



HAL
open science

L'esport à l'épreuve de la presse : cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022)

Nicolas Voisin

► **To cite this version:**

Nicolas Voisin. L'esport à l'épreuve de la presse : cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022). Education. Université Bourgogne Franche-Comté, 2024. Français. <NNT : 2024UBFCC029>. <tel-05033224>

HAL Id: tel-05033224

<https://theses.hal.science/tel-05033224v1>

Submitted on 14 Apr 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization



UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ

École doctorale n°594
Sociétés, espaces, pratiques, temps

Doctorat de **Sciences du Sport**

Nicolas Voisin

L'esport à l'épreuve de la presse : Cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022)

Tome 1

Thèse présentée et soutenue à Besançon, le 5 décembre 2024

Composition du Jury :

Nicolas BESOMBES, Maître de conférences, Université Paris Cité | Co-directeur
Claire BLANDIN, Professeure des universités, Université Sorbonne Paris Nord | Présidente du jury
Valérie BONNET, Professeure des universités, Université Paul Sabatier - Toulouse III | Examinatrice
Sébastien LAFFAGE-COSNIER, Maître de conférences-HDR, Université de Franche-Comté | Co-directeur
Lucie SCHOCH, Maître de conférences et de recherche, Université de Lausanne | Rapporteur
Audrey TUAILLON DEMÉSY, Professeure des universités, Université de Franche-Comté | Examinatrice
Pierre-Olaf VAN GOLVERDINGE SCHUT, Professeur des universités, Université Gustave Eiffel | Rapporteur

Sommaire du Tome 1

Sommaire du Tome 1	3
Remerciements.....	5
Introduction générale	7
1. De l'énigme à la problématisation.....	7
2. La pratique compétitive des jeux vidéo dans les médias.....	15
3. Vers l'étude des cadrages médiatiques	27
4. Corpus et sources.....	44
5. Problématique et plan	52
Première partie. Points Of View : des cadrages médiatiques des compétitions de jeux vidéo	55
Introduction de la première partie	55
Chapitre 1. Level Up : d'une théorie des cadres en niveaux	56
Chapitre 2. Select Your Frame(s) : des façons de cadrer l'esport	85
Chapitre 3. <i>Super Media World</i> : de la dimension médiatique des cadres.....	219
Conclusion de la première partie	306
Deuxième partie. <i>Press Fighters</i> : des débats et controverses sportives...	307
Introduction de la deuxième partie.....	307
Chapitre 4. <i>Mass effect(s)</i> : de la controverse des effets.....	309
Chapitre 5. Is It in the Game? De la controverse du sport.....	369
Chapitre 6. Every Puzzle Has an Answer : des problèmes (publics) de l'esport.....	415
Conclusion de la deuxième partie	457
Troisième partie. <i>Normal Kombat</i> : des normalisations de l'esport	460
Introduction de la troisième partie	460
Chapitre 7. <i>Evil Dead</i> : de l'esport sain	466
Chapitre 8. <i>Pro Evolution Esport</i> : de l'esport sportif.....	518
Chapitre 9. It's a Man's Game : des esports genrés.....	569
Conclusion de la troisième partie.....	601
Conclusion générale	605
1. Des controverses aux normalisations.....	607

2. L'épreuve de la presse.....	613
3. Pour une théorie des cadrages médiatiques	614
3. Hybrider cadres médiatiques, controverses et normalisations	617
4. Des cadrages de la presse à d'autres cadrages discursifs	618
5. Du pouvoir des médias	620
Tables.....	623
Table des figures	623
Table des graphiques.....	625
Table des tableaux	627
Table des matières	628

Remerciements

Mes premiers mots sont pour Sébastien Laffage-Cosnier et Nicolas Besombes, sans qui je n'aurais pu réaliser et finir cette thèse dans un cadre aussi idyllique. Un grand merci pour votre disponibilité, vos conseils, vos relectures, votre soutien sans faille, votre ouverture et votre confiance. Je suis également reconnaissant à Claire Blandin, Valérie Bonnet, Pierre-Olaf Van Golverdinge Schut, Lucie Schoch et Audrey Tuillon Demésy d'avoir accepté de lire ce travail, de l'évaluer et de faire partie de mon jury. Un merci tout particulier à Valérie Bonnet et Audrey Tuillon Demésy pour les précieux conseils adressés à l'occasion du comité de suivi de thèse.

Je n'ai maintenant pas les mots pour exprimer toute la gratitude que je ressens pour deux enseignants-chercheurs, mais surtout amis exceptionnels, Yann Descamps et Lucas Profillet. Sans vous, rien n'aurait été possible. Sans même parler de vos précieuses relectures et corrections, votre présence, votre amitié et votre intérêt ont donné et donnent chaque jour sens à mon travail, et plus largement à ma vie.

Ce travail n'aurait pas pu aboutir non plus sans le concours de toutes les personnes que j'ai eu la chance de côtoyer à l'UFR STAPS de Besançon et plus précisément au laboratoire C3S. Je salue tous les personnels et membres de ces institutions et les remercie pour leur accueil. Qu'il me soit permis de remercier plus particulièrement le directeur du C3S, Christian Vivier, qui est pour moi une véritable inspiration tant intellectuellement qu'humainement. J'adresse aussi quelques mots particuliers à Audrey Tuillon Demésy, Orlane Messey le sang, Sacha Thiebaud et Pauline Déodati pour tous les moments, les discussions et les échanges. Mes pensées vont maintenant vers les jeunes chercheuses et chercheurs avec qui j'ai partagé une partie de ces trois années d'épreuve(s) : Yanis Ainsri, Nolwenn Chesnais, Camille Chevalier, Valérie Cruzin-Polycarpe, Pauline Déodati, Sylvain Dhôte, Chloé Drozd, Jeanne Dury, Pauline Eon, Philémon Marcel-Millet, Hugo Merras, Orlane Messey, Guillaume Rayot, Sacha Thiebaud. Je remercie aussi Tristan Cabaud, Patrick Décimo, Sidney Grosprêtre, Fred Guyon, Willy Hugedet, Matthieu Laugier, Annick Rousseau, Célia Ruffino, Cyril Polycarpe, Sandra Seyssel et Cheikh Tidiane Wane. C'est vous toutes et tous qui faites de ce laboratoire un super endroit pour préparer une thèse. Je n'oublie pas non plus le rôle décisif qu'ont joué Justine Brocard, Bruno Girard, Florian Hugedet et Willy Hugedet dès ma première année de licence, avec les cours de l'UE libre « prépa ENS ». À cet égard, j'ai une pensée toute particulière pour Tristan Duverné, Florian Matéos, Théo Rougnan et Mathilde Thouret.

Je remercie également les membres de l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport (AREFE) et tout particulièrement Julien Borkowski, Reynald Brion, Jason Delestre, Antoine Dupuy, Youenn Rocaboy et enfin Samuel Vansyngel. J'adresse plus précisément encore quelques mots à ce dernier pour signifier l'importance qu'il a eu dans la construction de cette thèse.

Un grand merci également à Paul Arrivé, Pierric Marissal, Samuel Nohra, Corentin Parbaud, Aymeric Renou et Jean-Philippe Vigouroux qui ont pris de leur temps pour répondre à mes questions et faire avancer ce travail.

Enfin, je remercie mes amis les plus chers (Loïc, Hugo, Manu, Tommy, Vladimir, Samy, Linaël, Florian, Simon, Léo, Maryline, Chloé), mes parents pour leur incroyable soutien et pour terminer, Léna, pour sa présence, son soutien, et surtout sa patience.

Introduction générale

1. De l'énigme à la problématisation

« Depuis plusieurs années, la discipline vidéoludique ne cesse de prendre de l'ampleur en France. Et s'inspire du sport traditionnel.

Début juin 2022. En grande pompe, comme s'il s'agissait de la nouvelle vague de médaillé(e)s olympiques, Emmanuel Macron avait reçu à l'Élysée certains des principaux acteurs de la scène e-sport hexagonale avec ce message fort : "Si vous êtes là, c'est qu'on a souhaité avoir ce geste de reconnaissance et pouvoir célébrer l'e-sport français, vos disciplines et vos champions. Aujourd'hui commence une nouvelle ère, pas simplement pour vous reconnaître, mais pour vous aider à vous structurer, à avancer et progresser." Et le président de la République de poursuivre son plaidoyer pour le développement d'une discipline sur une courbe continuellement ascendante depuis plus d'une décennie : "Les Jeux olympiques et paralympiques en 2024 doivent être une occasion de nous donner des objectifs très importants et d'utiliser cet événement pour avoir un élément de mobilisation pour l'e-sport français et international. Et comme on l'a fait avec d'autres compétitions, comme le Vendée Globe, réussir à avoir, si je puis dire, des compétitions miroir. Donc on va travailler ensemble sur ça et j'ai pris quelques engagements pour essayer d'obtenir l'organisation de quelques grands événements sur notre sol."

[...] Les chiffres liés au monde de l'e-sport et des jeux vidéo ont de quoi donner le tournis. Avec un chiffre d'affaires de 1,3 milliard d'euros en 2022 uniquement en France, le secteur pèse autant que ceux de la musique et du cinéma réunis (source Médiamétrie). Avec plus de 37 millions de joueurs [...].

L'e-sport parmi les disciplines olympiques en 2028 à Los Angeles ? La question revient souvent sur le tapis, sans être tranchée. Car très complexe. "C'est un vaste débat, admet Bertrand Amar. L'intérêt est-il déjà plus du côté des acteurs de l'e-sport ou de ceux de l'olympisme ? Selon moi, intégrer le programme olympique engendrerait beaucoup de contraintes. En revanche, cela offrirait une mise en lumière exceptionnelle. Du coup, il y a déjà des passerelles qui voient le jour. Cette année, à Singapour, se déroulera la première semaine de compétition intitulée l'Olympic Esports Week, soit un pur produit créé par le CIO qui pourrait débarquer à Paris l'année prochaine. De manière générale, l'année 2024 sera forte pour l'e-sport en France, avec une association quasi naturelle avec les JO."

Une chose est certaine cependant : depuis quelques années, l'image du gamer a changé, s'éloignant du cliché de l'adolescent en surpoids, gavé de coca et de chips. "Aujourd'hui, les joueurs professionnels sont des athlètes, affirme sans hésitation Jérôme Coupez. Évidemment, ils ne sont pas tous au même niveau, et il ne faut pas comparer avec des footballeurs ou autres. Il ne s'agit pas du même type d'athlètes, mais vu les enjeux, si un gamer veut faire carrière, il doit avoir une vraie hygiène de vie, de vrais temps de sommeil, une activité physique régulière, une nutrition plus équilibrée. Vous aurez certes toujours des surdoués qui, même en faisant attention à rien,

réussiront. Pour durer, il faut avoir une préparation physique et mentale.” Et de toute évidence, l’e-sport est parti pour durer longtemps. Très longtemps »¹.

Ces extraits de l’article « L’e-sport, cet eldorado qui suscite les rêves les plus fous » publié dans *Le Figaro* le 16 mai 2023 semblent caractéristiques de ce qui est dit sur la pratique compétitive des jeux vidéo et ses pratiquants dans la presse quotidienne nationale depuis quelques années. Alors étudiant en master en quête d’un sujet de mémoire en 2019, je suis interpellé par ces discours présentant les compétitions de jeux vidéo comme une discipline compétitive organisée, professionnelle, populaire dans le monde entier et reconnue par les pouvoirs publics. Le jeu vidéo compétitif est déjà couramment comparé à d’autres sports, voire qualifié de « sport du futur », et ses compétiteurs comparés à des athlètes de haut niveau. Les investissements d’acteurs sportifs dans cette nouvelle industrie, les « passerelles »² tissées avec le monde sportif, la possible intégration aux Jeux olympiques (ainsi que le débat qui en résulte) ou encore le changement de « l’image du gamer »³ sont déjà régulièrement soulignés dans les productions médiatiques. Ces manières de présenter l’« esport » (pour *electronic sport*, soit sport électronique) paraissent d’autant plus édifiantes sur le média sportif *L’Équipe* qui a lancé une rubrique quotidienne dédiée à l’activité sur son site internet en 2016. Un simple passage sur la page d’accueil de la section en ligne expose le lecteur à des images sur lesquelles figurent des stades et des tribunes remplis de supporters éclairés par des jeux de lumière ou des écrans géants ainsi que des champions en train de célébrer, souvent en soulevant un trophée.

Seulement, ces discours peuvent interroger compte tenu des représentations médiatiques des jeux vidéo dans les années 1990. Le jeu vidéo y est principalement associé au virtuel, lieu dans lequel certaines représentations qui accompagnent le progrès technologique voient l’effacement et la disparition du corps⁴. Pour certains, l’ordinateur incarne même le fantasme de libération de son corps vulnérable, vécu comme un fardeau emprisonnant⁵, pour vivre la « vraie vie » et atteindre peut-être l’immortalité dans la machine. Si certains artistes de science-fiction cyberpunk et des fans d’informatique partagent cet imaginaire (où le virtuel est connoté positivement), cette dichotomie qui oppose corps et virtuel mène à sa représentation comme source de repli sur soi et de dérives. Le joueur de jeu vidéo est alors souvent présenté comme

¹ CALLIER Cédric, « L’e-sport, cet eldorado qui suscite les rêves les plus fous », *Le Figaro*, 17/05/2023, p. 14.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ FLICHY Patrice, *L’imaginaire d’internet*, La Découverte, Paris, 2001.

⁵ Cette thèse est par exemple développée par David Le Breton. LE BRETON David, *L’adieu au corps*, Editions Métailié, Paris, 1999.

subordonné à la machine, son corps en perdition dans l'hybridation avec cette dernière⁶. Ces significations permettent de comprendre en partie les craintes vis-à-vis des effets des jeux vidéo sur la jeunesse (pratique excessive, isolement social, comportements agressifs, inactivité physique, etc.) exprimées dans les discours de presse des années 1990 et 2000, à la fois aux États-Unis⁷, en Chine⁸, en Suisse⁹ ou en France¹⁰. Le jeu vidéo est opposé à des pratiques décrites comme plus saines, à l'instar de l'activité physique et du sport, dont les joueurs seraient détournés. Dans d'autres discours, les gamers sont présentés comme des « geeks », que tout oppose aux « jocks », ces athlètes sportifs populaires hypermasculins principalement intéressés par le sport, que les séries et films prenant pour cadre des *high schools* d'Amérique du Nord mettent particulièrement en scène¹¹. Ainsi, alors que l'esport est une activité pratiquée en intérieur de façon sédentaire dans un espace ultra-technologisé, le sport est plus communément lié au mouvement, à l'effort physique (qui plus est, en plein air) et à la vitalité¹². Dès lors, comment comprendre l'association entre jeu vidéo compétitif et sport ? Comment donner sens au traitement du jeu vidéo compétitif et à son évolution depuis les années 1990 dans la presse ?

⁶ CLAIS Jean-Baptiste et ROUSTAN Mélanie, « “Les jeux vidéo, c’est physique !” Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, L’Harmattan, Paris, 2003, p. 35-52 ; BOULDOIRES Alain, « Le jeu vidéo au regard de la corporéité », *Communication*, Vol. 24/2, 2006, p. 141-158, [<https://doi.org/10.4000/communication.3414>].

⁷ MCKERNAN Brian, « The Morality of Play: Video Game Coverage in *The New York Times* From 1980 to 2010 », *Games and Culture*, n° 5, vol. 8, 2013, p. 307-329, [<https://doi.org/10.1177/1555412013493133>].

⁸ SZABLEWICZ Marcella, « From addicts to athletes: Participation in the discursive construction of digital games in urban China », *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 2011 ; CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China: game reports and gaming discourse in China 1981–2017 », *International Communication of Chinese Culture*, n° 4, vol. 8, 2021, p. 443-464, [<https://doi.org/10.1007/s40636-021-00232-2>].

⁹ GERBER David, « Succès, dangerosité et illégitimité. Les représentations du jeu numérique dans les magazines d’actualité suisses depuis 2004 », in Sylvie CRAIPEAU, Sébastien GENVO et Brigitte SIMONNOT (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l’art et de la culture*, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 73-86.

¹⁰ MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, hors de contrôle ? industrie, politique, morale*, Questions théoriques, Paris, coll. « L>P », 2014 ; LALU Julien, *L’évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, Université de Poitiers, 2018.

¹¹ WILSON Brian, « The “Anti-Jock” Movement: Reconsidering Youth Resistance, Masculinity, and Sport Culture in the Age of the Internet », *Sociology of Sport Journal*, n° 2, vol. 19, 2002, p. 206-233, [<https://doi.org/10.1123/ssj.19.2.206>] ; MUNIOWSKI Łukasz, « Geek Is the New Jock: The Relationship Between Geek Culture and Sports », in Kathryn E. LANE (dir.), *Age of the Geek: Depictions of Nerds and Geeks in Popular Media*, Springer International Publishing, Cham, 2018, p. 129-147, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-65744-8_7].

¹² MALCOLM Dominic, *Sport, medicine and health: the medicalization of sport?*, Routledge, London New York, coll. « Routledge research in sport, culture and society », 2018.

Il pourrait être tentant d'expliquer naïvement le traitement sportif croissant de l'esport par le simple fait que la pratique s'est sportivisée¹³, professionnalisée¹⁴, spectacularisée¹⁵, etc., comme le montrent des études scientifiques. Pour autant, déjà dans les années 1980, des tournois de jeux vidéo d'arcade apparaissent sous des formes sportivisées et s'accompagnent de discours associant jeu vidéo et sport¹⁶. De nos jours, d'autres modalités ou dimensions de la pratique demeurent mises en avant dans les productions médiatiques. À titre d'exemple, l'article « L'épatant succès de l'e-sport », publié dans *Le Parisien* en 2022 et consacré à l'événement compétitif organisé à l'hôtel de ville de Carrières-sous-Poissy, met l'accent sur les joueurs venus « passer du bon temps entre copains » et « partager un moment entre amis ou en famille »¹⁷. À cet égard, ces façons de présenter l'esport semblent bien plus présentes dans la presse quotidienne régionale. Dès lors, ce dont on parle à propos de l'esport et la manière dont on en parle semblent dépendants du type de presse et du quotidien à l'œuvre. Plus important encore, il est possible d'aborder un même événement de façon différente. À titre d'exemple, l'article « À Arnouville, l'e-sport fait vivre » paru dans *Libération* suit plusieurs compétiteurs professionnels de « l'équipe française pro Millenium » qui « s'entraîne six jours sur sept », mais insiste sur leur « plaisir de gagner leur vie en jouant aux jeux vidéo entre potes »¹⁸. À l'inverse, des tournois *a priori* sans enjeu, opposant moins de 20 compétiteurs dans des Maisons des jeunes et de la culture (MJC), sont parfois rapportés comme de véritables compétitions sportives. Les faits esportifs ne sont donc pas médiatisés de façon égale. Surtout, un même événement donne lieu à différents traitements médiatiques, parfois contradictoires.

Des luttes pour définir le sens de l'esport (ou de l'une de ses manifestations) émergent ainsi. Celles-ci sont particulièrement visibles dans les commentaires postés en dessous des articles en ligne de la rubrique esport de *lequipe.fr*. Fans de sports et d'esport se disputent à propos de la qualification sportive de l'esport et de sa place sur la rubrique. Plusieurs interprétations de l'esport et des articles peuvent aussi être mises en lumière. À cet égard, il est intéressant d'observer qu'un même acteur ne semble pas toujours produire le même discours quand il

¹³ BESOMBES Nicolas, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, n° 5, 2016, [<https://doi.org/10.4000/sdj.612>].

¹⁴ BIHARI Isha et PATTANAİK Debashis, « Professional Gaming and Pro-Gamers: What Do We Know So Far? A Systematic Review », *Games and Culture*, n° 1, vol. 19, 2024, p. 116-135, [<https://doi.org/10.1177/15554120231154058>].

¹⁵ TAYLOR Nicholas Thiel, « Now you're playing with audience power: the work of watching games », *Critical Studies in Media Communication*, n° 4, vol. 33, 2016, p. 293-307, [<https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1215481>].

¹⁶ LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, Routledge, New York, 2022.

¹⁷ GHERDANE Mehdi, « L'épatant succès de l'e-sport », *Le Parisien*, 04/04/2022, p. YVEL34, YVEL35.

¹⁸ DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *Libération*, 27/10/2016, p. 18-19.

s'exprime dans le média sportif *lequipe.fr* ou dans un quotidien régional comme *Le Progrès*. Plus encore, ces acteurs, en particulier les joueurs et joueuses, ne s'expriment pas de la même façon face aux journalistes et médias que dans d'autres contextes (p. ex., sur des médias sociaux ou dans des compétitions). La thématique du sport ou de la sportivité de l'esport semble à cet égard loin d'être une préoccupation pour beaucoup de fans de la pratique. Pour autant, malgré la multiplicité de significations attribuées au vaste phénomène de l'esport, le nombre de discours différents semble limité. Plusieurs types d'acteurs interrogés dans les articles paraissent tout de même produire et défendre certains énoncés de façon privilégiée. En fait, ces quelques constats ne sont pas très étonnants. Les discours médiatiques sont d'authentiques produits fabriqués par l'activité médiatique. Comme le résumait bien Emmanuel Marty et ses collègues en citant Eliseo Véron¹⁹ et Patrick Charaudeau²⁰, « on sait notamment depuis Berger et Luckmann (1966) que l'activité de construction sociale de la réalité, par le biais du langage et des médias, aboutit à livrer un miroir inévitablement déformant et pluriel de notre environnement »²¹. Comme ils le rappellent, « les différentes étapes de l'élaboration des nouvelles, la sélection des sujets dignes d'être traités, les critères de la “*newsworthiness*” évoquée par Gamson et Modigliani (1989), sont étroitement dépendantes des logiques économiques et éditoriales des différents médias ». À ce stade, caractériser et comprendre le traitement dans la presse des compétitions de jeux vidéo consiste à étudier la construction médiatique de l'esport.

Quelques postures épistémologiques, qu'il est d'ores et déjà possible de préciser ici, se sont imposées à moi pour véritablement comprendre la construction du traitement médiatique de l'esport. Avant tout, les discours sont pris comme des réels à étudier en soi. Il ne s'agit donc pas d'étudier les discours médiatiques pour chercher, révéler ou accéder à « une réalité qui serait en quelque sorte plus réelle qu'[eux], et dont [ils seraient] l'“image” ou la “représentation” »²². Les sources ne sont donc pas non plus utilisées comme le font communément les historiens (du

¹⁹ VERON Eliseo, *Construire l'événement*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1981, [https://doi.org/10.3917/minui.danaj.1981.01].

²⁰ CHARAUDEAU Patrick, *Les médias et l'information. L'impossible transparence du discours*, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve, 2011, [https://doi.org/10.3917/dbu.chara.2011.01].

²¹ MARTY Emmanuel, REBILLARD Franck, POUCHOT Stéphanie et LAFOUGE Thierry, « Diversité et concentration de l'information sur le web. Une analyse à grande échelle des sites d'actualité français », *Réseaux*, n° 6, vol. 176, 2012, p. 35 27-72, [https://doi.org/10.3917/res.176.0027].

²² BONNAFOUS Simone et KRIEG-PLANQUE Alice, « L'analyse du discours », in OLIVESI (dir.), *Sciences de l'information et de la communication*, Presses universitaires de Grenoble, Fontaine, coll. « Communication en + », vol.2e éd., 2014, p. 236 223-238, [https://doi.org/10.3917/pug.olive.2014.01.0223].

sport), pour reconstituer le passé²³. L'attention est plutôt focalisée sur la façon dont le passé est défini et présenté dans les textes par les énonciateurs, ou à ce qu'ils déclarent être le passé.

Le but n'est donc pas de comparer les discours médiatiques avec un réel qui existerait par ailleurs. Ce qui est présenté comme étant la réalité dans les textes, notamment par les différents énonciateurs, importe. Il s'agit de « prendre au sérieux la façon dont ces acteurs définissent eux-mêmes ce qui est important ou ce qui ne l'est pas, ou encore ce qui est réel ou ce qui ne l'est pas »²⁴. En effet, comme le veut la « maxime fameuse de William Thomas : “Si les hommes définissent une situation comme réelle, elle est réelle dans ses conséquences.” ». Ce qui compte pour le chercheur est alors plutôt d'« analyser les conséquences pratiques de cette définition de la situation »²⁵. Ainsi, il ne s'agit pas d'évaluer ou de comparer les différents discours produits sur l'esport selon leur degré de véracité. Il n'est pas question non plus d'étudier, de confirmer ou d'infirmer l'hypothèse défendue par de nombreux acteurs esportifs selon laquelle les médias auraient stigmatisé les jeux vidéo.

Le but n'est pas de juger si la presse a bien ou mal traité l'esport. L'objectif n'est pas « de montrer en quoi les médias rendent plus ou moins bien compte du réel, voire le “reflètent” ou le “déforment” plus ou moins “neutres” ou “objectifs” »²⁶. En effet, il est important de rompre avec l'idée que « les médias ne pourraient que travestir ou déformer les faits qu'ils rapportent » et qu'ils « seraient voués à la falsification volontaire ou non », car « cette problématique réduit considérablement le rapport que nous avons avec eux et peut nous empêcher d'appréhender le rôle qu'ils jouent effectivement »²⁷.

Ces postures sont particulièrement décisives lorsque les discours de presse étudiés dans cette thèse font apparaître des luttes et des disputes. Pour pleinement comprendre le rôle de ces conflits sur la construction médiatique de l'esport, ainsi que leurs conséquences sur les pratiques et les acteurs mobilisés, il semble important de ne pas prendre parti, de ne pas déterminer qui a raison et qui a tort, de ne pas tester la validité des arguments des uns et des autres. Le but n'est pas non plus de répondre à la question à l'origine de la dispute. En effet, tout ceci aurait

²³ BLANDIN Claire, « Colloques sports et médias (xixe-xxe siècles). 13e carrefour d'histoire du sport », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 11, 2008, p. 247-247, [<https://doi.org/10.3917/tdm.011.0247>].

²⁴ LEMIEUX Cyril, *La sociologie pragmatique*, La Découverte, Paris, coll. « Repères », 2018, p. 19, [<https://doi.org/10.3917/dec.lemie.2018.01>].

²⁵ *Ibid.*, p. 20.

²⁶ KRIEG-PLANQUE Alice, « “Formules” et “lieux discursifs” : propositions pour l'analyse du discours politique », *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, n° 21, 2006, [<https://doi.org/10.4000/semen.1938>].

²⁷ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité : pour une sociologie du discours médiatique*, Presses universitaires de Grenoble, Fontaine, 2014, p. 7, [<https://doi.org/10.3917/pug.esque.2014.01>].

l'inconvénient de détruire « d'emblée ce qu'il s'agit de comprendre – à savoir que la définition [de ce qui est disputé] est précisément l'enjeu d'une lutte, et que c'est cette lutte qu'il importe de prendre pour objet – »²⁸. À ce propos, cette lutte est politique au sens large, car son enjeu est l'imposition « d'une certaine représentation du monde social »²⁹. Ces postulats définissent le positionnement abordé dans cette thèse qui, par la force des choses (ou plutôt de ce qui a été rencontré dans les articles), étudie des *disputing processes*. En effet, parmi les « deux grandes options » qui « s'offrent au chercheur en sciences sociales qui se lance dans l'étude d'une controverse et, plus généralement, d'un *disputing process* »³⁰, ce travail doctoral ne s'inscrit pas dans la plus « classique » qui se sert de « ce type d'objets comme d'un moyen d'accès à une réalité socio-historique qu'on juge plus “profonde” qu'eux ». Cette thèse adopte plutôt l'approche « initiée par les *science studies*, puis largement reprise à son compte par la sociologie des épreuves » qui consiste « à prendre comme objet les *disputing processes* ». L'ambition est « d'appréhender et de décrire ce processus de dispute en lui-même et dans ses effets propres, et non pas de mettre au jour, grâce à lui, des structures institutionnelles ou sociales »³¹. Le soin accordé à la dimension instituante des controverses rend alors importantes les questions suivantes : « que fait le processus conflictuel aux acteurs et aux institutions qui s'y impliquent ? Que fait-il à l'ordre social ou socio-technique lui-même ? Comment les change-t-il ? »³².

Ces positionnements sont par exemple particulièrement intéressants pour renouveler les études scientifiques qui se sont intéressées à la controverse « l'esport est-il un sport ? ». Au-delà de sembler au cœur de la production médiatique sur les compétitions de jeux vidéo, cette question l'est aussi dans la littérature. Il est même possible de parler de controverse scientifique comme en témoignent l'article « E-sports are Not Sports »³³ de Jim Parry publié en 2019 dans l'une des revues majeures de philosophie du sport (*Sport, Ethics, and Philosophy*) et les réponses de Michael Naraine « Actually, Esports Is Sport: A Response to Parry's (2019) Misguided View »³⁴ (2021) et de Lukáš Mareš et Daniel Novotný « What Is Sport? A Response to Jim

²⁸ CHAMPAGNE Patrick, « Le coup médiatique. Les journalistes font-ils l'événement ? », *Sociétés & Représentations*, n° 2, vol. 32, 2011, p. 27 25-43, [<https://doi.org/10.3917/sr.032.0025>].

²⁹ CHAMPAGNE Patrick, « À propos du champ journalistique. Dialogue avec Daniel Dayan », *Questions de communication*, n° 2, vol. 10, 2006, p. 204 197-210, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7700>].

³⁰ LEMIEUX Cyril, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, n° 1, vol. 25, 2007, p. 191 191-212, [<https://doi.org/10.3917/mnc.025.0191>].

³¹ *Ibid.*, p. 193 191-212.

³² *Ibid.*, p. 192 191-212.

³³ PARRY Jim, « E-sports are Not Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 13, 2019, p. 3-18, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>].

³⁴ NARAINÉ Michael L., « Actually, Esports Is Sport: A Response to Parry's (2019) Misguided View », *Sports Innovation Journal*, vol. 2, 2021, p. 33-44, [<https://doi.org/10.18060/24812>].

Parry »³⁵. Plus largement, la simple veille scientifique réalisée durant ces 3 années de thèse a permis d'identifier plus de 40 productions scientifiques (voir bibliographie en annexes) qui s'intéressent à la question et y apportent une réponse. En fait, la majeure partie des travaux qui s'intéressent au débat de la sportivité cherchent à savoir si l'esport est ou non un sport. La plupart choisissent une définition du sport ou des critères et traits distinctifs (p. ex., la réglementation, la physicalité, l'institutionnalisation), qu'ils justifient de façon plus ou moins arbitraire, et y testent la conformité de l'esport. La controverse reste souvent entière en raison des multiples définitions du sport mobilisées. Plus encore, quand bien même les études s'accordent sur certains critères tel que la physicalité ou l'institutionnalisation, le débat demeure, car à partir de quel niveau d'engagement du corps peut-on parler de physicalité ? Dès lors qu'il y a un effort mental permis par le cerveau ? Dès lors qu'il est question de « motricité fine » et « d'habiletés fines » ? Ou seulement quand une « motricité globale » engageant l'ensemble du corps est nécessaire ? Il en va de même pour l'institutionnalisation. Suffit-il que des compétitions soient organisées ? Qu'il y ait des associations, des fédérations ? Doivent-elles être reconnues par le ministère des Sports ou par les instances olympiques ? Dès lors, la question s'avère d'autant plus épineuse quand l'esport n'est pas reconnu de manière identique d'un pays à l'autre et d'un comité olympique à l'autre. Ainsi, l'objectif est bien de prendre la controverse du sport pour objet, d'étudier son déploiement dans les articles de presse, les différents acteurs qui se mobilisent, leurs positionnements, leurs discours, leurs arguments, etc.

Ainsi, si quelques pistes de problématisation émergent, celles-ci demandent à être précisées. À ce stade, ce travail étudie les discours de presse produits depuis la fin des années 1990. Il a pour but de comprendre la construction médiatique de l'esport dans la presse. Plus précisément, l'ambition est de caractériser et de comprendre les discours sur l'esport. Les articles apparaissant comme des terrains et des situations de disputes et de luttes qui mobilisent les acteurs de l'esport, il s'agit de considérer le rôle de ces conflits sur la construction des discours, et réciproquement le rôle des textes médiatiques sur ces controverses qui transforment les acteurs qui y participent et l'ordre social établi. Enfin, les effets de ces disputes médiatiques et des discours de presse sur les pratiques et pratiquants médiatisés sont à interroger.

³⁵ MAREŠ Lukáš et NOVOTNÝ Daniel D., « What Is Sport? A Response to Jim Parry », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 17, 2023, p. 34-48, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2022.2064538>].

2. La pratique compétitive des jeux vidéo dans les médias

Les sections suivantes proposent un état de l'art de la production scientifique internationale sur les discours médiatiques (et plus précisément de presse) liés à l'esport. Le contenu des articles de presse est très souvent étudié et permet de caractériser le traitement de l'esport dans certains médias, zones géographiques et sur certaines temporalités. Pour autant, les conditions de réception et de production sont trop rarement travaillées et limitent la compréhension des discours. Toutefois, un ensemble d'autres études, non directement centrées sur les médias, fournissent des résultats intéressants qu'il est possible de mettre à profit pour analyser la construction médiatique du sport électronique.

2.1. Des discours

L'étude des discours médiatiques liés aux compétitions de jeux vidéo, qui plus est dans la presse, est relativement minoritaire dans la masse de travaux liés à l'esport et au sein des *esports studies*³⁶. Pour autant, plusieurs études ont tout de même pour but de mettre au jour le traitement, les discours ou les représentations de la pratique compétitive des jeux vidéo dans la presse. Ces travaux se concentrent sur une variété de supports médiatiques, zones géographiques et temporalités, et mobilisent différents cadres théoriques et méthodologiques. En dépit d'une importante variété, beaucoup mettent en œuvre des analyses de contenu pour identifier des thèmes ou des thématiques récurrentes³⁷. Surtout, plusieurs mobilisent les théories des cadrages médiatiques et tentent de mettre au jour des cadres médiatiques du jeu vidéo et de l'esport. Les cadres sont le plus souvent définis avec les définitions de Robert Entman et de

³⁶ CHIU Weisheng, FAN Thomas Chun Man, NAM Sang-Back et SUN Ping-Hung, « Knowledge Mapping and Sustainable Development of eSports Research: A Bibliometric and Visualized Analysis », *Sustainability*, n° 18, vol. 13, 2021, p. 10354, [<https://doi.org/10.3390/su131810354>]; CRANMER Eleanor E., HAN Dai-In Danny, VAN GISBERGEN Marnix et JUNG T., « Esports matrix : Structuring the esports research agenda », *Computers in Human Behavior*, vol. 117, 2021, p. 106671, [<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>]; YAMANAKA Guilherme, CAMPOS Marcus, ROBLE Odilon et MAZZEI Leandro, « eSport: a state-of-the-art review based on bibliometric analysis », *Journal of Physical Education and Sport*, vol. 21, 2021, p. 3547-3555, [<https://doi.org/10.7752/jpes.2021.06480>]; PIZZO Anthony D., SU Yiran, SCHOLZ Tobias, BAKER Bradley J., HAMARI Juho et NDANGA Leah, « Esports Scholarship Review : Synthesis, Contributions, and Future Research », n° 3, vol. 36, 2022, p. 228-239, [<https://doi.org/10.1123/jsm.2021-0228>].

³⁷ CUMMING David Jian-Jia, « Esports, Australianness, and Beating New Zealand. Portrayals of Esports in Mainstream Australian News Media », in Dal Yong JIN (dir.), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury Academic USA, London, 2021, p. 202-222 ; BENDEN Jenn, *New Zealand attitudes towards the emerging sport of Esports: Content analysis of New Zealand public discourse on Esports*, mémoire de Master, Lincoln University, 2023.

Baldwin Van Gorp, sur lesquelles la prochaine partie de l'introduction revient plus en profondeur : « Un cadre détermine quels aspects de la réalité sont sélectionnés, rejetés, soulignés ou modifiés dans la production d'un texte médiatique, tout en fournissant au public un contexte et une signification suggérée (Entman 1993, 52 ; Van Gorp 2010) »³⁸.

Ainsi, l'analyse de Dmitri Williams sur la presse étatsunienne des années 1970 à 2000 lui a permis de mettre en évidence trois cadres principaux utilisés par les journalistes lorsqu'ils traitent de jeu vidéo : le cadre « d'identité » (décrivant les jeux et pratiques en termes de genre et d'âge), le cadre « utopie » (insistant sur l'amélioration de compétences et le développement personnel, et présentant le jeu vidéo comme un loisir positif source de défoulement, de plaisir et de sociabilités) et le cadre « dystopie » (mettant l'accent sur les risques sanitaires et sociaux, et présentant la pratique comme un mauvais investissement)³⁹. De leur côté, Shule Cao et Wei He ont mis au jour 6 cadres du jeu vidéo et de l'esport grâce à leur analyse d'articles de presse chinois parus entre 1981 à 2017⁴⁰ : le cadre « Technologie de l'Information et de la Communication » (considérant la pratique comme une partie intégrante des technologies du numérique), le cadre « nouvelle façon de se divertir » (présentent l'esport comme un style culturel émergent, un divertissement ou un mode de vie), le cadre « poison pour les jeunes » (soulignant la toxicité des jeux et l'importance de protéger les mineurs), le cadre « objet de régulation » (soulignant les actions de régulation et de réglementation d'acteurs gouvernementaux), le cadre « industrie créative et nouvelle économie » (présentant l'activité intégrée dans les industries de l'information, du numérique et culturelles et comme ayant des fonctions de promotion du développement économique et de l'emploi) et enfin le cadre « sport électronique » (soulignant les dimensions compétitives, organisées et spectaculaires de l'activité). Toujours situé en Chine, Paul Martin et de Song Wei mettent en évidence 4 cadres médiatiques de l'esport grâce à l'analyse de vidéos et de textes promotionnels (et non d'articles de presse) publiés de 2015 à 2019⁴¹ : le cadre « activité utile et positive » (insistant sur les carrières et le développement de compétences, et opposant la pratique au jeu futile et improductif), le cadre « activité associée à la jeunesse » (présentant la pratique comme une

³⁸ DE DONDER Shauny, ROBEERS Timothy et DANEELS Rowan, « Virtual athlete or ultimate nerd? A framing analysis of eSports in Flemish printed media », *Sport in Society*, n° 5, vol. 26, 2023, p. 762-773-773, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2063119>].

³⁹ WILLIAMS Dmitri, « The Video Game Lightning Rod », *Information, Communication & Society*, n° 4, vol. 6, 2003, p. 523-550, [<https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>].

⁴⁰ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

⁴¹ MARTIN Paul et SONG Wei, « Gaming on Campus : The Promotion of Esports in Chinese Universities », in Dal Yong JIN (dir.), *Global esports : Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury Publishing USA, 2021, p. 281-297.

phase de la jeunesse, et insistant sur la passion, le rêve et la convivialité de la vie étudiante), le cadre « activité saine » (présentant l'esport comme une discipline source de bénéfices corporels et sociaux, proche et compatible avec le sport) et le cadre « lutte pour la légitimation » (mettant en lumière le manque de légitimité injuste de la pratique, et invitant à s'engager pour la reconnaissance de l'esport). Enfin, plus proche de la France, Shauny De Donder, Timothy Robeers et Rowan Daneels identifient 6 principaux cadres dans les presses néerlandaise et belge de 2011 à 2020⁴² : le cadre « légitimité » (validant l'esport en tant que sport légitime), le cadre « soutien institutionnel limité » (soulignant la nécessité d'un encadrement institutionnel), le cadre « grande entreprise » (insistant sur l'industrie, sa croissance et sa rentabilité), le cadre « rock star » (mettant l'accent sur les champions célèbres et leurs gains), le cadre de la « paresse » (soulignant que peu d'efforts, notamment physiques, sont nécessaires pour jouer), et le cadre de la « santé mentale » (insistant sur la pression sociale et mentale subie par les compétiteurs de haut niveau). Plusieurs cadres, bien que nommés différemment, semblent communs à plusieurs études, à l'instar des cadres liés aux dimensions économiques, aux effets néfastes et à l'encadrement institutionnel.

Surtout, les études qui arborent une dimension diachronique mettent en lumière des évolutions. Brian McKernan qui utilise les cadres identifiés par Williams dans son analyse de la presse étatsunienne de 1980 à 2009 montre que les années 1980 sont marquées par la crainte du déclin de la société américaine et du remplacement de l'homme par la machine, les années 1990 se caractérisent par la croissance de la peur des jeux violents et les années 2000 par les dénonciations du rôle des jeux vidéo (compétitifs) dans l'épidémie d'obésité⁴³. Jessalyn Coble et ses collègues réalisent également une analyse déductive à partir des 3 cadres conceptualisés par Williams, de 2000 à 2018 dans la presse étatsunienne⁴⁴. Ils observent une moindre utilisation des cadres « utopie » et « dystopie » pour donner sens à l'esport au fil des années, possiblement signe d'une moindre préoccupation pour les effets de l'activité sur les pratiquants. Enfin, Cao et He observent qu'après une première période de 1981 à 1988 de réception positive (car la pratique est associée au progrès), le cadre « poison » s'impose jusqu'en 2007. Les cadres

⁴² DE DONDER Shauny, ROBEERS Timothy et DANEELS Rowan, « Virtual athlete or ultimate nerd? », *op. cit.*, 2023, p. 757-773.

⁴³ MCKERNAN Brian, « The Morality of Play », *op. cit.*, 2013, p. 307-329.

⁴⁴ COBLE Jessalyn, EINSTEIN Catherine, KEENE Kyra, LANIER Madison, PURCELL Laura et IVORY James D., « No time for lag. Newspaper Coverage of Esports, 2000-2018 », in Ryan ROGERS (dir.), *Understanding Esports: An introduction to the global phenomenon*, Lexington Books, Lanham, Maryland, 2019, p. 57-73.

« industrie », « sport électronique », « objet de régulation » prennent ensuite plus d'importance⁴⁵.

En outre, d'autres travaux qui étudient des discours médiatiques (pas nécessairement de presse) font apparaître une tension entre le sport et le jeu vidéo lorsqu'il s'agit de médiatiser l'esport. Le travail d'Artur Kinal étudie la manière dont des sportifs de haut niveau polonais s'auto-représentent sur le média social Facebook. Il montre que leur mise en scène s'organise autour de deux pôles, jeu vidéo (références aux univers vidéoludiques, matériel informatique, insistance sur les communautés de jeu vidéo, etc.) et sportif (visuels sportifs, tenue sportive, description des joueurs comme des athlètes, etc.). Si les représentations de certains compétiteurs se retrouvent aux extrémités des deux pôles, d'autres se placent au centre en hybridant des éléments des jeux vidéo et du sport⁴⁶. De son côté, Sami Tikkanen, qui a analysé des articles de presse publiés entre 2017 et 2018 dans la presse anglaise et étatsunienne, montre qu'une opposition apparaît entre des discours mettant en avant les affinités entre le sport et l'esport et d'autres les présentant comme des rivaux et concurrents⁴⁷. Janina Maric met aussi au jour une tension entre jeu vidéo, informatique et sport grâce à son analyse de trois émissions télévisées allemandes diffusant des affrontements vidéoludiques. Ce travail est particulièrement intéressant, car il a l'originalité d'analyser les images (et pas seulement le texte) ainsi que de comparer les chaînes télévisées (MTV, DSF, Giga) à l'œuvre, de sorte à montrer le rôle de leurs logiques éditoriales sur les discours produits. En se concentrant sur la mise en scène de la relation entre le corps du joueur et la technologie, la chercheuse montre que les émissions de Giga et MTV insistent davantage sur les dimensions vidéoludiques que celles de DSF. En effet, dans ces dernières, les signes vidéoludiques (à l'instar des pseudos) sont masqués, les joueurs sont cadrés comme de vrais sportifs et les images mettent l'accent sur leurs corps en action. Au contraire, sur MTV le corps disparaît, comme plongé dans le cyberspace. Les codes du spectacle sportif sont en outre si exagérés qu'ils paraissent parodiés. Enfin, sur Giga, c'est l'interaction entre le corps et la machine, faisant du joueur un athlète cyborg, qui prime⁴⁸.

⁴⁵ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

⁴⁶ KINAL Artur, « Between a nerd and a player - self-creation of the e-sports players' social media imaged bases on the example of Facebook », *Lubuski Yearbook*, n° 2, vol. 47, 2021, [<https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.12>].

⁴⁷ TIKKANEN Sami, *From basements to stadiums : representations of esports in online newspapers*, thèse de Bachelor, University of Jyväskylä, 2019.

⁴⁸ MARIC Janina, « eSport im TV : Fernsehaneignung einer Computerspielkultur », in Monika ELSLER (dir.), *Die Aneignung von Medienkultur: Rezipienten, politische Akteure und Medienakteure*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2011, p. 193-213, [https://doi.org/10.1007/978-3-531-93471-6_12].

Si plusieurs travaux s'intéressent aux représentations médiatiques des jeux vidéo en France⁴⁹, l'absence de travaux spécifiquement dédiés à l'esport est à noter. En outre, l'ensemble de ces études sont pour la plupart centrées sur les textes médiatiques en eux même, c'est-à-dire sur le contenu ou les produits des médias. Très peu s'intéressent aux médias, aux journalistes et aux acteurs de l'esport impliqués dans la fabrication des articles. La façon dont les productions sont interprétées par les lecteurs n'est pas non plus traitée. Pourtant, comme les premières explorations sur *lequipe.fr* l'ont montré, les productions médiatiques sont polysémiques : les publics peuvent les interpréter différemment et s'opposer aux significations que souhaitent promouvoir les journalistes. Ces points sont d'ailleurs largement théorisés et conceptualisés au sein des *cultural studies* et de la sociologie de la réception⁵⁰. En fait, en se référant aux trois lieux de pertinence de l'étude des médias conceptualisés par Patrick Charaudeau, seul le lieu de réalisation de l'acte de communication comme produit fini est au cœur de la littérature scientifique⁵¹. Le lieu des conditions de production ainsi que le lieu des conditions de réception ne sont que peu investis. Ainsi, on ne sait pas grand-chose des effets de sens visés par les producteurs des articles et des effets de sens finalement produits sur les récepteurs. Les discours étudiés sont peu « sociologisés »⁵², ce qui limite leur compréhension. Seuls les effets de sens potentiellement présents dans les textes peuvent donc être appréhendés⁵³. À ce propos, cette thèse adhère pleinement au postulat selon lequel le sens n'est pas intrinsèquement dans le texte, l'image ou le discours. Ce sont les acteurs qui produisent le sens en situation. D'ailleurs, cette posture épistémologique n'apparaît pas clairement dans plusieurs études scientifiques. Il est possible de regretter que certaines ne considèrent qu'un sens univoque par production médiatique étudiée. La polysémie des discours, qui m'a beaucoup préoccupé durant ce doctorat, n'est alors que rarement pensée.

⁴⁹ LALU Julien, *L'évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012*, *op. cit.*, 2018 ; MAUCO Olivier, *Jeux vidéo, hors de contrôle ?*, *op. cit.*, 2014.

⁵⁰ CEFALI Daniel et PASQUIER Dominique (dir.), *Les sens du public*, Presses Universitaires de France, Paris, 2003.

⁵¹ CHARAUDEAU Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 195-222, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.385>].

⁵² AUBIN France, NEVEU Erik et PAES Paula de Souza, « Journalistes et construction médiatique des problèmes publics : Introduction », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 11, 2022, p. 6-13, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v11.n2.2022.495>].

⁵³ CHARAUDEAU Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *op. cit.*, 2010, p. 195-222.

2.2. Des conditions de production

En dépit du manque de considération accordée aux conditions de production dans les études entièrement consacrées à l'esport dans la presse, un ensemble d'autres travaux – non directement dédiés aux productions médiatiques – s'intéresse aux acteurs de l'esport et s'avère très précieux pour comprendre la construction médiatique du sport électronique.

Pour commencer, l'étude historique menée par Zhouxiang Lu⁵⁴ met en lumière le travail réalisé par certains acteurs pour faire du jeu vidéo compétitif un sport, et ce depuis la fin des années 1970. Pour contextualiser, la date du premier tournoi du jeu vidéo est communément associée à 1972. Assez rapidement, des affrontements vidéoludiques sont diffusés à la télévision sous des formes sportivisées dès 1978. Il est possible de citer TV Powww, Starcade (1982-1984), That's incredible (1983) ou encore Video & Arcade top 1 (1991-2004)⁵⁵. La plupart des compétitions qui émergent durant ces années, et ce jusqu'en 1997, sont organisées par des éditeurs de jeux dans un but promotionnel (p. ex., l'Atari World Championship en 1980)⁵⁶. Pour autant, ce qu'il serait possible de considérer comme les premiers promoteurs du sport électronique – car ayant la volonté de faire du jeu vidéo d'arcade un sport – apparaissent. Il est d'abord possible d'évoquer le destin d'Amelia « Millie » McCarthy. Pionnière de l'industrie de la musique et du jeu, McCarthy dirige la New York State Coin Machine Association, qui organise des tournois de jeux d'arcade dès 1975. Assez vite, l'idée d'organiser une olympiade internationale, comprenant des jeux vidéo d'arcade, des flippers et des baby-foot émerge. L'événement, « mené de la manière traditionnelle des sports olympiques », offrant 135 000 dollars de gains et comportant plus de 50 000 épreuves de qualification dans le monde entier, est programmé pour 1980 à La Nouvelle-Orléans, mais ne verra pas le jour, faute d'accord avec les éditeurs de jeux. Cela n'empêche pas McCarthy de déclarer en 1979 :

« Nous sommes toujours convaincus que notre concept, vieux de quatre ans et demi, d'élever tous les jeux à pièces à la reconnaissance nationale en tant que sports est un bon concept. J'espère que les "puissances" s'uniront dans cet effort. Le programme Games Tournament Board est prêt et sur la table. Aux directeurs de tournois de tout le pays qui s'attendaient à des emplois passionnants et rentables, aux nombreux joueurs

⁵⁴ LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, op. cit., 2022.

⁵⁵ KERTTULA Tero, « Early television video game tournaments as sports spectacles », in Jason G. REITMAN, Craig G. ANDERSON, Mark DEPPE et Constance STEINKUEHLER (dir.), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, Carnegie Mellon University, 2020, p. 75-88, [<https://doi.org/10.1184/R1/12217766.v1>].

⁵⁶ BOROWY Michael et JIN Dal Yong, « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests », *International Journal of Communication*, vol. 7, 2013, p. 2254-2274.

qui avaient hâte que les tournois locaux et régionaux commencent, et à ceux qui croient que le temps est venu pour les jeux à pièces d'être reconnus »⁵⁷.

Si son projet n'était pas directement centré sur le jeu vidéo compétitif (mais plus largement sur les jeux à pièce dans lequel s'insère le jeu vidéo), celui de Dennis DeNure l'est. En 1982, inspiré par Pac-Man, cet entrepreneur crée l'American Video Athletic Association (AVAA) à Madison, dans le Wisconsin, avec l'objectif de faire du jeu vidéo « un sport d'un genre différent pour des athlètes d'un genre différent »⁵⁸. Dans une lettre ouverte publiée dans le *Stevens Point Journal*, DeNure affirme que « le jeu vidéo est un sport et [que] l'intention de l'American Video Athletic Association est de poursuivre cette idée ». L'association parraine un festival de jeux vidéo en mai 1982, mais, faute de succès, disparaît rapidement. Le troisième entrepreneur, Walter Day, a davantage de succès. Son entreprise Twin Galaxies est l'une des plus influentes des années 1980. À la base, il s'agit d'une salle d'arcade ouverte en 1981 dans l'Iowa. Inspiré par un papier publié dans le magazine *Time* sur un lycéen, Steve Juraszek, qui avait obtenu 15 963 100 points sur un jeu vidéo (*Defender*) après avoir joué pendant plus de 16 heures, Day lance un tableau national destiné à enregistrer les meilleurs scores de jeux vidéo en février 1982. Les joueurs de tout le pays peuvent soumettre leurs scores, vérifiés par des arbitres, pour figurer sur ce tableau. L'initiative reçoit le soutien de la part des principaux acteurs du secteur des jeux vidéo et des machines de divertissement à pièces. Il est contacté par de très nombreux médias pour des demandes d'interviews (il explique recevoir à la fin du mois de mars plus de 20 appels par jour). Le premier concours Twin Galaxies, le National Defender Championship, est organisé en avril 1982 avec 24 concurrents. Le même mois, face à l'augmentation des appels de joueurs internationaux, Walter Day renomme son organisation Twin Galaxies International Scoreboard, avec l'ambition d'en faire l'organisation mondiale de référence pour les jeux compétitifs. En août 1982, un tournoi oppose l'équipe de Californie à l'équipe de Caroline du Nord. L'événement est couvert par de grands journaux locaux, ce qui, selon Zhouxiang Lu, a grandement aidé Twin Galaxies à étendre son influence sur les côtes est et ouest. Surtout, la consécration dans les médias grand public apparaît en 1983 avec l'article du magazine *LIFE* « Vidéo Game V.I.P.S » et sa photo représentant dans la rue, devant la salle, 16 des 18 meilleurs joueurs des États-Unis et du Canada alors invités par Twin Galaxies à Ottumwa pour un concours de jeux vidéo de trois jours et un événement promotionnel⁵⁹. Twin Galaxies continue son entreprise en œuvrant pour la codification et l'institutionnalisation de la pratique (en

⁵⁷ LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, op. cit., 2022, p. 24-25.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 53.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 53-56.

produisant par exemple un livre de règles officielles pour les joueurs). Dès 1983, l'entreprise promeut également la professionnalisation des jeux vidéo compétitifs en élaborant un projet de spectacle itinérant appelé Electronic Circus, comprenant des affrontements entre les meilleurs joueurs pour le titre ainsi que des défis avec les spectateurs présents sur place. Une équipe de joueurs vedettes, sous contrat, est alors créée. Si l'événement est un échec, il mène tout de même à plusieurs disputes et débats entre les joueurs sur la question de savoir s'il est bon de s'affronter pour de l'argent. Cette déconvenue n'empêche pas non plus Day et son équipe de créer l'équipe nationale américaine de jeux vidéo par la suite. Ainsi, ces trois entrepreneurs promoteurs de jeux vidéo compétitifs sportifs rappellent que le projet de faire du jeu vidéo un sport et les discours associés ne sont pas nouveaux. Ils montrent surtout le rôle joué par des acteurs du jeu vidéo compétitif dans leur construction. Enfin, la médiatisation dans la presse apparaît également centrale dans leur succès. Dès lors, dans quelle mesure le développement de discours associant jeu vidéo compétitif et sport dans la presse en France est lié au travail d'acteurs, notamment organisateurs de tournois, promouvant le sport électronique ?

En outre, d'autres travaux, s'intéressant aux acteurs de la pratique compétitive des jeux vidéo à partir de la fin des années 1990, semblent aussi très précieux pour comprendre les discours produits dans la presse. Non directement centrées sur les médias, ces études ont en commun de mettre au jour des discours et des significations attribuées à la pratique par les acteurs esportifs. Ces enquêtes scientifiques mettent ainsi en lumière la production de discours rapprochant jeu vidéo compétitif et sport dans les médias généralistes (comme la presse), mais aussi spécialisés. Elles montrent surtout que ces discours sont liés à la légitimation et à la promotion de la pratique compétitive des jeux vidéo ou de ses événements. Brett Hutchins évoque par exemple les stratégies promotionnelles consistant à faire des parallèles entre le sport traditionnel et le jeu vidéo compétitif (notamment dans les médias) mises en œuvre par les entreprises spécialisées dans l'organisation de tournois qui émergent à partir de 1997, à l'instar de la Cyberathlete Professional League (États-Unis), des World Cyber Games (Corée du Sud), de la Major League Gaming (États-Unis) ou de l'Electronic Sports League (Allemagne)⁶⁰. À cet égard, la naissance de « l'esport » est communément associée à cette date par les acteurs du secteur et les chercheurs⁶¹. Le travail de Jeffrey Wimmer sur les World Cyber Games (WCG) organisés en

⁶⁰ HUTCHINS Brett, « Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games », *New Media & Society*, n° 6, vol. 10, 2008, p. 851-869, [<https://doi.org/10.1177/1461444808096248>].

⁶¹ SCHOLZ Tobias M., *eSports is Business - Management in the World of Competitive Gaming*, Springer, Berlin, 2019 ; BESOMBES Nicolas, « D'une pratique confidentielle à un spectacle planétaire », *PANARD*, n° 1, vol. 3, 2023, p. 130-141, [<https://doi.org/10.3917/pan.003.0130>].

2008 à Cologne, qui mixe observations, entretiens avec des membres de l'organisation et analyse du traitement médiatique de l'événement, éclaire particulièrement la production discursive sur l'esport⁶². Il met en lumière la volonté des organisateurs d'établir des parallèles entre le sport et l'esport. Les Jeux olympiques (JO) servent de modèle à l'événement qui arbore un logo, un slogan, un hymne (« Beyond the Game ») et même une flamme largement inspirée de la version sportive. Surtout, l'étude de Wimmer montre comment les organisateurs et les chargés de communication ont œuvré habilement, notamment dans leurs relations avec les plus de 500 journalistes présents, pour promouvoir une couverture de l'événement établissant des liens avec le sport⁶³. Plus récemment, les travaux dédiés aux compétitions sur le jeu *Overwatch* (Overwatch League et Overwatch World Cup en 2016) organisées par son éditeur (Activision, Blizzard) montrent aussi qu'elles sont construites comme de pures compétitions sportives, dans lesquelles les récits liés aux jeux vidéo n'ont pas leur place, dans un but promotionnel et de reconnaissance sportive de l'activité⁶⁴. Steve Young et Paul Straits mettent également en évidence l'action coordonnée des organisateurs, mais aussi des acteurs qui gèrent la médiatisation de la TBS's ELeague pour la légitimer en tant que compétition sportive⁶⁵. Les chercheurs soulignent également le développement d'une rhétorique globalisante, visant à présenter l'esport comme un sport mondial. Cette caractéristique ferait même de l'esport quelque chose d'unique. Des tensions, non moins intéressantes pour mettre au jour les conditions de production des discours et les comprendre, émergent⁶⁶. En effet, si les aspects sportifs sont mis en lumière pour promouvoir l'activité auprès du grand public, des caractéristiques davantage liées à la culture vidéoludique et à Internet apparaissent tout de même nécessaires pour satisfaire le public initié. Cela révèle plus fondamentalement une tension pour les organisateurs qui souhaitent populariser leurs événements : comment toucher et satisfaire simultanément des publics variés ? De leur côté, Jana Rambusch et ses collaborateurs analysent, entre autres, les discours produits par des acteurs esportifs sur le site

⁶² WIMMER Jeffrey, « Digital Game Culture(s) as Prototype(s) of Mediatization and Commercialization of Society: The World Cyber Games 2008 in Cologne as an Example », in Johannes FROMME et Alexander UNGER (dir.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Springer Netherlands, Dordrecht, 2012, p. 525-540, [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_33].

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ TURTIAINEN Riikka, FRIMAN Usva et RUOTSALAINEN Maria, « “Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride”: Sportificating the Overwatch World Cup 2016 », *Games and Culture*, n° 4, vol. 15, 2020, p. 351-371, [<https://doi.org/10.1177/1555412018795791>].

⁶⁵ YOUNG Steve et STRAIT Laurance Paul, « Counter-Strike or counterpublic? Audience creation, transnational discourses, and the rhetorical legitimation of Esports in TBS's ELEAGUE », in Ryan ROGERS (dir.), *Understanding Esports: An introduction to the global phenomenon*, Lexington Books, Lanham, Maryland, 2019, p. 167-182.

⁶⁶ *Ibid.*

communautaire CS Fragbite dédié au jeu *Counter-Strike*. Ils observent ainsi deux discours dominants, portant sur le professionnalisme et la sportivité (insistant sur le sérieux, l'entraînement acharné et même la physicalité), dont l'objectif est de faire de *Counter-Strike* un sport accepté, avec la possibilité pour les pratiquants de gagner leur vie en y jouant. Le rôle de ces discours dans la professionnalisation du jeu vidéo compétitif est en outre souligné par les auteurs⁶⁷. Du côté de la France, le travail ethnographique réalisé au début des années 2000 par Philippe Mora sur la pratique compétitive des jeux est particulièrement décisif. Celui-ci montre également qu'un discours associant jeu vidéo compétitif et sport accompagne la volonté des promoteurs de se professionnaliser, ou plus précisément de rémunérer les champions et de marchandiser les performances⁶⁸. Surtout, le sociologue souligne que ces discours sont intimement liés aux significations négatives communément associées aux jeux vidéo dans les médias durant les années 1990 et 2000 (addiction, violence, isolement, obésité, etc.)⁶⁹. La présentation du jeu vidéo en tant que sport et de ses joueurs en tant qu'athlète apparaît aussi comme un contre-discours, permettant de contrer les présentations d'un jeu appréhendé comme néfaste. Ce discours vise donc également la légitimation des compétitions vidéoludiques. Wimmer constate aussi une telle préoccupation chez les organisateurs des WCG de Cologne en 2008. En effet, les discours soulignant les aspects sportifs et professionnels des jeux vidéo compétitifs étaient souvent positionnés en opposition aux « préjugés » et « clichés »⁷⁰. Toujours en France, le mémoire de recherche de sociologie de Lilian Piluso réalisé en 2003 montre de façon remarquable comment « les critiques émises tendent à modifier la “nature” du jeu »⁷¹. En effet, les critiques fustigeant les risques d'addiction, d'isolement, de violence, d'échec scolaire, etc., ont mené selon lui à une « riposte sportive » : « une partie des “gamers” tente de faire reconnaître le jeu en réseau comme une pratique sérieuse, aux finalités positives sur l'individu. Pour y parvenir, le jeu en réseau se voit présenté comme une activité à vocation sportive et professionnelle »⁷². Dans un registre quelque peu différent, en s'intéressant aux stratégies quotidiennes mises en œuvre par les joueurs pour négocier le discrédit associé à certaines

⁶⁷ RAMBUSCH Jana, JAKOBSSON Peter et PARGMAN Daniel, « Exploring E-sports : A Case Study of Gameplay in Counter-strike », Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007.

⁶⁸ MORA Philippe et HEAS Stéphane, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan, Paris, 2003.

⁶⁹ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in Tony FORTIN, Philippe MORA et Laurent TREMEL (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 25-122.

⁷⁰ WIMMER Jeffrey, « Digital Game Culture(s) as Prototype(s) of Mediatization and Commercialization of Society », *op. cit.*, 2012, p. 525-540.

⁷¹ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, mémoire de master, Université de Provence, 2003, p. 41.

⁷² *Ibid.*

pratiques vidéoludiques, David Gerber montre que revendiquer les analogies et valeurs sportives du jeu vidéo permet à de nombreux joueurs de négocier l'inacceptabilité de leur pratique vidéoludique et de viser une légitimité d'envergure sociétale pour le jeu vidéo⁷³. Comme le montre Marcella Szablewics, cette tendance apparaît aussi en Chine, où les joueurs, anciennement décrits comme des toxicomanes quand il était question de « jeux sur internet » (*wangluo youxi*) ou de « jeux informatiques » (*danji youxi*), sont désormais présentés en tant qu'athlètes quand le jeu devient « sport électronique » (*dianzi jingi*)⁷⁴.

Au-delà des conflits qui opposent le public extérieur réfractaire au(x) public(s) de l'esport, les travaux mettent aussi en lumière des luttes et des disputes internes. Celles-ci pourraient aussi marquer les discours médiatiques et permettent de les comprendre. La question du sport et de la professionnalisation semble par exemple source de tensions. Philippe Mora documente les oppositions relatives à ces questions, entre les dinos (signifiant dinosaures, il s'agit des « premiers » joueurs) attachés à une pratique compétitive de loisir et les esportifs-entrepreneurs souhaitant faire de l'esport un sport professionnel⁷⁵. Dans son ethnographie des compétitions de jeux vidéo canadiennes entreprise de 2001 à 2009, Samuelle Ducrocq constate les désaccords des pratiquants à propos de la qualification sportive des compétitions de jeux vidéo : « certains prétendent que le LAN⁷⁶ est le lieu de “sports électroniques” quand d'autres n'y voient qu'un loisir sans dimension sportive. C'est un débat qui a toujours cours, y compris chez les joueurs où il fait polémique »⁷⁷. Il est aussi possible de citer l'un des rares travaux consacrés à la réception de productions médiatiques liées à l'esport réalisé par Maria Ruotsalainen. En se concentrant sur les interprétations et réactions des spectateurs des compétitions Overwatch sur des *fandoms* et en direct lors de la diffusion sur internet, elle montre que plusieurs fans résistent aux significations sportives que souhaitent promouvoir les organisateurs des événements⁷⁸. Certains fans interprètent même les compétitions médiatisées comme des mangas ou des animés. Ce qui se passe durant les affrontements est considéré comme scénarisé, suivant des

⁷³ GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable : Enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs », *RESET*, n° 4, 2015, [<https://doi.org/10.4000/reset.452>].

⁷⁴ SZABLEWICZ Marcella, « From addicts to athletes », *op. cit.*, 2011.

⁷⁵ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*, 2005, p. 25-122.

⁷⁶ LAN signifie « Local Area Network », qu'il est possible de traduire par « réseau local ». Un ou une LAN désigne le plus souvent un regroupement de joueurs à un endroit pour jouer sur des ordinateurs ou consoles connectés au réseau local.

⁷⁷ DUCROCQ Samuelle, *Les tribus ludiques du « LAN party » : perspectives d'apprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, 2011, p. 7.

⁷⁸ RUOTSALAINEN Maria, *Overwatch esports and the (re) configurations of gender and nationality*, thèse de doctorat, University of Jyväskylä, 2022.

arcs narratifs préétablis. Ce détournement de la logique sportive, qui met en péril l'intégrité de la compétition, est ici lié au plaisir et à l'amusement (les fans ne pensent pas que les matchs sont truqués par exemple)⁷⁹. Enfin, il est incontournable de citer l'enquête ethnographique des compétitions de jeux vidéo réalisée en France par Samuel Vansyngel⁸⁰. Le travail d'intermédiation de nombreux acteurs de l'esport, dont des journalistes, pour promouvoir la pratique et son spectacle est mis en lumière. Différents modèles d'organisation de la pratique sont mis au jour (p. ex., compétitions organisées par des acteurs privés, associatifs, communautaires). L'analyse des relations, parfois conflictuelles, entre des acteurs des mondes professionnels de l'esport et des mondes amateurs peut s'avérer aussi précieuse pour comprendre la production médiatique sur le sport électronique.

À la suite de cet état de l'art, l'intérêt d'étudier la construction médiatique de l'esport dans la presse française se confirme. Considérer la façon dont les conditions de production – notamment le travail de promotion des acteurs sportifs qui participent (en tant que source) à la production des articles, mais aussi les disputes internes à l'esport – façonnent les textes médiatiques apparaît pertinent. Pour autant, la façon de concevoir et d'étudier les différents textes et discours médiatiques doit encore être précisée. Et pour cause, comme le montre la variété théorique des études existantes, il existe différentes manières d'analyser et de conceptualiser les contenus médiatiques. La prochaine partie de cette introduction précise donc le cadre théorique et conceptuel retenu, permettant par là même de préciser davantage la problématisation et l'objet de cette thèse.

⁷⁹ RUOTSALAINEN Maria et VÄLISALO Tanja, « “Overwatch is anime” : Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming », Digital Games Research Association, 2020, vol.2020.

⁸⁰ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ? Une sociologie de la production du spectacle sportif*, thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Nord, 2024.

3. Vers l'étude des cadrages médiatiques

Cette thèse considère trois lieux de l'étude des médias : les conditions de production, le produit fini et les conditions de réception⁸¹. En se concentrant principalement sur les discours produits dans la presse française sur les compétitions de jeux vidéo, ce travail doctoral s'intéresse surtout au produit fini. Les trois lieux sont toutefois articulés dans l'analyse des discours de presse. En effet, ces discours sont conçus comme « l'élément symbolique d'un processus associant des acteurs sociaux disparates ». L'idée est de comprendre « d'une part comment [les discours] manifestent les étapes de leur production et d'autre part comment ils suscitent des interprétations, des appropriations ou des dénégations »⁸². Pour opérationnaliser une telle analyse, la théorie des cadrages médiatiques est mobilisée. La relation entre producteur, produit et récepteur est pleinement pensée dans ce cadre théorique. Les cadres sont des outils partagés qu'utilisent les journalistes et les lecteurs pour transmettre, interpréter et évaluer l'information. L'analyse des cadrages médiatiques consiste alors à analyser les textes médiatiques à la recherche d'indices permettant de mettre au jour le(s) cadre(s) potentiellement présent(s) dans les articles, ou plus exactement le(s) cadre(s) qu'ont potentiellement utilisés les journalistes pour transmettre l'information et les lecteurs pour l'interpréter. En montrant comment des textes ou des énoncés peuvent être interprétés différemment selon le cadre utilisé, les cadres rendent parfaitement compte de la polysémie des discours produits. En outre, ils sont un précieux outil pour le chercheur. Les cadres permettent de caractériser et de comparer une multiplicité de discours produits dans différents types de presse et durant plusieurs décennies. Ils permettent également de comparer les cadrages de l'esport potentiellement présents⁸³ dans des articles variés qui font parfois référence à « l'esport » de façon générale, ou bien à un jeu vidéo compétitif, à un événement et/ou à un acteur précis.

Les fondements théoriques et conceptuels des cadres médiatiques sont approfondis dans la section suivante. La théorie de l'*agenda-setting* affiliée à la théorie des cadres est présentée ensuite. Enfin, une dernière section met en lumière quelques principes et apports liés à la sociologie pragmatique qui se sont avérés nécessaires pour penser la question des intérêts et des

⁸¹ CHARAUDEAU Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *op. cit.*, 2010, p. 195-222.

⁸² ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014, p. 13.

⁸³ Pour ne pas alourdir le texte, le « potentiellement » n'est pas toujours précisé dans la suite du tapuscrit. Il est toutefois important de garder à l'esprit que les cadres ne sont pas intrinsèquement dans les textes. Il est seulement possible de statuer sur les cadres utilisés par les journalistes et par les lecteurs. Ainsi, en l'absence de données suffisantes sur ces producteurs et lecteurs, il est le plus souvent seulement possible de parler de « cadre potentiel ».

stratégies ainsi que pour étudier des *disputing processes* qui apparaissent dans les textes médiatiques étudiés.

3.1. Cadres médiatiques

Le concept de cadrage (ou de cadre) est loin d'appartenir à une seule discipline. Il trouve ses origines dans la psychologie cognitive⁸⁴ puis dans l'anthropologie de Grégory Bateson⁸⁵ avant d'être plus largement développé par Erving Goffman dans une acception sociologique⁸⁶. Deux types de recherches ont ensuite particulièrement élargi les usages de la *frame analysis* dans des directions différentes⁸⁷. D'un côté, le concept a trouvé une déclinaison pour l'analyse des mouvements sociaux⁸⁸. De l'autre, un champ de recherche autour des *media frames* s'est constitué. C'est de ces derniers dont il est question dans cette thèse.

Quand les journalistes écrivent sur l'esport ou sur une compétition de jeu vidéo, ils ne peuvent tout dire à leurs propos. À l'image d'un peintre ou d'un photographe, le professionnel de l'information doit faire des choix. Il peut se demander ce qu'il faut « mettre dans le cadre, valoriser en le situant en premier plan, ou peut-être immerger dans un panorama plus vaste qui en précisera le sens, en jouant de la profondeur de champ » ou encore ce qu'il faudrait « laisser hors cadre qui gâcherait la clarté de l'image, y mettrait des signifiés parasites, inviterait à une autre perception »⁸⁹. Ce faisant, il cadre la pratique compétitive des jeux vidéo qu'il médiatise d'une façon précise et promeut ainsi certaines significations. Pour citer Robert Entman, « cadrer, c'est sélectionner certains aspects d'une réalité perçue et les rendre plus saillants dans un texte de communication, de manière à promouvoir une définition particulière du problème, une interprétation causale, une évaluation morale et/ou une recommandation de traitement »⁹⁰.

⁸⁴ BARTLETT Frederic Charles, *Remembering: A study in experimental and social psychology*, Cambridge University Press, New York, coll. « Remembering: A study in experimental and social psychology », 1932, p. xix, 317.

⁸⁵ BATESON Grégory, *Vers une écologie de l'esprit. Tome 1*, Seuil, Paris, 1995.

⁸⁶ GOFFMAN Erving, *Les cadres de l'expérience*, Les Editions de Minuit, Paris, coll. « Le sens commun », 2009.

⁸⁷ NEVEU Érik, *Sociologie politique des problèmes publics : Grand Débat national*, Armand Colin, Malakoff, 2022, [https://doi.org/10.3917/arco.neveu.2022.01].

⁸⁸ BENFORD Robert D. et SNOW David A., « Framing Processes and Social Movements: An Overview and Assessment », *Annual Review of Sociology*, vol. 26, 2000, p. 611-639.

⁸⁹ NEVEU Érik, *Sociologie politique des problèmes publics, op. cit.*, 2022, p. 98.

⁹⁰ ENTMAN Robert M., « Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm », *Journal of Communication*, n° 4, vol. 43, 1993, p. 52 51-58, [https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x].

Pour cadrer ou pour produire un cadrage, les journalistes ont utilisé un cadre⁹¹. Pour un objet ou une pratique comme l'esport, il est possible d'identifier différents cadres.

Les cadres peuvent être considérés comme des « panoplies interprétatives » (*interpretative packages*)⁹² ou des « coffrets interprétatifs »⁹³. Chacun se caractérise par « une idée centrale d'organisation ou un fil conducteur qui donne un sens à une série d'événements qui se déroulent, en tissant un lien entre eux »⁹⁴. Cette idée générale ou thème organisateur central confère à cet ensemble de faits une structure cohérente. Si énoncer certains faits relève déjà d'une action de cadrage, et que chaque fait peut être associé de façon préférentielle à un cadre (p. ex., un investissement à un cadre lié aux dimensions économiques), chaque fait peut être réinterprété et prendre un sens singulier au sein des différents cadres.

Les cadres sont des « moyens conceptuels sur lesquels s'appuient les médias et les individus pour convoier, interpréter, et évaluer l'information »⁹⁵. Si les journalistes et les individus peuvent se comprendre, c'est parce que ces cadres sont partagés. Comme le précise Emmanuel Marty, « ces cadres fonctionnent donc comme des outils conceptuels auxquels médias et individus se fient pour transmettre, interpréter et évaluer l'information, en vertu d'une culture et d'une expérience supposées communes, mises en jeu dans le contrat de communication de l'information médiatique »⁹⁶. Et pour cause, les cadres font partie intégrante de la culture. Ils sont, selon Baldwin Van Gorp, localisés dans un « stock culturel de cadres ». C'est ce « répertoire partagé de cadres dans la culture [qui] assure le lien entre la production et la consommation d'informations »⁹⁷. Cette conception des cadres médiatiques, à laquelle souscrit pleinement cette thèse, implique plusieurs postulats. Tout d'abord, en raison de l'existence de plusieurs cadres différents, les acteurs ont toujours plusieurs alternatives différentes pour donner sens à un fait, à un sujet ou à une question. Van Gorp considère également, comme

⁹¹ Pour clarifier l'usage des vocables cadre, cadré, cadrer, cadrage : lorsqu'un individu cadre l'esport dans un texte, il produit un cadrage. Dans ce texte l'esport est alors cadré d'une certaine façon. Ce cadrage est donc la manière par laquelle le cadre se manifeste et s'actualise en situation, dans un discours.

⁹² GAMSON William A. et MODIGLIANI Andre, « Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach », *American Journal of Sociology*, n° 1, vol. 95, 1989, p. 1-37, [<https://doi.org/10.1086/229213>].

⁹³ NEVEU Érik, *Sociologie politique des problèmes publics*, *op. cit.*, 2022.

⁹⁴ GAMSON William A. et MODIGLIANI Andre, « Media discourse and public opinion on nuclear power », *op. cit.*, 1989, p. 3 1-37.

⁹⁵ NEUMAN W. Russell, JUST Marion R. et CRIGLER Ann N., *Common knowledge : News and the construction of political meaning*, University of Chicago Press, Chicago, 1992, p. 64.

⁹⁶ MARTY Emmanuel, « Les élections municipales au miroir de la presse quotidienne régionale. Des cadres médiatiques aux thématiques politiques », *Mots*, n° 108, 2015, p. 41 39-55, [<https://doi.org/10.4000/mots.21991>].

⁹⁷ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing: Bringing Culture Back In », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 61 60-78, [<https://doi.org/10.1111/j.0021-9916.2007.00329.x>].

énoncé plus tôt dans cette thèse, que le sens n'est pas intrinsèquement dans le texte, mais qu'il est produit par les acteurs. Ainsi insiste-t-il sur le fait que « le cadre réel n'est pas inclus dans le contenu des médias. Le texte et le cadre doivent être considérés comme indépendants l'un de l'autre ». En effet, « l'attribution d'un sens au contenu médiatique et le lien avec certains cadres font partie du processus de lecture »⁹⁸. Ainsi, si les cadres ont le pouvoir potentiel de définir la réalité et d'induire des significations, il n'est pas possible de présumer des effets produits sur les récepteurs tant ces effets dépendent des individus et groupes d'individus lecteurs. Les cadrages sont donc plutôt des « invitations ou incitations à lire un reportage d'une certaine manière »⁹⁹.

Les cadres se manifestent dans le contenu des médias par divers dispositifs de cadrage tels que des mots choisis, des métaphores, des analogies, des exemples, des phrases d'accroche, des expressions, des descriptions, des images, des statistiques, etc¹⁰⁰. Lorsque ces dispositifs convergent vers la même idée centrale, ils constituent ensemble la partie manifeste de la panoplie du cadre. Ce sont en outre ces dispositifs que le principe ou thème organisateur du cadre regroupe, ordonne et auxquels il confère une structure cohérente¹⁰¹. Les dispositifs de cadrage d'un cadre sont aussi à penser en lien avec les dispositifs de raisonnement du cadre. Le cadre se manifeste aussi avec eux dans les textes, bien qu'ils n'aient pas toujours besoin d'être présents explicitement pour avoir de l'importance :

« Les dispositifs de raisonnement font référence aux fonctions de définition des cadres, telles qu'identifiées par Entman (1993), et ils forment une voie de raisonnement causal qui peut être évoquée lorsqu'un sujet est associé à un cadre particulier. La différence la plus importante entre les dispositifs de cadrage et les dispositifs de raisonnement est que les dispositifs de raisonnement n'ont pas besoin d'être explicitement inclus dans un message médiatisé. Au cours de l'interprétation du message, lorsqu'un lien mental est établi entre le texte, le cadre et le schéma individuel, le lecteur peut arriver à des inférences causales qui sont en accord avec les dispositifs de raisonnement »¹⁰².

⁹⁸ *Ibid.*, p. 63 60-78.

⁹⁹ *Ibid.*

¹⁰⁰ PAN Zhongdang et KOSICKI Gerald, « Framing analysis: An approach to news discourse », *Political Communication*, n° 1, vol. 10, 1993, p. 55-75, [<https://doi.org/10.1080/10584609.1993.9962963>] ; TANKARD James W., « The Empirical Approach to the Study of Media Framing », in Stephen D. REESE, Oscar H. GANDY et August E. GRANT (dir.), *Framing Public Life*, Routledge, 2001, p. 95-105 ; KITZINGER Jenny, « Framing and frame analysis », in Eoin DEVEREUX (dir.), *Media Studies : Key Issues and Debates*, Sage, Los Angeles, 2007, p. 134-161.

¹⁰¹ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing », *op. cit.*, 2007, p. 64 60-78.

¹⁰² VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », in Paul D'ANGELO et Jim A. KUYPERS (dir.), *Doing News Framing Analysis*, Routledge, 2010, p. 111 100-125, [<https://doi.org/10.4324/9780203864463-11>].

À cet égard, certains dispositifs de cadrage sont si puissants qu'une seule référence à eux peut suffire à activer un schéma d'interprétation lié au cadre. Dans ce cas, les « récepteurs relient une chaîne causale de dispositifs de raisonnement au sein de la panoplie du cadre, dont rien n'est explicitement inclus dans le texte, à l'exception de ce seul dispositif de cadrage »¹⁰³. Les dispositifs des cadres de l'esport « poison pour la jeunesse » ou « dystopie » évoqués précédemment sont à cet égard de bons exemples. Il suffit parfois d'un seul mot (p. ex., « drogue ») pour donner une interprétation singulière à un article.

Les travaux sur les cadres médiatiques distinguent les cadres spécifiques et les cadres génériques. Les cadres spécifiques sont propres à un objet ou à une pratique comme l'esport. Il conviendra d'identifier ou plutôt de reconstituer ces cadres dans la suite de cette thèse (les aspects méthodologiques sont présentés dans le premier chapitre). Les cadres génériques sont eux communément employés par l'ensemble des journalistes, quel que soit le sujet. Il est possible de citer les cadres « impact humain », « économie » et « conflit », identifiés dès 1992 par Russel Neuman et ses collègues¹⁰⁴. Le cadre « stratégie » est aussi mis en lumière quelque temps plus tard¹⁰⁵. Holli Semtko et Patti Valkenburg actualisent ces connaissances en postulant l'existence de cinq cadres génériques : « intérêt humain », « conséquence économique », « moralité », « conflit » et « responsabilité »¹⁰⁶. Surtout, Shanto Iyengar différencie deux types de cadrages génériques (« épisodiques » et « thématiques ») qui s'avèrent essentiels pour comprendre les discours produits¹⁰⁷. Le cadrage épisodique se concentre sur des événements spécifiques, des faits ou des individus particuliers, abordés concrètement. Le cadrage thématique replace les sujets et les individus dans un contexte plus large et général, et les aborde avec plus de profondeur, de recul et d'abstraction¹⁰⁸. Ainsi, que les articles fassent référence à « l'esport » en général, à un jeu, à un événement ou à un acteur précis, ils peuvent tous être cadrés épisodiquement ou thématiquement. À titre d'exemple, pour « l'esport » en général, un article analysant la professionnalisation de l'esport depuis les années 2000 sera le plus souvent cadré de façon thématique, tandis qu'une production annonçant la mise en place d'un décret

¹⁰³ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing », *op. cit.*, 2007, p. 66-78.

¹⁰⁴ NEUMAN W. Russell, JUST Marion R. et CRIGLER Ann N., *Common knowledge*, *op. cit.*, 1992.

¹⁰⁵ CAPPELLA Joseph N. et JAMIESON Kathleen Hall (dir.), *Spiral of cynicism : the press and the public good*, Oxford University Press, New York, 2010.

¹⁰⁶ SEMETKO Holli A. et VALKENBURG Patti M., « Framing European politics: A Content Analysis of Press and Television News », *Journal of Communication*, n° 2, vol. 50, 2000, p. 93-109, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2000.tb02843.x>].

¹⁰⁷ IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?: How television frames political issues*, University of Chicago Press, Chicago, IL, 1994.

¹⁰⁸ *Ibid.*

visant à légiférer les contrats de joueurs professionnels s'accompagnera plus couramment d'un cadrage épisodique. Pour autant, ces discours épisodiques et thématiques peuvent être liés à un même cadre « spécifique » de l'esport.

Enfin, les travaux sur les *media frames* soulignent que les différents cadres, en présentant des interprétations opposées du réel (ici de l'esport et de ce qu'il se passe dans la pratique), donnent lieu à une compétition pour son cadrage, ou « *framing contest* »¹⁰⁹. En effet, les médias sont devenus un « site sur lequel divers groupes sociaux, institutions et idéologies luttent pour la définition et la construction de la réalité sociale »¹¹⁰. Ainsi, les articles de presse « fournissent une série d'arènes dans lesquelles se déroulent des concours symboliques entre des promoteurs de sens concurrents »¹¹¹. Si la lutte est symbolique, elle est également politique tant les cadres sont orientés vers l'action.

3.2. Agenda-setting

Les théories des cadres médiatiques donnent aux lecteurs le pouvoir d'utiliser des cadres alternatifs pour interpréter et recadrer un article (et donc de résister aux significations des producteurs). Ainsi s'inscrivent-ils en rupture avec les théories traditionnelles qui accordent un pouvoir important aux médias de masse, capables d'influencer et d'aliéner des foules d'individus passifs¹¹². Une autre théorie des médias, qui a aussi joué un rôle important dans la façon de concevoir le pouvoir des médias, est souvent adossée aux *media frames* : l'*agenda-setting*. Selon cette théorie, le pouvoir des médias de masse consisterait moins à imposer aux publics quoi penser, qu'à imposer ce à quoi ils doivent penser¹¹³. Les médias mettraient à l'agenda certains sujets ou questions (par exemple « est-ce un sport ? » ou « est-ce une activité saine ? »), qui deviendraient dès lors importants pour réfléchir et évaluer l'esport.

¹⁰⁹ GAMSON William A., *Talking politics*, Cambridge university press, Cambridge, 1992.

¹¹⁰ GUREVITCH Michael et LEVY Mark R. (dir.), *Mass Communication Review Yearbook*, Sage, Beverly Hills, 1985, vol.5, p. 19.

¹¹¹ GAMSON William A. et STUART David, « Media discourse as a symbolic contest: The bomb in political cartoons », *Sociological Forum*, n° 1, vol. 7, 1992, p. 55-86, [<https://doi.org/10.1007/BF01124756>].

¹¹² MAIGRET Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, 4e éd., mise à jour et Enrichie., Armand Colin, Malakoff, coll. « Collection U », 2022.

¹¹³ MCCOMBS Maxwell E. et SHAW Donald L., « The agenda-setting function of mass media », *Public opinion quarterly*, n° 2, vol. 36, 1972, p. 176-187.

Les cadres médiatiques peuvent ainsi être conceptualisés comme un *agenda-setting* de second niveau¹¹⁴. Le premier niveau (l'*agenda-setting*) fait référence au sujet ou à la question, le second (le cadre) à la façon d'en parler ou d'y répondre. Un même cadre est donc mobilisé pour parler de différents sujets ou questions. Les cadres peuvent ainsi permettre l'émergence d'une question dans l'agenda.

L'*agenda-setting* fait toutefois l'objet de critiques qui en pointent ses limites¹¹⁵. L'une des plus populaires insiste sur le fait que la présence d'un sujet dans l'agenda médiatique n'implique pas nécessairement qu'il soit dans l'agenda des individus¹¹⁶. Dietram Scheufele propose à cet égard de privilégier la notion d'*agenda-building* pour faire plus explicitement référence à l'agenda des médias, et non des publics¹¹⁷. Ainsi, la mobilisation du concept d'agenda dans la suite de cette thèse fait seulement référence à la présence d'une question à l'agenda des médias et aux préoccupations de la presse. Les préoccupations des lecteurs ne sont pas présumées. D'ailleurs, il conviendrait même de préciser de l'agenda de quel média il est question (p. ex., l'agenda de *lequipe.fr*, du *Figaro*, voire de la PQN). Il est aussi important de rappeler que, comparativement à l'ensemble des sujets traités par un média, l'esport reste minoritaire. Il semble alors même plus prudent de parler de l'agenda de l'esport. L'intérêt du concept d'*agenda-setting* pour ce travail réside alors surtout dans l'identification des sujets ou des questions, ou autrement dit du premier niveau d'*agenda*, pour lesquels les différents cadres de l'esport sont mobilisés.

En outre, s'intéresser à l'*agenda-building* d'un média mène à se questionner sur les acteurs à l'origine de la définition de l'agenda¹¹⁸. Si la réponse à cette question est assurément complexe et ne peut être généralisée tant la définition de l'agenda est un processus dynamique qui engage les différents acteurs qui participent à la production d'articles¹¹⁹, cette question est intéressante pour comprendre la construction des cadrages médiatiques de l'esport. À cet égard, ces dernières années, le développement de nouveaux espaces d'expression en ligne (médias

¹¹⁴ MCCOMBS Maxwell, « A Look at Agenda-setting: past, present and future », *Journalism Studies*, n° 4, vol. 6, 2005, p. 543-557, [<https://doi.org/10.1080/14616700500250438>].

¹¹⁵ CHARRON Jean, « Les médias et les sources : Les limites du modèle de l'agenda-setting », *Hermès, La Revue*, n° 3, vol. 1718, 1995, p. 73-92, [<https://doi.org/10.4267/2042/15209>].

¹¹⁶ MCCOMBS Maxwell et VALENZUELA Sebastian, *Setting the Agenda: Mass Media and Public Opinion*, John Wiley & Sons, 2020.

¹¹⁷ SCHEUFELE Dietram A., « Framing as a Theory of Media Effects », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 49, 1999, p. 103-122, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1999.tb02784.x>].

¹¹⁸ HALL Stuart, CRITCHER Chas, JEFFERSON Tony, CLARKE John et ROBERTS Brian, *Policing the crisis: Mugging, the state and law and order*, 2^e éd., Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.

¹¹⁹ SCHLESINGER Philip et TUMBER Howard, *Reporting Crime : The Media Politics of Criminal Justice*, Clarendon Press, Oxford, 1994.

sociaux, blogs, espaces commentaires, etc.) permet aux publics de jouer un rôle plus actif dans la définition de l'agenda¹²⁰. Les utilisateurs peuvent s'opposer aux productions traditionnelles, soulever leurs propres questions ou sujets, que les médias traditionnels peuvent ensuite traiter, menant à une « mise à l'agenda inversé ». Ainsi, comme cela a été montré dans différentes études, les commentaires postés en dessous des articles peuvent affecter les productions des journalistes, de la sélection des sujets à la façon de les traiter¹²¹, ainsi que les lecteurs dans leur interprétation et évaluation de l'article et du sujet traité¹²².

Enfin, les travaux sur l'*agenda-setting* comme sur les cadres mettent au jour de nombreuses conditions de productions, liées aux logiques médiatiques et au travail journalistique, qui déterminent en partie les cadrages médiatiques produits et la construction de l'agenda. Dès les années 1970, Gaye Tuchman décrit les cadres comme des outils que les journalistes utilisent pour traiter le flux continu d'informations à partir duquel ils doivent construire des récits d'actualité pertinents et cohérents¹²³. De nombreux travaux situent l'activité de cadrage au cœur des routines quotidiennes des professionnels de l'information¹²⁴. Les cadrages produits sont souvent présentés comme le résultat de routines stratégiques visant à sélectionner les informations dignes d'intérêt pour faire face au flux d'information¹²⁵. À cet égard, la production de cadres génériques montre de façon édifiante comment les logiques médiatiques conditionnent la production de cadres¹²⁶. En outre, comme cité précédemment, Emmanuel Marty et ses collègues rappellent que « les différentes étapes de l'élaboration des nouvelles, la sélection des sujets dignes d'être traités, les critères de la "newsworthiness" évoquée par Gamson et Modigliani (1989), sont étroitement dépendantes des logiques économiques et

¹²⁰ SANTANA Arthur D., « Online Readers' Comments Represent New Opinion Pipeline », *Newspaper Research Journal*, n° 3, vol. 32, 2011, p. 66-81, [<https://doi.org/10.1177/073953291103200306>]; WEIMANN Gabriel et BROSIUS Hans-Bernd, « A New Agenda for Agenda-Setting Research in the Digital Era », *Political Communication in the Online World*, Routledge, 2015.

¹²¹ LEE Eun-Ju et TANDOC Edson C. Jr., « When News Meets the Audience: How Audience Feedback Online Affects News Production and Consumption », *Human Communication Research*, n° 4, vol. 43, 2017, p. 436-449, [<https://doi.org/10.1111/hcre.12123>].

¹²² LEE Eun-Ju, KIM Hyun Suk et CHO Jaeho, « How user comments affect news processing and reality perception: Activation and refutation of regional prejudice », *Communication Monographs*, n° 1, vol. 84, 2017, p. 75-93, [<https://doi.org/10.1080/03637751.2016.1231334>].

¹²³ TUCHMAN Gaye, *Making News. A Study in the Construction of Reality*, Free Press, New York, 1980.

¹²⁴ BADEN Christian, « Framing the News », in Karin WAHL-JORGENSEN et Thomas HANITZSCH (dir.), *The Handbook of Journalism Studies*, 2^e éd., Routledge, New York, 2019.

¹²⁵ HARCUP Tony et O'NEILL Deirdre, « What is News?: News values revisited (again) », *Journalism Studies*, n° 12, vol. 18, 2017, p. 1470-1488, [<https://doi.org/10.1080/1461670X.2016.1150193>].

¹²⁶ DE VREESE Claes, « News Framing: Theory and Typology », *Information Design Journal*, vol. 13, 2005, p. 51-62, [<https://doi.org/10.1075/idjdd.13.1.06vre>].

éditoriales des différents médias »¹²⁷. De plus, si la construction de l'agenda d'un quotidien est le fruit d'un processus dynamique impliquant différents acteurs, le rôle des sources, mais aussi des publics destinataires auxquelles s'adressent les journalistes peut être souligné :

« Les thèmes qui font (ou non) les “unes” ne naissent pas de l'arbitraire des rédacteurs, mais de chaînes complexes d'interdépendances. Y pèsent les relations avec des sources d'informations inégalement cotées et puissantes, l'attention aux annonceurs, l'anticipation de ce que seraient les goûts du public »¹²⁸.

À cet égard, le rôle du public, ou plutôt des publics, est aussi décisif pour Jean-Pierre Esquenazi. L'activité de cadrage est intimement liée au fait de rendre intelligible une expérience ou un fait à des publics qui ne les ont pas vécus¹²⁹. Enfin, il est possible de souligner l'importance du contrat de communication qui lie le journaliste à ses lecteurs dans la production des cadrages. Le contrat de communication définit le cadre au sein duquel la communication se déroule ainsi que les conditions dans lesquelles celle-ci est possible. Cela inclut notamment un certain nombre d'attentes réciproques¹³⁰.

3.3. Des cadres aux controverses

Si le cœur de cette thèse est l'analyse des cadrages médiatiques, elle s'appuie sur, et hybride au sein d'un cadre théorique commun, plusieurs principes issus de la sociologie pragmatique, sans toutefois s'en inspirer totalement. Certes, parler de « la » sociologie pragmatique est réducteur tant il n'existe pas une, mais des sociologies pragmatiques¹³¹. Pour autant, au fil de la construction de l'objet, des lectures et des problèmes rencontrés, quelques principes liés à des travaux pragmatiques ont fait sens pour ce travail. Tout d'abord, la lecture de *Mauvaise presse* de Cyril Lemieux¹³² pour mieux saisir les conditions de production des cadrages médiatiques de l'esport a été décisive. En outre, plusieurs études ont été utiles pour (re)penser les notions d'intérêts et de stratégies, largement mobilisées par les journalistes et les acteurs eux-mêmes

¹²⁷ MARTY Emmanuel, REBILLARD Franck, POUCHOT Stéphanie et LAFOUGE Thierry, « Diversité et concentration de l'information sur le web », *op. cit.*, 2012, p. 35 27-72.

¹²⁸ NEVEU Érik, « Quel pouvoir des médias ? », in Jean-François DORTIER (dir.), *La Communication*, Éditions Sciences Humaines, Auxerre, coll. « Synthèse », 2016, p. 278 275-282, [<https://doi.org/10.3917/sh.dorti.2016.02.0275>].

¹²⁹ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014.

¹³⁰ CHARAUDEAU Patrick, « Contrat de communication/contrat de parole », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2017.

¹³¹ CHATEAURAYNAUD Francis, « Le pragmatisme sociologique et la notion d'épreuve », *Questions de recherches*, [<https://recherches.hypotheses.org/1583>], consulté le 7 octobre 2024.

¹³² LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse : une sociologie compréhensive du travail journalistique et de ses critiques*, Métailié, Paris, 2000.

dans les textes de presse. Enfin, la lecture de travaux liés à l'étude des controverses pour donner sens aux disputes et conflits rencontrés dans les textes de presse m'a aussi mené vers la sociologie pragmatique de controverses.

3.3.1. Stratégies, intérêts, motifs et contrats de lecture

Pour commencer, il est intéressant de mettre en lumière une critique formulée par des sociologues pragmatiques à l'encontre des utilisations de la *frame analysis* dans les études sur les mouvements sociaux. Bien qu'elle ne concerne pas directement les travaux sur les cadres médiatiques, cette critique peut tout de même aider à préciser notre façon de les envisager. Cette critique déplore l'insistance trop importante sur les notions de stratégie et de tactique, risquant d'entraîner *in fine* un réductionnisme stratégique. Cette vision stratégiste éloigne les cadres de leur ambition initiale, à savoir s'intéresser à l'activité cognitive préreflexive de production ou dotation de sens. En effet, cette acception des cadres qui « ne renvoie pas tant au Goffman de *Frame Analysis* qu'à celui de *Strategic Interaction* »¹³³, produit un déplacement : l'activité de cadrage devient un travail réflexif « puisque conscient et tactique, de redéfinition des représentations. Les cadres n'apparaissent plus tant comme le produit d'une activité cognitive que comme des schèmes d'interprétation relativement stables et rigides, qu'il est possible à certains de manipuler dans un sens conforme à leurs intérêts »¹³⁴. Pourtant, les cadrages sont d'abord liés à des expériences vécues – parfois troublantes, étranges et inquiétantes – auxquelles ils permettent de donner sens¹³⁵. Ainsi, cette critique peut aussi inviter à considérer les cadrages médiatiques comme avant tout liés à la production de sens et à ne pas concevoir l'activité des journalistes et des acteurs sportifs qui s'expriment dans les articles comme (uniquement) stratégique. Il s'agit en somme de rompre avec une vision utilitariste, considérant qu'ils agissent seulement par intérêts, et ainsi d'envisager qu'ils puissent agir guidés par un sens de la justice¹³⁶.

¹³³ CEFAL Daniel et TROM Danny, « Présentation », *Les formes de l'action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2020, p. 9-23, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.10876>].

¹³⁴ MATHIEU Lilian, « Rapport au politique, dimensions cognitives et perspectives pragmatiques dans l'analyse des mouvements sociaux », *Revue française de science politique*, n° 1, vol. 52, 2002, p. 87-100, [<https://doi.org/10.3917/rfsp.521.0075>].

¹³⁵ CEFAL Daniel, « Les problèmes, leurs expériences et leurs publics : une enquête pragmatiste », *Sociologie et sociétés*, n° 1-2, vol. 51, 2019, p. 33-91, [<https://doi.org/10.7202/1074730ar>].

¹³⁶ BOLTANSKI Luc, *De la critique : Précis de sociologie de l'émancipation*, Gallimard, Paris, 2009.

Cette critique est plus largement liée au principe de pluralisme au cœur des approches pragmatiques. En effet, la sociologie pragmatique ne considère pas l'action humaine comme à double fond. Elle ne postule pas qu'il y a d'abord « le niveau de l'autocompréhension par les acteurs de ce qu'ils font et de leurs justifications morales » et ensuite le niveau qui permet d'expliquer l'action, « situé "en dessous" des croyances spontanées et déclarées de l'acteur », « caché, dénié ou méconnu », qu'il « revient au sociologue de dévoiler »¹³⁷. En rupture avec cette conception, la sociologie pragmatique pense « le monde social sur un seul et unique plan, en renonçant par conséquent à l'idée qu'existerait un niveau "profond" commandant le niveau superficiel de l'action et du jugement ». Ainsi s'agit-il de « maintenir constamment ses analyses sur le "plan d'immanence" que constitue l'action, sans jamais céder, par conséquent, à la tentation de faire appel à la puissance causale d'un arrière-monde supposé ou d'une prétendue structure profonde »¹³⁸. Ce principe détermine ainsi la façon d'envisager les discours de presse produits. Il n'est pas question « de traquer, derrière les affirmations universalistes, altruistes ou désintéressées de certains acteurs, l'existence de leurs intérêts cachés ou de leurs calculs plus ou moins inconscients »¹³⁹. À cet égard, comme le montrent les discours de presse étudiés dans cette thèse, les acteurs le font eux-mêmes. Et pour cause, le « dévoilement » des intérêts de leurs opposants est une arme communément utilisée par les acteurs impliqués dans des disputes¹⁴⁰. Ce principe est alors précieux pour éclairer et préciser la façon dont sont envisagées les mentions et les descriptions des intérêts, objectifs et motivations des acteurs sportifs, omniprésents dans les articles de presse liés à l'esport. Il s'agit donc de prendre ces intérêts en tant que tels, comme autant de dispositifs de cadrage. L'attention est portée à la façon dont les différents énonciateurs parlent de leurs intérêts ou des intérêts d'autres acteurs.

Plus précisément, les intérêts, motivations ou objectifs sont conceptualisés comme des motifs. Ils sont envisagés comme composantes et résultats de l'action (et donc du discours et des cadres produits), et non comme explications à celle-ci¹⁴¹. Si l'analyse des discours fait apparaître de nombreux motifs différents, beaucoup reviennent de manière commune dans les discours de certains types de sources et dans certaines situations. Et pour cause, les motifs sont codifiés.

¹³⁷ LEMIEUX Cyril, *La sociologie pragmatique*, op. cit., 2018, p. 30.

¹³⁸ *Ibid.*

¹³⁹ BARTHE Yannick, DE BLIC Damien, HEURTIN Jean-Philippe, LAGNEAU Éric, LEMIEUX Cyril, LINHARDT Dominique, MOREAU DE BELLAING Cédric, REMY Catherine et TROM Danny, « Sociologie pragmatique : mode d'emploi », *Politix*, n° 3, vol. 103, 2013, p. 184 175-204, [<https://doi.org/10.3917/pox.103.0173>].

¹⁴⁰ DE BLIC Damien et LEMIEUX Cyril, « Le scandale comme épreuve. Éléments de sociologie pragmatique », *Politix*, n° 3, vol. 71, 2005, p. 9-38, [<https://doi.org/10.3917/pox.071.0009>].

¹⁴¹ CALLON Michel et LAW John, « On Interests and their Transformation: Enrolment and Counter-Enrolment », *Social Studies of Science*, n° 4, vol. 12, 1982, p. 615-625, [<https://doi.org/10.1177/030631282012004006>].

Chaque action est associée à des « vocabulaires typiques de motifs »¹⁴², définissables comme configurations stables de raisons de l'action. Les motifs, « dans un même mouvement, autorisent et bornent l'action »¹⁴³. Ils apparaissent plus ou moins acceptables et recevables eu égard à la situation. Les différents cadres (et cadrages possibles d'une action) impliquent différents vocabulaires typiques de motifs (de cette action) et peuvent ainsi déterminer la recevabilité des motifs. Tous les motifs qui sont énoncés dans les articles sont recevables selon leur propre cadre. En revanche, si dans une situation le motif ne relève pas du cadre qui est attendu (par le récepteur qui l'interprète par exemple), mais relève d'un autre, il constituera une faute (pour ce récepteur). Si un cadre induit l'énonciation de certains motifs, réciproquement, l'énonciation de motifs induit un cadrage des pratiques puisqu'ils « fournissent des schèmes pour interpréter les activités dans lesquelles les personnes sont engagées »¹⁴⁴. Évoquer les motifs d'une action, c'est la cadrer. Ils constituent ainsi des dispositifs de cadrage, et sont liés à des cadres qu'ils font émerger lorsqu'ils sont énoncés. Si les motifs sont omniprésents dans les articles, c'est parce qu'ils sont intimement liés à la compréhension des actions¹⁴⁵, et donc ici des pratiques compétitives vidéoludiques. Ils permettent de leur donner sens, de rendre compte et de rendre des comptes, de justifier les conduites, et de convaincre (soi-même ou ses interlocuteurs) de leur bien-fondé¹⁴⁶.

Cela dit, une opposition semble émerger entre le principe de pluralisme de la sociologie pragmatique et certaines mises en œuvre au sein d'études dédiées aux cadrages médiatiques. À titre d'exemple, défendre l'idée que les conventions ou routines stratégiques des journalistes expliquent les cadrages médiatiques produits semble incompatible avec la sociologie pragmatique. Cette dernière n'envisage en effet pas les routines ou les conventions comme des explications des actions (et donc des cadrages), mais comme résultats et composantes de celles-ci (qui permettent néanmoins de comprendre les actions). De la même façon, plutôt que s'intéresser au contrat de communication, la sociologie pragmatique inviterait davantage à analyser le contrat de lecture, qui fait référence à la façon dont les publics destinataires

¹⁴² MILLS C. Wright, « Situated Actions and Vocabularies of Motive », *American Sociological Review*, n° 6, vol. 5, 1940, p. 904-913, [<https://doi.org/10.2307/2084524>].

¹⁴³ TROM Danny, « Grammaire de la mobilisation et vocabulaires de motifs », in Daniel CEFAÏ (dir.), *Les formes de l'action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2001, p. 99-134, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.10888>].

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ *Ibid.*

¹⁴⁶ ISRAËL Liora, « Cadres et motifs de l'action résistante : L'exemple du Front national des juristes (1941-1944) », in Daniel CEFAÏ et Danny TROM (dir.), *Les formes de l'action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2001, p. 255-279, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.10906>].

auxquelles s'adressent les médias sont figurés, construits et rendus visibles dans les discours produit. En effet, comme l'explique Eliseo Véron à l'origine du concept, « un discours construit une certaine image de celui qui parle (l'énonciateur), une certaine image de celui à qui on parle (le destinataire) et, par conséquent, un lien entre ces places »¹⁴⁷. La clarification des liens entre contrat de lecture et contrat de communication réalisée par Yves Jeanneret et Valérie Patrin-Leclère est à cet égard très éclairante des postures différentes, qui demeurent pourtant loin d'être incompatibles :

« Le contrat [de lecture] existe en tant qu'objet observable. La matérialité du dispositif médiatique joue un rôle décisif, parce que l'interaction n'est pas directe, mais médiatisée. Les objets matériels transportent, d'une situation à une autre, les marques d'une disposition à communiquer. Le contrat pose un lien entre le document, objet fixe et circulant, et les relations sociales, économiques, symboliques qui peuvent se tisser autour de lui. Il le fait en conservant la distinction entre un ordre des formes et un ordre des pratiques. Il en est tout autrement lorsque Patrick Charaudeau se propose de définir un certain nombre d'hypothèses sur ce qui rend possible tout échange communicationnel. Il vise à intégrer une analyse des discours sociaux aux sciences du langage, à faire entrer dans le travail linguistique la portée du social. Il s'agit d'objectiver les conditions virtuelles de tout échange et de les rendre manipulables pour l'analyse (Charaudeau, 1982). Une série de contrats rend visible l'invisible, explicitant l'ensemble des hypothèses que les acteurs sociaux doivent avoir en tête pour adopter des rôles sociaux, traduits en rôles communicationnels et langagiers (Charaudeau, 1995) »¹⁴⁸.

Toujours en guise d'exemple, si pour comprendre le travail quotidien des journalistes, Cyril Lemieux mobilise le concept de grammaire, désignant un ensemble de règles que les individus doivent « suivre pour agir d'une façon suffisamment correcte aux yeux des partenaires de l'action »¹⁴⁹, le sociologue pragmatique n'envisage pas ces grammaires comme des explications des actions, mais comme composantes et résultats de leur activité. Si celles-ci permettent *in fine* de comprendre l'action, elles ne peuvent être rendues visibles que par l'action. Cette conception est contraire à celle mise en œuvre dans de nombreuses études sur les cadres médiatiques, qui partent des conditions de production pour expliquer l'action et les cadrages produits. Ici, du côté des approches pragmatiques, il est question de partir de l'action et des cadrages produits pour mettre au jour les conditions de production ou contraintes (considérés comme composantes et résultats de l'action) qu'ils rendent visibles et qui permettent de les comprendre. Pour autant, ces deux façons d'envisager le lien entre les cadrages produits et les conditions de

¹⁴⁷ VERON Eliseo, « L'analyse du "contrat de lecture" : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse », in Emile TOUATI (dir.), *Les médias : expériences et recherches actuelles*, IREP, Paris, 1985, p. 207.

¹⁴⁸ JEANNERET Yves et PATRIN-LECLERE Valérie, « La métaphore du contrat », *Hermès, La Revue*, n° 1, vol. 38, 2004, p. 134-140, [<https://doi.org/10.4267/2042/9438>].

¹⁴⁹ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse, op. cit.*, 2000, p. 110.

production ne sont pas inconciliables, au contraire. Bien qu'il fasse exclusivement référence au(x) contrat(s) d'une situation de communication, Eliseo Véron lui-même expose la complémentarité de ces manières d'appréhender discours et conditions de production :

« Une analyse sémiologique sans terrain permet de connaître en détail les propriétés du discours du support tel qu'il s'offre [...], mais elle ne nous indique pas de quelle façon le contrat de lecture ainsi construit s'articule (plus ou moins bien) aux intérêts, attentes, imaginaires de ses lecteurs. Un terrain sans analyse sémiologique du contrat de lecture est un terrain *aveugle* : on étudie les attitudes et les réactions des lecteurs, et des non-lecteurs, vis-à-vis d'objets dont on ne connaît pas les propriétés qui font de ces objets, précisément, des objets de lecture »¹⁵⁰.

Ainsi, est-il possible de défendre que les approches pragmatiques et les approches mises en œuvre par certains travaux sur les cadres médiatiques constituent « deux points d'entrée dans l'opérationnalisation de [l'analyse de la communication], certes distincts, mais complémentaires »¹⁵¹. D'ailleurs, mettre en œuvre simultanément ces deux approches permet par exemple d'étudier les conditions de productions qui s'actualisent ou non dans les discours médiatiques. Cette thèse envisage ainsi la possibilité de concilier, voire de jongler entre ces deux entrées différentes (des conditions de production aux cadrages *versus* des cadrages aux conditions de production), au service d'une finalité unique : la compréhension de la production et la construction des cadres médiatiques de l'esport.

3.3.2. Controverses et problèmes publics

Cette thèse, qui place les cadrages médiatiques au cœur du cadre théorique, s'appuie aussi sur les apports de la sociologie pragmatique (encore une fois sans s'y cantonner), à travers les concepts de « controverses » et de « problèmes publics », pour conceptualiser certaines luttes, débats et disputes qui apparaissent dans les articles de presse liés à l'esport. Difficile à définir en raison des multiples sens qu'elle peut revêtir, une controverse peut être entendue comme une « confrontation discursive polarisée, argumentée, réitérée et publique »¹⁵². Les dimensions prolongées, argumentées et publiques (le « différend entre deux parties est mis en scène devant un public, tiers placé dès lors en position de juge »¹⁵³) de la controverse permettent de la

¹⁵⁰ VERON Eliseo, « L'analyse du "contrat de lecture" : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse », *op. cit.*, 1985, p. 219.

¹⁵¹ MARTY Emmanuel, *Journalismes, discours et publics : une approche comparative de trois types de presse, de la production à la réception de l'information*, thèse de doctorat, Toulouse 2, 2010, p. 62.

¹⁵² RENNES Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 47, 2016, p. 28 21-48, [<https://doi.org/10.4000/edc.6614>].

¹⁵³ LEMIEUX Cyril, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *op. cit.*, 2007, p. 194 191-212.

différencier d'autres situations de désaccord et de conflits. À défaut de passer en revue les multiples usages du terme, cette thèse adhère à la définition de Josquin Debaz :

« La controverse est un processus public d'échanges d'arguments sur un ou plusieurs points litigieux, dans lequel deux parties ou plus visent à un accord sur la nature du problème soulevé, et pour ce faire sur les faits recevables et les arguments légitimes en vue de cette résolution. Elle est dans une dynamique constante pour se maintenir entre des formes de discussion plus consensuelles ou de dispute plus agonistiques entre le simple désaccord qui s'explique et la polémique qui divise. Nous parlerons de controverse quand le désaccord persiste, qu'il rebondit sur de nouveaux arguments, qu'il déborde de son cadre initial et touche un éventail toujours plus large d'auditeurs »¹⁵⁴.

Les problèmes publics font eux référence à des situations, à des faits ou plus largement à des choses qui ont été définis comme des problèmes à résoudre. Il s'agit de « “quelque chose” à propos de quoi “quelqu'un” doit faire quelque chose »¹⁵⁵. Ainsi, ils sont à penser « comme des processus et non des “choses” ou des objets qui s'imposent à un regard attentif »¹⁵⁶. Les problèmes publics se distinguent donc des controverses. Ils n'opposent pas les acteurs de l'esport à un public extérieur. Ceux-ci s'accordent sur une situation anormale et préoccupante qui revêt des intérêts et des enjeux collectifs, qu'il convient de résoudre. Si ces acteurs débattent, voire se disputent, c'est principalement à propos de l'explication des causes du problème consensuel et sur les solutions à mettre en œuvre pour le résoudre.

En dépit de ces différences, ces deux processus ont des points communs. Comme le souligne la sociologie pragmatique de l'expérience, les problèmes publics et les controverses ont en commun d'être avant tout liés à des situations problématiques. Celles-ci font suite à un trouble, à un « vague sentiment que “quelque chose va mal” (*something wrong*) »¹⁵⁷, chose à laquelle il faut donner sens et éventuellement répondre. Cette situation de trouble mène les acteurs qui la subissent à conduire une enquête¹⁵⁸ – c'est-à-dire à examiner, analyser, raisonner, réfléchir, se questionner, discuter et débattre (du problème, de ses origines, de ses solutions, etc.) – pour

¹⁵⁴ DEBAZ Josquin, « Entre science et société, les controverses comme enquêtes collectives », *Zilsel*, n° 2, vol. 2, 2017, p. 156-157 149- 166, [<https://doi.org/10.3917/zil.002.0149>].

¹⁵⁵ GUSFIELD M. Joseph, *La culture des problèmes publics*, trad. Daniel Cefai, Economica, Paris, 2009, p. 5.

¹⁵⁶ NEVEU Érik, « L'analyse des problèmes publics : Un champ d'étude interdisciplinaire au cœur des enjeux sociaux présents », *Idées économiques et sociales*, n° 4, vol. 190, 2017, p. 6 6-19, [<https://doi.org/10.3917/idee.190.0006>].

¹⁵⁷ EMERSON Robert M. et MESSINGER Sheldon L., « Micro-politique du trouble : Du trouble personnel au problème public », in Daniel CEFAI et Cédric TERZI (dir.), *L'expérience des problèmes publics*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2012, p. 58 57-80, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.19552>].

¹⁵⁸ DEWEY John, *Logique. La théorie de l'enquête*, Presses Universitaires de France, Paris, 1993.

comprendre ce qui se joue et retrouver le contrôle¹⁵⁹. *In fine*, de cette dynamique de l'enquête résulte la problématisation de la situation, et sa publicisation. La problématisation fait référence à l'identification, à la définition, et à la circonscription d'une situation comme anormale, problématique et nécessitant la mise en œuvre d'actions pour y faire face. La publicisation fait référence à la définition des publics concernés par ses effets indésirables et des publics qui s'impliquent ou doivent s'impliquer pour tenter de l'élucider et de la résoudre¹⁶⁰. Ces problèmes sont ainsi à penser comme le fruit d'un processus : « celui qui transforme un fait social en quelque chose de problématique, justifiant alarmes, discussions, diagnostics et, dans un deuxième temps, mise en œuvre de mesures visant à y apporter des solutions ou à en réduire les impacts »¹⁶¹.

Surtout, les relations qu'entretiennent les controverses et les problèmes publics avec les médias sont relativement similaires. Plus encore, la façon de penser et d'analyser ces relations est la même. Deux logiques peuvent être identifiées dans les productions médiatiques. D'une part, les articles de presse peuvent donner à voir l'existence de controverses et de problèmes qui mobilisent les acteurs de l'esport. D'autre part, les médias et leurs productions peuvent participer à la problématisation et publicisation des situations problématiques, et donc jouer un rôle actif dans la construction des controverses et des problèmes.

La première logique est particulièrement visible quand les journalistes informent et rendent compte de l'existence d'un problème rencontré et négocié par les acteurs de l'esport dans leur monde. Dans ces articles, les journalistes soulignent que ces acteurs enquêtent, cherchent les causes et les résolutions, débattent, voire s'opposent par des cadrages différents, etc. Cette première logique invite le chercheur à décrire la façon dont les médias et les journalistes rendent compte, décrivent, configurent et rendent visible dans leurs productions ce problème qui existe par ailleurs dans le monde de l'esport.

S'intéresser à la seconde logique inscrit le travail dans l'étude de la construction des controverses et des problèmes publics¹⁶². Que cette étude relève d'une approche pragmatique

¹⁵⁹ CEFAÏ Daniel, « Les problèmes, leurs expériences et leurs publics », *op. cit.*, 2019, p. 36-33-91.

¹⁶⁰ CEFAÏ Daniel et TERZI Cédric, « Présentation », *L'expérience des problèmes publics*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2012, p. 9-47, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.19537>].

¹⁶¹ NEVEU Erik, « Problème public », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2021.

¹⁶² AUBIN France, NEVEU Erik et PAES Paula de Souza, « Journalistes et construction médiatique des problèmes publics », *op. cit.*, 2022, p. 6-13.

sensible à l'expérience¹⁶³ ou d'une approche constructiviste¹⁶⁴, elle consiste à analyser le rôle des articles dans la problématisation et la publicisation des situations. Cette perspective stimulante invite à étudier la façon dont les productions médiatiques peuvent être des espaces de réflexion, de discussion, de débats, voire de conflits (entre des cadrages concurrents), pour les acteurs sportifs qui enquêtent sur des situations problématiques. Les articles sont envisagés comme des situations problématiques à part entière qui participent à la controverse et l'alimentent. Il s'agit surtout d'être attentif au travail des entrepreneurs de cause qui peuvent intervenir dans les médias pour problématiser et publiciser une situation, justifier l'importance du problème et le populariser au sein de l'espace public dont les médias sont une composante clé¹⁶⁵. Il est question de s'intéresser à la mise en scène du problème dans les articles, aux publics présentés comme concernés par le problème, aux publics invités à se mettre en action pour le résoudre, aux revendications d'actions ou encore aux réactions que l'article suscite ou peut susciter.

Il pourrait être possible de différencier les présences de ces deux logiques dans le corpus étudié, c'est-à-dire différencier d'un côté les articles qui rendent compte ou analysent un problème qui se construit dans le monde sportif, et de l'autre des articles produits par des journalistes pour alerter ou donner place à un entrepreneur de cause qui alerte à propos d'une situation problématique. Pour autant, il n'est parfois pas simple de séparer ces deux logiques à la lecture (et analyse) des articles. Surtout, elles semblent tout le temps présentes simultanément dans les productions médiatiques. Même quand ils rendent simplement compte de l'existence d'une controverse, les médias peuvent être « considérés comme des acteurs à part entière des controverses qu'ils traitent »¹⁶⁶. En effet, les médias « sont à la fois juge et partie. Dans ce double rôle, ils ne sont pas de simples miroirs ou fenêtres sur le monde, mais des opérateurs de changement »¹⁶⁷. Comme l'écrit Divina Frau-Meigs, « ils proposent des représentations et spectacles qui ont à voir avec la réalité, tout en étant des systèmes sociaux et institutionnels avec leur propre agenda ». Ainsi, « ils affectent tout le cycle de la panique, du déclenchement

¹⁶³ CEFAÏ Daniel, « Publics, problèmes publics, arènes publiques... : Que nous apprend le pragmatisme ? », *Questions de communication*, n° 30, 2016, p. 25-64, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10704>].

¹⁶⁴ NEVEU Erik, « L'approche constructiviste des "problèmes publics". Un aperçu des travaux anglo-saxons », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 22, 1999, p. 41-58, [<https://doi.org/10.4000/edc.2342>].

¹⁶⁵ NEVEU Erik, *Sociologie politique des problèmes publics*, op. cit., 2022.

¹⁶⁶ LE MAREC Joëlle et BABOU Igor, « La dimension communicationnelle des controverses », *Hermès, La Revue*, n° 3, vol. 73, 2015, p. 115-121, [<https://doi.org/10.3917/herm.073.0111>].

¹⁶⁷ FRAU-MEIGS Divina, « La panique médiatique entre déviance et problème social : vers une modélisation sociocognitive du risque », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 239-252, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.387>].

au dénouement, intervenant dans l'inventaire comme dans la négociation. Ils construisent partiellement la panique tout en la déconstruisant »¹⁶⁸. De leur côté, Cédric Terzi et Alain Bovet rappellent que la simple description de l'existence d'une controverse dans un article peut produire un travail politique¹⁶⁹. En effet, souvent, « l'énonciateur journalistique ne se contente pas de situer des acteurs collectifs dans une situation polarisée. Il configure cette dernière de telle sorte que toutes les positions qu'elle organise sont chargées normativement »¹⁷⁰.

Cette thèse soutient donc que ces deux logiques dépendent aussi et peut-être surtout de la perspective du chercheur. Il est en effet possible d'étudier un article qui rend compte de l'existence d'une controverse en questionnant tout de même les effets des discours sur la dynamique de la controverse ou sur les publics impliqués. À l'inverse, il est aussi possible d'aborder un article ou un discours visant à alerter ou à contester des opposants à travers la mise en visibilité qu'il produit d'une controverse ou d'un problème qui existe par ailleurs dans le monde de l'esport. Ce travail doctoral ambitionne aussi de conjuguer ces deux logiques au service de la compréhension de la production et de la construction des cadres médiatiques de l'esport. Il s'agit de se demander, d'une part, dans quelle mesure les controverses médiatiques liées aux compétitions de jeux vidéo déterminent la production de cadrages et marquent leur construction, et, d'autre part, quels sont les effets de ces controverses médiatiques sur les pratiques et pratiquants médiatisés ?

4. Corpus et sources

Avant d'explicitier la problématique qui résulte finalement de cette phase exploratoire, cette quatrième partie de l'introduction présente les corpus constitués et justifie les choix réalisés pour mener à bien cette recherche.

Le corpus de cette thèse est composé de trois sous-corpus¹⁷¹, correspondant à trois types de presse différents : presse quotidienne nationale (PQN), presse quotidienne régionale (PQR) et

¹⁶⁸ *Ibid.*

¹⁶⁹ TERZI Cédric et BOVET Alain, « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques. Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives », *Réseaux*, n° 4, vol. 132, 2005, p. 111-132.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 126 111-132.

¹⁷¹ Plus simplement, ils seront souvent désignés en tant que corpus (corpus PQN, corpus PQR, corpus *lequipe.fr*) pour alléger la lecture.

presse sportive en ligne. Pour ce dernier type, il est plus exact de parler du corpus « *lequipe.fr* », car il s’agit du seul média sportif en ligne étudié. En outre, ce corpus *lequipe.fr* inclut également les commentaires publiés par les lecteurs en dessous des articles retenus. Dans la mesure où *lequipe.fr* traite quotidiennement de l’actualité esportive de façon spécialisée, au contraire de la PQN et de la PQR, ces dernières peuvent être qualifiées de presses « généralistes » ou « d’information générale » et sont souvent regroupées en ce sens dans la suite de la thèse. Plus précisément, comme le résume le tableau 1, le corpus de PQN est composé de 6 quotidiens (*Aujourd’hui en France, La Croix, Le Figaro, Le Monde, L’Humanité* et *Libération*) et le corpus de PQR de 9 quotidiens (*La Nouvelle République du Centre-Ouest, La Voix du Nord, Le Bien Public, Le Journal de Saône et Loire, Le Parisien, Le Progrès, Le Télégramme, Ouest-France, et Sud Ouest*).

Type de presse	Quotidiens	Nombre	Temporalité
Presse quotidienne nationale (PQN)	<i>Aujourd’hui en France ; La Croix ; Le Figaro ; Le Monde ; L’Humanité ; Libération</i>	392 articles	01 janvier 1996 – 01 aout 2022
Presse quotidienne régionale (PQR)	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest ; La Voix du Nord ; Le Bien Public ; Le Journal de Saône et Loire ; Le Parisien ; Le Progrès ; Le Télégramme ; Ouest-France ; Sud Ouest</i>	4533 articles	01 janvier 1996 – 01 aout 2022
Presse sportive en ligne	<i>lequipe.fr</i>	2171 articles ; 16 302 commentaires	03 janvier 2016 – 01 aout 2022

Tableau 1 : Présentation du corpus complet.

Avant de préciser le contenu de ces corpus et de présenter leur construction, il est possible de justifier le choix d’étudier trois types de presses. Tout d’abord, ne pas se contenter d’un type de presse a l’intérêt d’élargir le spectre de l’analyse et de la caractérisation du cadrage médiatique de l’esport dans la presse. Si des tendances apparaissent identiques dans les trois corpus, il est (au moins) possible de les généraliser à ces trois types de presse. La comparaison entre ces types de presse permet également de faire émerger des spécificités propres à chacune. Dans la mesure où les différences de résultats entre ces corpus peuvent être liées à la variable « type de presse », elles permettent particulièrement de mettre au jour des conditions de production liées aux logiques médiatiques et éditoriales. Ce qui est énoncé ici pour les types de presse peut l’être de la même façon pour les différents quotidiens. À cet égard, l’absence d’étude d’un autre média sportif limite la généralisation des résultats de *lequipe.fr* à la presse

sportive, en dépit de la position dominante occupée par ce média. En outre, avant de revenir plus précisément sur l'intérêt d'étudier le média sportif en ligne ci-dessous, l'étude de la presse régionale est apparue particulièrement intéressante à la suite de cette phase exploratoire. En effet, après les premières observations exploratoires, la PQR semble médiatiser une importante diversité de pratiques et d'acteurs sportifs qui n'apparaissent pas dans la presse nationale. Dès lors, dans quelle mesure la PQR, ou plutôt les acteurs sportifs locaux médiatisés, promeuvent-ils d'autres cadrages, potentiellement en opposition avec ceux de la PQN et de ses acteurs nationaux ? Des oppositions relatives au cadrage de l'esport en tant que sport peuvent-elles émerger ?

Avant de préciser les mots-clés utilisés pour circonscrire les articles étudiés, il est judicieux de préciser ce qui est entendu par esport dans cette thèse. En fait, c'est volontairement que l'esport n'a pas été défini ni délimité jusqu'ici, car définir l'esport, c'est déjà le cadrer. Il est considéré ici que l'esport est ce que les acteurs disent être de l'esport. Encore une fois, il s'agit de prendre au sérieux et d'étudier ce que ces individus définissent comme étant de l'esport ou comme étant lié au phénomène existant, identifié et délimité de l'esport. Pour autant, une recherche par mots-clés sur les moteurs de recherche avec les seuls termes « esport », « e-sport » ou « sport électronique » aurait été bien réductrice tant les discours font référence à des choses considérées comme appartenant à ce large phénomène sans les utiliser. Les acteurs n'ont pas besoin de nommer ainsi la pratique pour y faire référence. Surtout, l'utilisation commune et quasi systématique du terme « esport » est assez récente. À titre d'exemple, à la fin des années 1990, les acteurs utilisent plutôt « jeu en réseau » pour faire référence au phénomène qui est appelé « esport » en 2020. Face à ces difficultés, le choix a été fait de considérer une définition minimale du phénomène qui soit la plus large possible, et d'étudier le cadrage médiatique de tous les articles qui médiatisent des pratiques présentées comme conformes à cette définition. Il s'avère que cette définition correspond à celle proposée par France Esports : « L'esport désigne donc l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console ou tablette) »¹⁷². L'objectif est donc d'étudier les cadrages médiatiques (dans la presse) des affrontements de joueurs sur des jeux vidéo depuis la fin des années 1990.

¹⁷² FRANCE ESPORTS, « Esport(s) : Définition et orthographe ».

En ce qui concerne le choix des mots utilisés pour désigner le phénomène étudié dans cette thèse, plusieurs termes ont déjà été employés et sont employés dans ce tapuscrit, le plus souvent de façon interchangeable : jeu vidéo compétitif, affrontement vidéoludique, compétition de jeu vidéo, pratique compétitive des jeux vidéo, pratique en compétition des jeux vidéo, esport, sport électronique, etc. En fait, ces mots induisent tous des cadrages plus ou moins différents du phénomène étudié. Idéalement, il faudrait trouver un mot neutre qui n'induisse aucun cadrage pour faire référence au phénomène étudié, ou, à défaut, employer le terme le plus neutre. « Compétition de jeu vidéo » ou « pratique compétitive des jeux vidéo » sont en ce sens les plus souvent utilisés. Pour autant, cela est souvent vain. J'utilise ainsi différents vocables de manière interchangeable (souvent avec pour but de limiter les répétitions), mais je tiens à dire que les termes employés ne font pas référence à une définition précise de l'esport. Ils visent seulement à signifier que l'objet de discours dont il est (ou va être) question est le phénomène étudié, dont on laisse aux acteurs mobilisés le soin de le définir.

Cela dit, il est maintenant possible de présenter comment les corpus ont été construits. Les corpus de PQN et de PQR ont été fabriqués de la même façon sur Europresse. Pour identifier l'ensemble des articles faisant référence à des confrontations de joueurs par l'intermédiaire du jeu vidéo paru depuis la fin des années 1990, la base de recherche a été interrogée de janvier 1990 au 1^{er} août 2022 avec les filtres « Presse Généraliste Nationale » et « Presse Généraliste Régionale » et les mots-clés suivants :

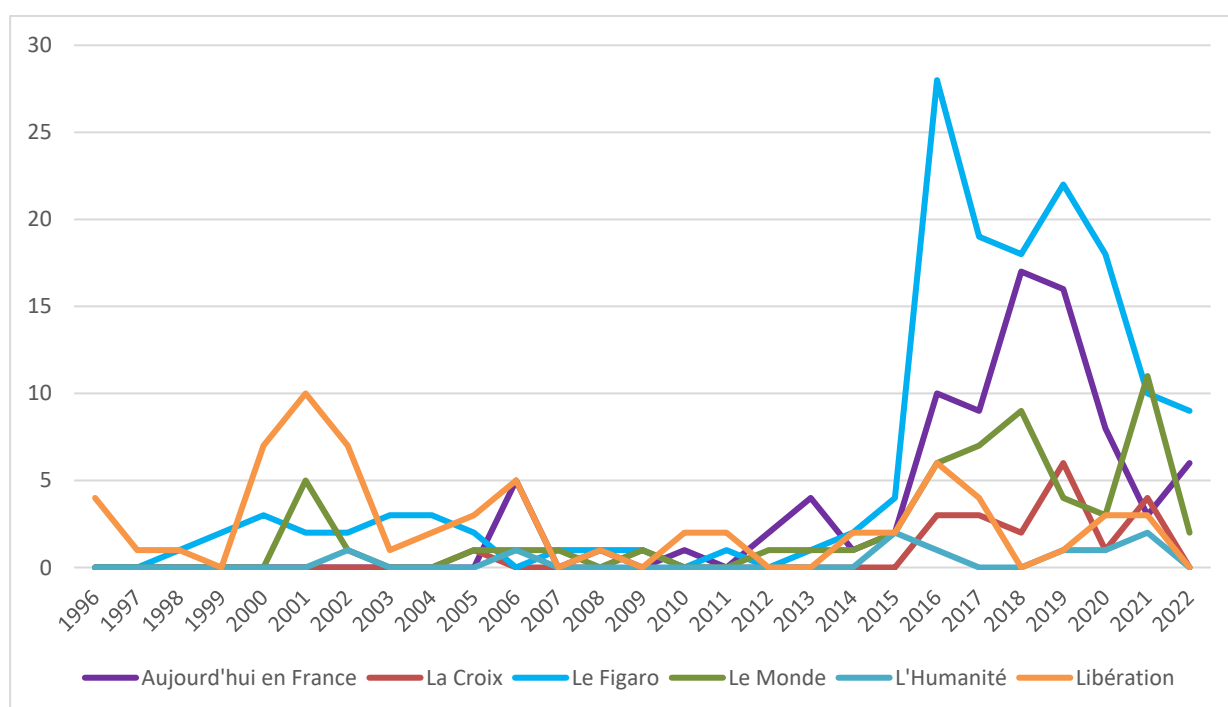
« "esport*" | "e-sport*" | "jeu en réseau" | "jeux en réseau" | "sport électronique" | "LAN parties" | "LAN party" | "local area network" | ("compétition*" & "jeux vidéo") | ("compétition*" & "jeu vidéo") | ("tournoi*" & "jeu vidéo") | ("tournoi*" & "jeux vidéo") | ("affronte*" & "jeux vidéo") | ("affronte*" & "jeu vidéo") ».

Cette recherche a donné plus de 32 000 résultats. Ensuite, la lecture des titres des articles (ou des articles en cas de doute, ce qui est souvent le cas) visait à extraire les articles conformes aux critères d'inclusion : faire référence à l'esport entendu dans une définition large incluant l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire du jeu vidéo. Après avoir enlevé les productions des hebdomadaires, le premier corpus était composé de 5762 articles de presse. Les productions de plusieurs quotidiens régionaux¹⁷³ ont été enlevées du corpus en raison de l'arrivée tardive de leurs archives sur Europresse, souvent à partir de 2008 (hélas, ce détail a été observé après avoir réalisé la première phase). En outre,

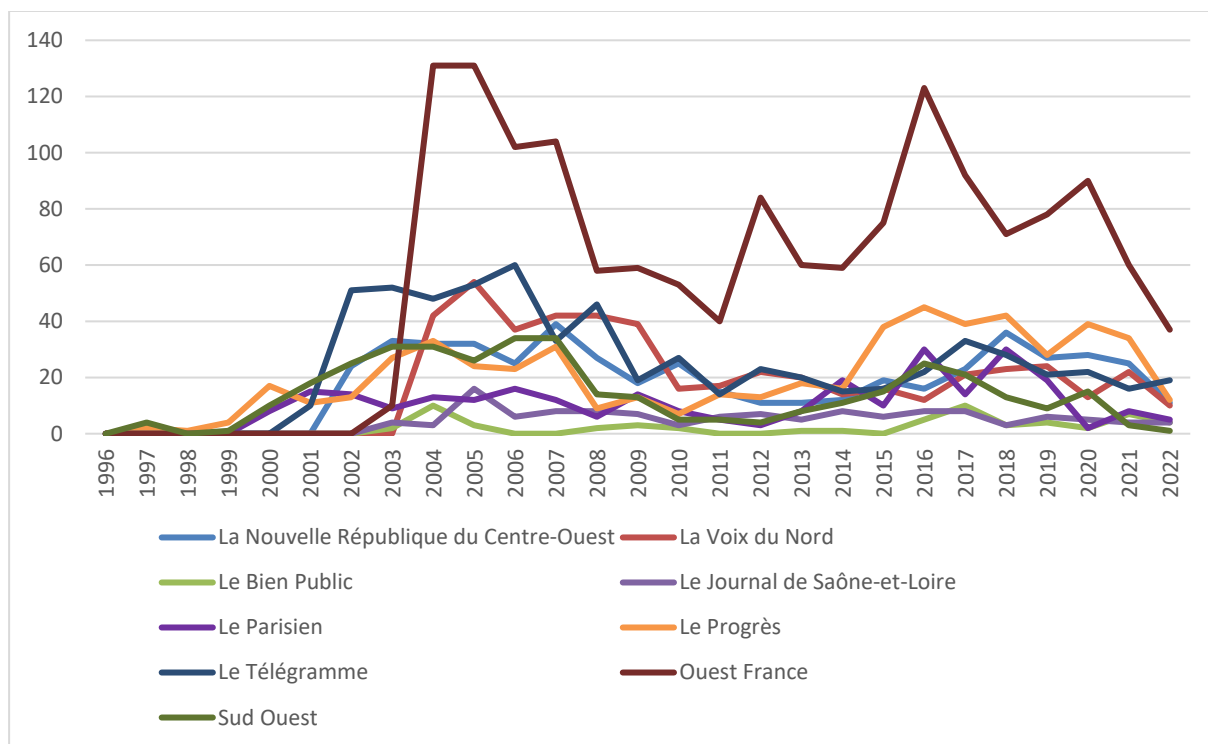
¹⁷³ *Paris Normandie, Charente Libre, Est Républicain, Havre Presse, Havre Libre, Midi Libre, L'Indépendant, Centre Presse Veyne et Aveyron, Presse océan.*

après avoir enlevé 105 articles qui ne correspondaient finalement pas aux critères d'inclusion (témoignant ici des limites de la phase manuelle de sélection réalisée par un seul humain), 65 productions qui n'en sont pas (le plus souvent, celles-ci annoncent la page de l'article du quotidien qui se consacre au phénomène sportif), et 4 articles finalement en dehors des bornes temporelles retenues, le corpus se compose de 4925 articles dont 392 de PQN et de 4533 de PQR, comme le montrent les graphiques 1 et 2.

Il convient de justifier le choix des bornes temporelles. Si l'objectif initial était d'étudier le traitement de l'esport depuis les années 1990 pour comprendre la construction médiatique du sport électronique, l'année 1996 s'est imposée en raison des résultats obtenus sur Europresse. En effet, alors que seulement 4 articles conformes aux critères d'inclusion parus de 1990 à 1996 apparaissent, l'année 1996 compte 4 articles produits à elle seule. Le choix de prendre cette année-là est aussi épistémologique, car il aurait été plus facile de prendre l'année 1997 qui correspond à l'émergence des sociétés privées spécialisées dans l'événementiel sportif et qui est considérée comme une rupture à l'origine de l'esport moderne dans la littérature. Or, étudier les articles produits en 1996 peut permettre de relativiser l'idée de rupture, tout du moins quand il est question de presse généraliste française. Enfin, l'arrêt du corpus à août 2022 est surtout lié au calendrier de ce travail doctoral. Aucune date ne semble justifier une rupture dans les années 2020, si ce n'est possiblement la réception en l'honneur de l'esport français à l'Élysée entrepris par le président le 3 juin 2022.



Graphique 1 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse nationale chaque année de 1996 à août 2022.



Graphique 2 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse régionale chaque année de 1996 à aout 2022.

Enfin, il est important de dire que les corpus de PQN et PQR confectionnés, et les résultats de cette thèse dans une certaine mesure, sont dépendants du logiciel Europresse, et notamment de ses limites, dont il convient d'avoir conscience. Tout d'abord, malgré l'ambition d'appréhender l'ensemble des productions des différents médias, les articles étudiés sont tributaires des mots-clés choisis, mais aussi des articles présents et référencés dans la base de données d'Europresse. Enfin, il est à noter l'absence de certains éléments ou le manque de précision de la base de données à certains égards. Il s'avère que certains articles intégrés dans le corpus sont en fait publiés dans les suppléments des différents quotidiens. En effet, ces suppléments, surtout les premières années, ne sont pas forcément identifiables. À cet égard, l'absence de PDF permettant de visualiser les pages du quotidien en photographie, en particulier les premières années, est aussi à noter. Plus largement, une limite de ce travail est de ne pas avoir travaillé directement sur les quotidiens, tels qu'ils sont le plus souvent lus par les lecteurs. En outre, à plusieurs reprises, ce qui aurait pu être considéré comme un seul article (composé par exemple de différents encadrés) est décliné en plusieurs unités au sein de la base de données, ce qui peut avoir un effet, bien que négligeable sur les données quantitatives obtenues. Pour finir, en raison du fait que les articles liés à l'esport parus dans certains quotidiens régionaux ne le sont pas dans toutes ses versions, les indications de page données par Europresse s'accompagnent

souvent de lettres offrant des précisions pour retrouver précisément un article. Quand tel est le cas, le choix a été fait de les laisser dans les notes de bas de page du tapuscrit.

Ces corpus de presse généraliste sont complétés par un corpus d'articles publiés dans la rubrique (ou section) sport de *lequipe.fr*. Le média sportif monopolistique français fait partie de ceux qui ont placé l'esport au cœur de leur diversification et de leur stratégie numérique¹⁷⁴. Une rubrique en ligne « sport », qui traite quotidiennement de l'actualité de plusieurs jeux vidéo compétitifs, voit le jour en 2016 sur son site. Elle se compose d'un journaliste titulaire, Paul Arrivé, présent depuis sa création et engagé en CDI depuis 2019 (il signe plus de 80 % des articles), ainsi que de pigistes. Comme c'est le cas depuis 2007 sur le site, chaque article offre un espace commentaire permettant d'y réagir ou de répondre à d'autres internautes. Les journalistes y prennent part et n'hésitent pas à répondre à leurs lecteurs. Comme énoncé précédemment, la controverse sportive est au cœur de la rubrique. Ainsi, l'étude du média est apparue très intéressante pour approfondir les débats, disputes et questionnements liés à la sportivité de l'esport. En outre, la rubrique, qui permet aux lecteurs une participation accrue (en commentant par exemple), constitue un bon moyen d'étudier la façon dont les nouvelles tendances propres au journalisme et aux médias en ligne (incarnés par le site) marquent la production et la construction des cadrages. Pour cette raison, les commentaires postés en dessous des articles sont intégrés dans le corpus. Ceux-ci permettent également d'appréhender la réception, certes très partielle, des articles produits. En outre, l'importance des images et leur accessibilité sur le site internet ont l'avantage de rendre particulièrement propice l'analyse des images. Ainsi, un corpus constitué de l'ensemble des articles postés dans la rubrique depuis ses débuts, ainsi que de leurs commentaires a été constitué. 2171 articles (dont 2104 images) et leurs 16 302 commentaires ont été identifiés du 3 janvier 2016 à août 2022. Il est fort probable qu'il manque des articles. En effet, les articles des premières années n'étant plus accessibles depuis la rubrique, ceux-ci ont été récoltés à l'aide de recherches avancées sur le moteur de recherche Google.

Les corpus ont donné lieu à des tableurs, dans lesquels chaque article constitue une ligne. Ceux-ci sont accompagnés de différentes colonnes (textes, dates, quotidiens, journalistes, etc.). Ces documents de base permettent de transférer les corpus et articles dans les logiciels d'analyse de contenu qualitative (QDA Miner) ou d'analyse textométrique (Iramuteq) utilisés, et de réaliser

¹⁷⁴ SCHOLZ Tobias M., « Deciphering the World of eSports », *International Journal on Media Management*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 1-12, [<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>].

des analyses statistiques directement sur le tableur. Par la suite, les données obtenues grâce aux analyses réalisées sur le logiciel QDA Miner étaient copiées dans le tableur de base, et permettaient de réaliser de nouveaux tests statistiques.

Le chapitre 1 développe en profondeur les méthodologies mises en œuvre pour identifier et analyser les cadres médiatiques. Avant cela, l'ensemble des corpus ont fait l'objet d'une première analyse de contenu qualitative visant à produire des typologies des différents types d'articles produits sur l'esport. Une typologie est dédiée à la PQN et à la PQR, une autre est consacrée à *lequipe.fr*. Pour y voir plus clair parmi ce grand nombre d'articles, ces typologies considèrent à la fois les genres des articles (compte rendu, portrait, entretien, reportage, enquête, etc.), ainsi que les nouvelles (compétition, actualité liée à l'encadrement institutionnel, actualité liée à un investissement, etc.).

Enfin, comme présentés dans le tableau 2, cinq entretiens semi-directifs, dont un avec le journaliste principal de la rubrique de *lequipe.fr*, deux avec des journalistes de PQR, un avec un journaliste de PQN et un avec un journaliste qui a écrit à la fois dans la PQR et la PQN, ont été réalisés. Onze journalistes parmi les plus productifs (en nombre d'articles produits) des corpus ont été contactés. Une réponse a été négative tandis que cinq demandes sont restées sans réponses. Les entretiens visant à comprendre les articles qu'ils ont produits sur l'esport, menés à l'aide des guides d'entretien présentés en annexes, ont été traités grâce à une analyse qualitative de contenu (sur le logiciel QDA Miner).

Journaliste	Type – média	Date	Durée	Nombre articles corpus
Paul Arrivé	Presse sportive en ligne – <i>L'Équipe</i>	12/02/2024	2 h	1565
Aymeric Renou	PQR et PQN – <i>Le Parisien</i> et <i>Aujourd'hui en France</i>	09/02/2024	45'	30
Jean-Philippe Vigouroux	PQR – <i>Le Progrès</i>	14/02/2024	1 h	13
Samuel Nohra	PQR – <i>Ouest-France</i>	19/02/2024	1 h	20
Pierric Marissal	PQN – <i>L'Humanité</i>	23/02/2024	1 h 45	3

Tableau 2 : Récapitulatif des informations relatives aux entretiens réalisés.

5. Problématique et plan

Cette thèse s'intéresse donc aux cadrages médiatiques de la pratique compétitive des jeux vidéo dans la presse généraliste nationale, régionale et sur *lequipe.fr* de 1996 à 2022. Elle prend pour objet les discours et cadrages médiatiques, considérés comme des réels à étudier en soi pour ce qu'ils sont. Ainsi, il convient d'abord d'identifier les différents cadres, ou le stock culturel de cadres de l'esport, qui permettent aux journalistes et aux différents acteurs de transmettre des informations, d'interpréter et d'évaluer des informations liées à l'esport. Il est ensuite question de caractériser la présence potentielle de ces cadres dans les textes, ou plus précisément la présence des dispositifs par lesquels ils se manifestent dans les articles de presse depuis 1996. Surtout, l'enjeu est alors de comprendre ces différents cadrages médiatiques, leur production et leur construction. Il s'agit d'accorder de l'attention à la façon dont les discours et les cadres produits rendent visibles les conditions de production et les contraintes qui les ont façonnés. Les médias, les journalistes, les acteurs de l'esport constitués en tant que source et/ou dont on rapporte les discours dans les textes ou encore les motifs énoncés qui accompagnent les cadrages sont autant de clés de compréhension. De plus, il est aussi possible de considérer le rôle et les effets des luttes et des controverses, dont les articles peuvent constituer des arènes, sur les cadrages. Enfin, pour pleinement comprendre le cadrage médiatique de l'esport, il semble important de questionner ses effets instituants. Il est alors possible de se demander ce que font ces cadrages aux controverses. Surtout, les effets des cadrages (et controverses) médiatiques sur les pratiques et les pratiquants médiatisés sont à questionner.

Dans la mesure où l'esport est traversé par des controverses, des problèmes et des luttes symboliques et politiques pour son cadrage, chaque article ou plus précisément chaque processus de production d'un article peut être pensé comme une épreuve dans laquelle se négocie le cadrage, encore incertain, de l'esport. Tous les acteurs engagés dans l'activité de production d'article participent à cette épreuve. Ensemble, ils « déplacent et refondent l'ordre social qui les lie »¹⁷⁵. Cette thèse défend alors l'idée que les cadrages de l'esport résultent de ces épreuves médiatiques. Elle insiste sur le rôle central des médias, des journalistes et des acteurs de l'esport. Enfin, elle montre la façon dont la pratique compétitive des jeux vidéo et

¹⁷⁵ LEMIEUX Cyril, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *op. cit.*, 2007, p. 192-193 191- 212.

ses pratiquants en ressortent recadrés discursivement, et, par prolongement, politiquement et corporellement.

La première partie de cette thèse se concentre sur les cadrages médiatiques de l'esport. Le chapitre 1 explicite la méthodologie mise en œuvre pour mettre au jour le stock culturel de cadres de l'esport et propose une modélisation originale de ceux-ci en niveaux selon leur degré potentiel de montée en généralité. Le chapitre 2 présente les différents cadres médiatiques des compétitions de jeux vidéo qui ont émergé de l'analyse. Trois cadres de niveau 1, dix cadres de niveau 2 et plus d'une dizaine de cadres de niveau 3 sont mis en évidence. Ce chapitre est aussi l'occasion d'exposer des données quantitatives relatives à la présence potentielle de ces cadres depuis 1996 dans les articles de presse généraliste. Le chapitre 3 ambitionne déjà de comprendre ces résultats en s'intéressant aux journalistes et aux médias. Le rôle des différents types de presse et quotidiens, des sources et des publics sur les cadres potentiellement présents dans les textes permet de mettre au jour un ensemble de logiques et contraintes médiatiques qui conditionnent la production et la construction des cadres de l'esport.

La deuxième partie de cette thèse est dédiée aux controverses et aux problèmes publics de l'esport. Trois logiques sont conciliées dans chaque chapitre. D'abord, la modélisation des cadres en niveaux et le stock de cadres de l'esport identifié sont mis à profit pour comprendre les différentes situations problématiques visibles dans les textes de presse. Le rôle joué par les cadrages médiatiques dans la problématisation et la publicisation de ces situations est interrogé. Enfin, les effets de ces controverses et problèmes sur la production et la construction des cadres de l'esport sont analysés. Le chapitre 4 est plus précisément dédié à la controverse liée aux effets des jeux vidéo compétitifs sur les pratiquants qui apparait particulièrement dans la presse généraliste. Le chapitre 5 se concentre sur la controverse liée à la qualification sportive de l'esport, qui se déploie particulièrement sur la rubrique esport de *lequipe.fr*. Le chapitre 6 étudie l'apparition dans la presse généraliste et sur la section du média sportif de trois types de problèmes auxquels sont confrontés les acteurs de l'esport : l'encadrement institutionnel de l'activité, sa durabilité économique et les inégalités générées.

La dernière partie mobilise le concept de norme pour interroger les effets des cadrages et des controverses médiatiques sur les pratiques et les acteurs sportifs médiatisés. Le chapitre 7 montre ainsi comment la controverse des effets et les cadrages façonnés par celle-ci mènent à la normalisation d'un esport sain. Le chapitre 8 met en lumière le rôle de la controverse sportive dans la normalisation d'un esport sportif. Le chapitre 9 met en évidence le rôle que jouent les

problèmes d'inégalités genrées et les cadres de l'esport dans la promotion ou la remise en question de modèles genrés, interrogeant par là-même, l'avènement d'un esport agénéré. *In fine*, ces trois derniers chapitres questionnent les différentes luttes et négociations relatives à ces normes.

Première partie. Points Of View : des cadrages médiatiques des compétitions de jeux vidéo

Introduction de la première partie

Quels sont les cadres médiatiques qui permettent de donner sens et d'interpréter la masse de discours liés à la pratique compétitive des jeux vidéo issus de types de presse et de quotidiens différents produits sur plus de 20 ans ? Comment s'organisent et fonctionnent ces cadres médiatiques de la pratique compétitive des jeux vidéo ? Quelle(s) méthode(s) utiliser pour les mettre au jour compte tenu de la spécificité de l'objet et des différents corpus ? Répondre à ces premières questions s'avère nécessaire pour comprendre et expliquer les réponses des deux suivantes : comment définir le cadrage médiatique du jeu vidéo compétitif depuis 1996 ? Comment l'esport est cadré dans les différents médias ? À cet égard, répondre à cette dernière interrogation en montrant l'existence d'associations statistiques entre certains cadrages et quotidiens permet déjà de montrer le rôle des médias sur les cadres.

Ainsi, face à ces questionnements, le premier chapitre revient sur la méthodologie mise en œuvre pour identifier les cadres et explicite leur fonctionnement en proposant une modélisation de ceux-ci en niveaux. Le deuxième chapitre présente l'ensemble des cadres mis au jour par l'analyse et met en avant des données quantitatives relatives à leur présence dans la PQR et PQN depuis 1996. Enfin, le troisième chapitre apporte des premières pistes d'explication et de compréhension des cadrages de l'esport dans le corpus de cette thèse en analysant le rôle des médias et des logiques médiatiques dans la production et la construction des cadres.

Chapitre 1. Level Up : d'une théorie des cadres en niveaux

Introduction

Avant de présenter l'ensemble des cadres médiatiques de l'esport mis au jour par cette thèse, ce premier chapitre propose d'explicitier leur fonctionnement. En effet, si ce travail doctoral s'appuie pleinement sur les théories traditionnelles des cadres médiatiques présentées dans l'introduction générale et en adopte entièrement les soubassements épistémologiques, il développe des concepts propres et propose une théorie des cadres médiatiques du jeu vidéo compétitif en plusieurs niveaux. Ceux-ci correspondent à des degrés potentiels de généralisation (ou de montée en généralité) différents. Cette modélisation s'est imposée en raison des objectifs spécifiques de cette thèse et des difficultés rencontrées lors de la confrontation avec les sources, durant le traitement et l'analyse des données. Elle permet notamment d'explicitier un aspect peu abordé dans les études lues pour ce travail : la façon dont les cadres peuvent se combiner, se conjuguer et fonctionner ensemble.

Un premier sous-chapitre revient sur les choix méthodologiques mis en œuvre pour identifier les cadres médiatiques de la pratique compétitive des jeux vidéo. Il permet d'éclairer la manière dont une approche qualitative basée sur une phase inductive de codage ouvert est apparue plus pertinente que l'analyse textométrique prévue initialement (1.). Le deuxième sous-chapitre retrace les étapes qui ont mené à proposer une modélisation des cadres en niveaux (2.). Enfin, la dernière partie de ce chapitre met au jour différentes configurations et combinaisons de cadres possiblement présentes dans les articles (3.).

1. De l'analyse textométrique à l'analyse qualitative inductive

Ce premier sous-chapitre explique les choix méthodologiques entrepris pour identifier les cadres médiatiques des compétitions de jeux vidéo. Il montre comment une méthode qualitative composée d'une première phase de codage ouvert basée sur la théorie ancrée s'est imposée en raison des corpus de presse étudiés et de l'objectif de cette thèse : appréhender un phénomène social (l'esport en général) qui englobe une multitude de modalités de pratique et d'événements.

J'ai d'abord tenté d'identifier les cadres médiatiques de l'esport avec des analyses textométriques (ou lexicométriques) réalisées grâce au logiciel libre d'analyse de données textuelles IRaMuTeQ (pour « Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires »). Cette méthode, qui repose sur la statistique lexicale¹⁷⁶, est notamment employée par Emmanuel Marty¹⁷⁷. Iramuteq permet de reproduire la méthode de classification développée par Max Reinert¹⁷⁸. Après avoir découpé l'ensemble des textes (les articles du corpus) en segments de 40 unités lexicales (que l'on appelle formes et qui correspondent *in fine* à des « mots »), le logiciel réalise une Classification Hiérarchique Descendante (CHD) sur un tableau croisant les formes et les segments de texte. Autrement dit, le tableau à double entrée sur lequel repose cette CHD indique pour chaque segment la présence ou non (c'est-à-dire l'absence) de chaque forme lexicale présente dans le corpus. Cette méthode fait apparaître plusieurs classes lexicales composées des différentes formes qui y sont associées. Ces formes regroupées dans les classes lexicales sont significativement cooccurrentes dans les segments de 40 mots et donc dans les textes du corpus. Autrement dit, il s'agit de mots qui sont utilisés fréquemment ensemble dans les articles du corpus.

Selon Emmanuel Marty, ces classes peuvent être considérées comme des cadres médiatiques. D'après lui, il est « non seulement possible, mais utile de rapprocher la notion de cadre avec les classes identifiées [...] que Reinert (1990) définit comme des “mondes lexicaux” ou encore comme “un espace mental, un certain lieu de la pensée à partir duquel l'énoncé prend sens” »¹⁷⁹. Cela va dans le sens de la littérature qui présente les méthodes de classifications ou d'analyse en *clusters* (ou grappes), permettant d'identifier des éléments caractérisés par des cooccurrences multiples, comme particulièrement efficaces pour faire apparaître les cadres. En effet, les cadres peuvent être définis comme des « grappes d'éléments (ou dispositifs) du cadre »¹⁸⁰ : « lorsque certains éléments (ou dispositifs) se regroupent systématiquement d'une manière spécifique, ils forment un *pattern* qui peut être identifié dans plusieurs textes d'un

¹⁷⁶ LEBART Ludovic et SALEM André, *Statistique textuelle*, Dunod, Paris, 1994.

¹⁷⁷ MARTY Emmanuel, « Les élections municipales au miroir de la presse quotidienne régionale. Des cadres médiatiques aux thématiques politiques », *op. cit.*, 2015, p. 39-55.

¹⁷⁸ REINERT Max, « Une méthode de classification descendante hiérarchique : application à l'analyse lexicale par contexte », *Les cahiers de l'analyse des données*, n° 2, vol. 8, 1983, p. 187-198 ; REINERT Max, « Alceste une méthodologie d'analyse des données textuelles et une application : Aurelia De Gerard De Nerval », *Bulletin of Sociological Methodology/Bulletin de Méthodologie Sociologique*, n° 1, vol. 26, 1990, p. 24-54, [<https://doi.org/10.1177/075910639002600103>].

¹⁷⁹ MARTY Emmanuel, *Journalismes, discours et publics*, *op. cit.*, 2010, p. 161.

¹⁸⁰ MATTHES Jörg et KOHRING Matthias, « The Content Analysis of Media Frames: Toward Improving Reliability and Validity », *Journal of Communication*, n° 2, vol. 58, 2008, p. 263-264 258- 279, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00384.x>].

échantillon. Nous appelons ces *patterns* des cadres »¹⁸¹. Le terme « *patterns* » peut être traduit par « modèles », « schèmes » ou « structures ».

Au-delà de mettre au jour les différents cadres, l'analyse permet ensuite d'identifier pour chaque segment de texte (et donc article) les classes lexicales (ou cadres) qui y sont associées. Surtout, il est possible d'ajouter des variables, en tant que métadonnées, à chaque texte et donc segment de texte. Ainsi est-il envisageable d'identifier pour chaque classe (ou cadre) les variables associées, et inversement, pour chaque variable, les classes associées. Pour cette première analyse, le quotidien, le type d'article et l'année de publication ont été ajoutés en métadonnées de chaque texte. En outre, la CHD s'accompagne d'une Analyse Factorielle des Correspondances (AFC) qui permet d'étudier avec plus de précision les relations entre les différentes formes lexicales. L'AFC projette sur un graphique à deux facteurs l'ensemble des formes en différentes couleurs selon leur classe d'appartenance. Plus les formes sont proches sur le graphique, plus elles sont associées (cooccurrentes) dans les textes et inversement lorsqu'elles sont éloignées.

J'ai donc réalisé de telles analyses textométriques sur Iramuteq pour l'ensemble des corpus. Le corpus *lequipe.fr* lemmatisé de 2171 textes représente 26 239 segments de texte, 16 393 formes différentes et 941 778 occurrences. Le corpus de PQN et PQR lemmatisé de 4925 textes comprend 44 188 segments de texte, 34 676 formes 1 558 031 occurrences. L'analyse a été aussi réalisée en séparant les corpus de PQN et PQR (pour les résultats voir annexes, figures 2 et 3).

¹⁸¹ *Ibid.*

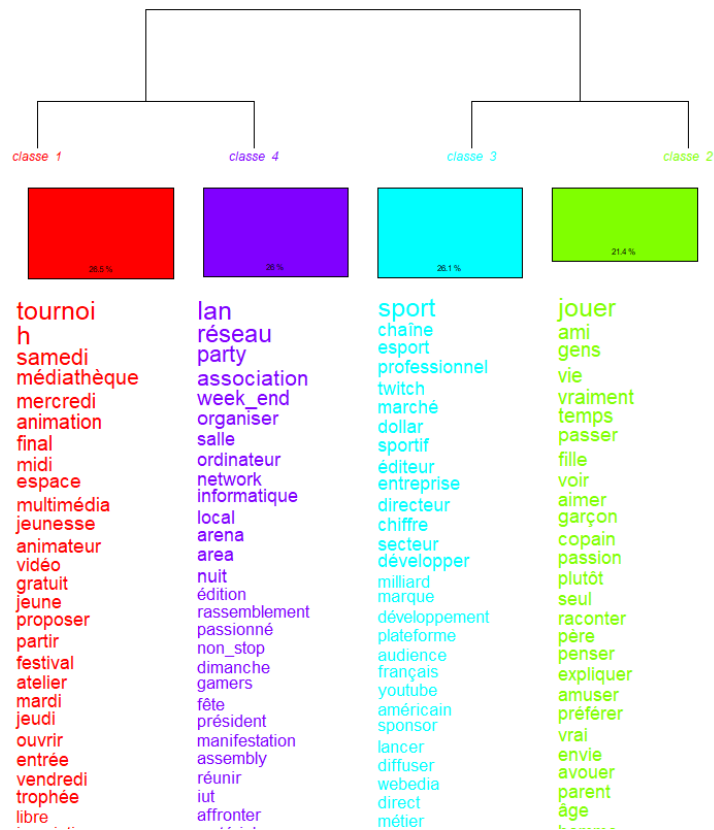


Figure 1 : Classification du corpus de 4925 articles de PQN et PQR, taille des classes et extrait des lexiques caractéristiques des classes (par chi 2 décroissant de liaisons aux classes).

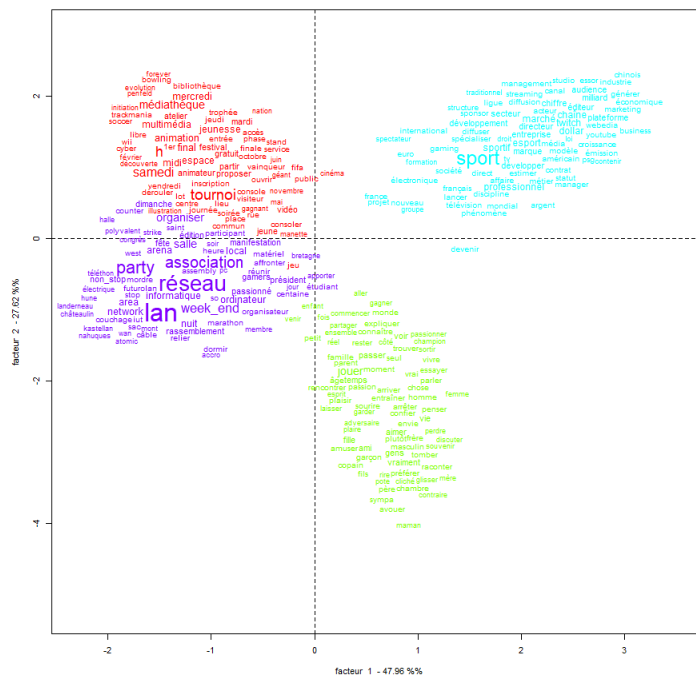


Figure 2 : AFC des formes lexicales du corpus de 4925 articles de PQN et PQR.



Figure 3 : Classification du corpus de 2171 articles *lequipe.fr*, taille des classes et extrait des lexiques caractéristiques des classes (par chi 2 décroissant de liaisons aux classes).

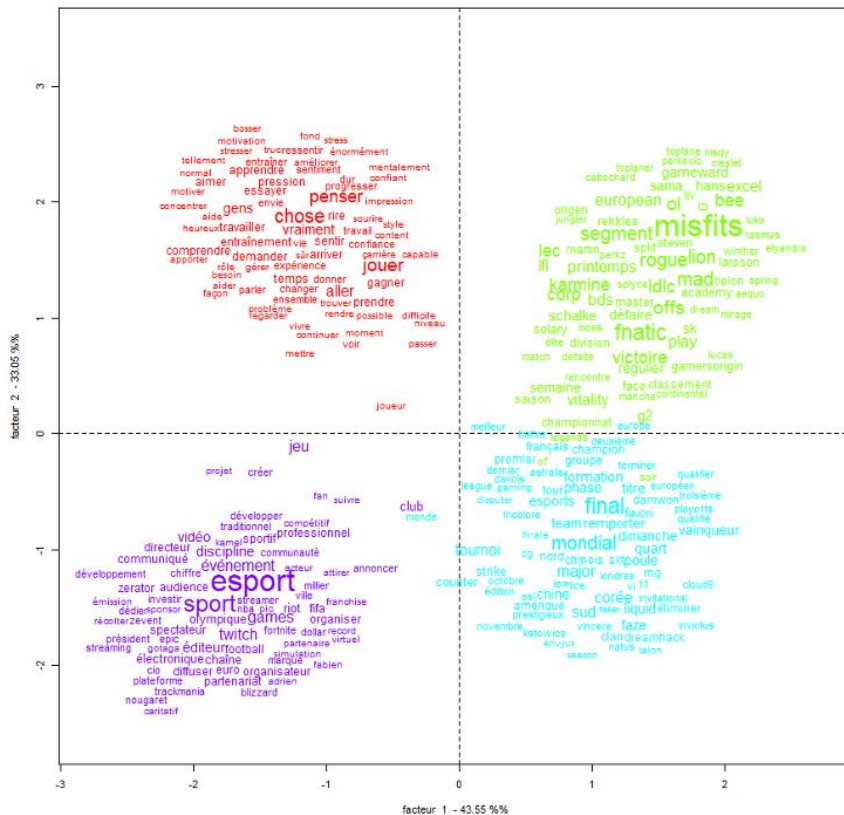


Figure 4 : AFC des formes lexicales du corpus de 2171 articles *lequipe.fr*.

Seulement, l'analyse textométrique a montré ses limites pour l'étude de mes corpus. Que ce soit pour la presse généraliste et *lequipe.fr*, les classes résultant de la CHD apparaissent davantage liées à des genres d'articles codifiés qu'à des cadres différents de l'esport (voir les figures 1 à 4 ci-dessus). Du côté du premier corpus, la classe 1 et la classe 4 sont statistiquement associées aux articles dédiés à des événements compétitifs. La classe 2 est associée aux portraits et aux entretiens. La classe 3 est associée aux actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo ainsi qu'aux analyses et enquêtes. Du côté de *lequipe.fr*, les classes 2 et 3 sont associées aux événements compétitifs. La 2 est davantage liée aux affrontements sur le jeu *League of Legends* et la 3 sur le jeu *Counter-Strike*. La classe 1 est associée aux entretiens et aux portraits. La classe 4 est associée aux actualités ainsi qu'aux analyses et aux enquêtes. Les tentatives d'analyses supplémentaires sur des sous-corpus confectionnés à partir des classes n'ont pas abouti non plus. Les difficultés étaient d'autant plus visibles pour l'analyse des commentaires postés en dessous des productions de *lequipe.fr* (voir annexes, figure 4). En effet, ceux-ci paraphrasent souvent les lecteurs auxquels ils répondent ou ne prennent sens que par rapport aux précédents (p. ex., « pour une fois, Enwei, je suis d'accord avec toi »¹⁸²).

Plus encore, les quatre classes résultant de l'analyse du corpus de *lequipe.fr* semblent liées à un même cadrage de l'esport comme « discipline compétitive ». Et pour cause, en raison du caractère spécialisé de ce média sportif, le cadrage de l'activité est le plus souvent similaire d'un article à l'autre. Ainsi, les variations n'apparaissent pas au niveau des cadres, mais des genres codifiés des productions. Certes, il serait possible de considérer ces différents formats comme des cadrages médiatiques à part entière. Pour autant, cette thèse souhaite se concentrer sur les cadres de l'esport. Cet aspect mène au deuxième problème rencontré dans les deux corpus. Ce travail n'étudie pas les cadrages d'un événement (p. ex., un accident ou, dans le cas de l'esport, une actualité ou une compétition précise) ou d'un type d'événement précis. Il a l'ambition d'appréhender le phénomène de l'esport au sens large. Les différents cadres de l'esport englobent donc une multitude d'événements, d'énoncés et d'énonciations, des discours faisant référence à « l'esport » en général, à des jeux vidéo ou à des événements précis, et impliquent à la fois des cadrages épisodiques et thématiques¹⁸³.

Une seconde méthodologie, finalement retenue pour ce travail, a été mise en place pour atteindre l'objectif fixé. Il s'agit de la méthode d'analyse de cadre, davantage qualitative et

¹⁸² Boru1, 31/07/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-on-a-fait-tout-ca-pour-rien/1274937>].

¹⁸³ IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?*, op. cit., 1994.

basée sur l'analyse de contenu¹⁸⁴, formalisée par Baldwin Van Gorp¹⁸⁵. Partant du postulat qu'il existe un stock culturel de cadres¹⁸⁶, son objectif est de reconstruire ces cadres grâce à l'analyse.

Une première phase est inductive. La méthode comparative constante propre à la théorie ancrée (*grounded theory*)¹⁸⁷ est le principe méthodologique central. Le but est d'identifier la totalité des cadres utiles pour définir l'esport et de mettre à jour leurs répertoires ou panoplies, c'est-à-dire l'ensemble des dispositifs de raisonnements et de cadrages associés par lesquels ils se manifestent. Une matrice des cadres est produite à la fin de cette première phase inductive. Chaque ligne de la matrice représente un cadre et chaque colonne les dispositifs de raisonnement et de cadrage par lesquels il apparaît (voir annexes, tableau 2). Après une première étape consistant à collecter différents échantillons d'articles, la deuxième consiste à les coder de manière ouverte. Il s'agit de rechercher et de coder des indices qui constituent peut-être des dispositifs de cadres. La ligne directrice la plus importante est de ne pas se concentrer sur le contenu du texte, mais sur la manière dont il est raconté. L'attention se porte notamment sur les choix réalisés en se demandant s'il était nécessaire d'écrire cela pour transmettre l'information, s'il aurait été possible d'écrire autre chose, etc. En effet, il convient de garder à l'esprit que chaque cadre donne sens à une multitude d'événements et répond à plusieurs questions, et qu'inversement, un même événement est présenté (ou cadré) sous différentes perspectives ou encore qu'une même question obtient des réponses différentes selon les cadres. Cette phase inductive et de codage ouvert a l'avantage de permettre d'identifier les répertoires de chaque cadre avec plus de précision que la précédente. En effet, elle offre la possibilité de coder des mots, mais aussi d'autres dispositifs de cadrage (analogies, métaphores, exemples, motifs, phrases d'accroches, chiffres et statistiques, acteurs, sources, énonciateurs, images, etc.¹⁸⁸) et des dispositifs de raisonnements (justifications, causalités, conséquences, valeurs morales¹⁸⁹). Par exemple, cette approche qualitative permet de coder les relations et tensions entre sources ou énonciateurs (p. ex., recadrage par le journaliste du discours d'une source).

¹⁸⁴ BARDIN Laurence, *L'analyse de contenu*, 2e éd., PUF, Paris, coll. « Quadrige », 2013.

¹⁸⁵ VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », *op. cit.*, 2010, p. 100-125.

¹⁸⁶ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing », *op. cit.*, 2007, p. 60-78.

¹⁸⁷ GLASER Anselm et STRAUSS Barney, *Discovery of Grounded Theory : Strategies for Qualitative Research*, Routledge, New York, 2017, [<https://doi.org/10.4324/9780203793206>].

¹⁸⁸ PAN Zhongdang et KOSICKI Gerald, « Framing analysis », *op. cit.*, 1993, p. 55-75 ; TANKARD James W., « The Empirical Approach to the Study of Media Framing », *op. cit.*, 2001, p. 95-105 ; KITZINGER Jenny, « Media Studies », *op. cit.*, 2007, p. 134-161.

¹⁸⁹ ENTMAN Robert M., « Framing », *op. cit.*, 1993, p. 51-58.

Une fois cette première phase inductive réalisée, une phase déductive vise à quantifier la présence de chaque dispositif dans les textes du corpus. L'élaboration d'un livret de codes représentant l'ensemble des dispositifs des cadres identifiés précédemment (voir annexes, figure 1) permet de coder de façon déductive les dispositifs présents dans chaque texte du corpus étudié. Baldwin Van Gorp conseille à ce stade de coder des regroupements de dispositifs, c'est-à-dire de coder simultanément plusieurs éléments¹⁹⁰. En effet, à titre d'exemple, le mot « ordinateur » associé par notre analyse au cadre « électronique » peut apparaître seul dans une multitude d'articles et n'induire aucun cadrage. En revanche, quand celui-ci s'accompagne des formes « virtuel », « numérique », « écran », « câble », etc., il est plus probable qu'il soit lié à un tel cadre. *In fine*, le dénombrement des dispositifs des cadres présents dans chaque texte permet de quantifier les cadres potentiellement présents dans les articles, c'est-à-dire susceptibles d'avoir été utilisés par les journalistes pour transmettre l'information et par les lecteurs pour l'interpréter. Un logiciel d'analyse qualitative de contenu (QDA Miner) a été utilisé pour cette phase. Après l'export des données dans un document CSV, celles-ci peuvent être croisées avec les variables répertoriées précédemment : type de presse, quotidien, journaliste, date, type d'article, sources, etc. Les analyses quantitatives supplémentaires ont été réalisées avec une extension du logiciel Excel (Microsoft) dédiée aux statistiques et avec Iramuteq.

Cette phase déductive de dénombrement des dispositifs et cadres n'a pas été effectuée sur l'entièreté du corpus. Pour ce qui est des corpus de PQN et PQR, elle n'a été réalisée que sur les articles de 210 mots ou plus dont l'esport était le sujet central de l'article (et non un élément parmi d'autres d'un papier plus largement dédié à un autre objet). Ce choix se justifie par le fait que les articles de moins de 210 mots n'ont pas toujours de cadre apparent. Ce sont souvent des productions proches d'un format de brèves, « peu ou pas filtrées par une médiation journalistique »¹⁹¹. Ces premiers corpus représentent 2456 articles sur les 4925 (169 pour la PQN et 2287 pour la PQR).

En ce qui concerne *lequipe.fr*, le corpus carotté compte 541 articles sur les 2171 du corpus de base, et leurs 4 657 commentaires. Seuls les articles traitant de l'esport en général (et non d'un jeu précis), de type interview ou de type enquête et dossier ont été retenus. En effet, ces productions qui impliquent davantage d'acteurs sont plus susceptibles de faire apparaître des

¹⁹⁰ VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », *op. cit.*, 2010, p. 100-125.

¹⁹¹ MARTY Emmanuel, « Les élections municipales au miroir de la presse quotidienne régionale. Des cadres médiatiques aux thématiques politiques », *op. cit.*, 2015, p. 47 39-55.

discours différents (contrairement à la majorité de présentations et de comptes rendus d'affrontements très codifiés) ainsi que de possibles tensions et conflits entre les acteurs pour cadrer l'esport. Ce corpus n'est donc volontairement pas représentatif du corpus complet. Les 4657 commentaires peuvent aussi présenter la limite de ne pas l'être. Cependant, la phase exploratoire a montré qu'une majorité de commentaires prend part à une controverse qui se déploie sous n'importe quel article et qui n'a pas forcément de lien direct avec son contenu. Le chapitre 5 de cette thèse revient plus en profondeur sur ce point.

Si en raison des spécificités des textes qui composent les corpus étudiés et de l'objectif de cette thèse (appréhender le phénomène de l'esport au sens large), l'approche qualitative inductive basée sur l'analyse de contenu et le codage ouvert s'est imposée, les deux méthodes présentées dans ce premier sous-chapitre sont loin d'être antinomiques. Au-delà de partager les mêmes fondements épistémologiques, il est tout à fait possible de les combiner de façon heuristique. En effet, les cadres obtenus par l'analyse qualitative formalisée par Baldwin Van Gorp peuvent être codés en tant que variables des textes analysés par Iramuteq. Dans ce cas, l'analyse permet d'observer à quelles classes lexicales (résultant de l'analyse textométrique) et donc à quelles formes lexicales sont statistiquement associés les différents cadres mis au jour par l'analyse qualitative.

2. Une modélisation en niveaux

Après avoir exposé la méthode mise en œuvre pour mettre au jour le stock culturel des cadres de l'esport, ce sous-chapitre revient sur le cheminement et les difficultés rencontrées lors des deux dernières étapes de la phase inductive (au moment de délimiter les différents cadres et de construire la matrice) qui me mènent à proposer une modélisation originale des cadres en plusieurs niveaux.

Une première section met en lumière des contradictions qui m'ont conduit à différencier des cadres apparemment proches (2.1.). La deuxième explique comment leur organisation en niveaux s'est avérée nécessaire (2.2.). Enfin sont explicités les concepts de « cadre saillant » et de « sous-cadre » qui invitent à accorder de l'attention à la façon dont les différents cadres s'agencent en situation (2.3.).

2.1. Identifier un nombre plus important de cadres

Une première étape décisive a consisté à séparer ce qui semblait à première vue ne former qu'un seul et même cadre en plusieurs cadres différents. Ainsi, les cadres « sport » et « discipline compétitive », d'une part, et les cadres « jeu vidéo », « jeu » et « électronique », d'autre part, ont été identifiés comme autant de cadres distincts. En effet, en particulier dans les articles de la rubrique esport de *lequipe.fr* et dans les commentaires postés en dessous marqués par le débat « l'esport est-il un sport », ceux-ci semblaient constituer des cadres uniques à part entière :

« C'est du sport, les équipes pro ont un rythme d'entraînement hyper intensif, avec une hygiène de vie forcément adaptée pour supporter ce rythme et comme tout sport co, la dimension esprit d'équipe est primordiale, avec beaucoup de stratégie et de tactique »¹⁹².

À ce moment-là, de son côté, le cadre « jeu vidéo » me semblait même être associé à des significations négatives (perte de temps, isolement, addiction, obésité, violence, etc.) : « le virtuel est en train de tuer nos civilisations. à commencer par les jeux vidéos qui intègrent une violence indéfinissable et qui amènent une violence qui n'est pas que virtuelle »¹⁹³.

Seulement, en considérant que c'était un seul et même cadre, des contradictions sont apparues. Dans la presse généraliste, plus particulièrement, des discours semblaient associer le cadre « jeu vidéo » et ce que je pensais être le cadre « sport » (finalement nommé « discipline compétitive »), que j'avais d'abord perçu comme incompatibles :

« C'est un tournoi de jeux vidéo sur consoles (Playstation, Nintendo, Sega Dreamcast) ou sur PC. Chaque participant a droit à quinze minutes de jeu pour relever le défi : battre les records de scores. Les seize premiers sélectionnés, c'est-à-dire quatre par jeu, seront invités au Futuroscope pour participer aux finales qui auront lieu le 17 juillet. Ils seront récompensés par des voyages, des téléviseurs, des jeux vidéo... »¹⁹⁴.

De façon similaire, le cadre que j'ai nommé dans un premier temps « jeu vidéo » apparaissait parfois associé au cadre « sport » : « À l'initiative de deux "mordus" de jeux vidéo, un club d'amateurs de "sports sur console" va voir le jour dans le pays de Vannes »¹⁹⁵. Ce cadre « sport » se combinait aussi avec le cadre « jeu » dans d'autres discours : « Sport vient du vieux français "Desport" qui signifie "divertissement, plaisir physique ou de l'esprit". Les jeux vidéos

¹⁹² Kevin95463, 02/05/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>].

¹⁹³ DELAYE, 21/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-fait-un-pas-vers-l-esport/924804>].

¹⁹⁴ « Le "Défidéo" continue », *Sud Ouest*, 23/06/1999, p. C.

¹⁹⁵ « Jeux : un tournoi pour lancer une saison de foot virtuel », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/09/2002.

peuvent constituer des sports à part entière»¹⁹⁶. Surtout, si le cadre « jeu vidéo » s'accompagnait aussi de connotations positives, l'esport pouvait être cadré comme un sport source d'effets néfastes sur la santé. En d'autres termes, la qualification sportive pouvait aller de pair avec des significations négatives :

« C'est sur c'est pas un sport... Pas de supporter chantant des cris racistes ou se défouant à coup de chaîne à la sortie du stade... Pas d'affrontement bestial dans un ring rond entouré de filet... Pas de sang sur le visage des acteurs comme les boxeurs... Pas de placage qui rend infirme... Pas de produit pour tenir le coup même après 6 heures de match.... Et on pourrait continuer longtemps comme ça... et prendre bien d'autres exemples... Seuls les vrais savent ;-) »¹⁹⁷.

En fait, il est possible de cadrer l'esport comme une discipline compétitive qui n'est pas forcément sportive. Elle peut être vidéoludique. De la même façon, il est possible de cadrer l'activité comme source d'effets néfastes en la considérant comme du jeu vidéo ou comme un sport.

J'ai d'abord pensé qu'une possibilité pour expliquer ces contradictions était de considérer les cadres « jeu », « électronique », « discipline compétitive » et « effets néfastes » comme des sous-cadres des cadres « jeu vidéo » et « sport ». Un sous-cadre peut être défini comme un regroupement de dispositifs organisés par une idée générale qui s'apparente à un cadre, mais qui est inscrit, intégré et englobé dans un cadre existant. Ce sous-cadre travaille plus largement sous son principe organisateur. Si « jeu vidéo » et « sport » m'ont semblé être les cadres, c'est parce que, dans le contexte du débat relatif à la qualification sportive, ce sont eux qui importent, car ils répondent explicitement à la question « l'esport est-il un sport ? ». Ainsi, à titre d'exemple, le cadre « jeu vidéo » peut apparaître tantôt avec son sous-cadre « électronique », tantôt avec son sous-cadre « discipline compétitive » pour défendre que, malgré ses dimensions compétitives, l'esport reste vidéoludique et non sportif : « un sport reste un sport si on enlève la compétition. l'esport n'est pas un sport si on enlève la compétition. ce n'est d'ailleurs plus de l'esport, c'est passer une bonne soirée devant *rocketleague* ou *cs...* :) »¹⁹⁸. Seulement, si les cadres « discipline compétitive », « jeu » ou « électronique » sont effectivement parfois des sous-cadres, ils sont dans d'autres cas plus que cela. En effet, ils semblent importer, dominer et exister en tant que tels dans certains discours. C'est leur logique ou idée générale qui organise

¹⁹⁶ Yasser44, 21/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-fait-un-pas-vers-l-esport/924804>].

¹⁹⁷ Par_Toutatis, 25/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-un-major-c-est-notre-ligue-des-champions/1294722>].

¹⁹⁸ Greg2F, 27/01/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Avec-vitality-le-stade-de-france-tient-son-club-resident/1216838>].

les discours. Il n'est d'ailleurs pas toujours possible de savoir s'ils se combinent avec les cadres « jeu vidéo » ou « sport » quand ils émergent :

« Imaginez une salle envahie par 110 ordinateurs, des câbles un peu partout, un écran géant pour les infos, une sono, de jeunes gens, essentiellement des garçons (seulement 3 filles inscrites, mais qui ont renoncé très vite), assis devant leur écran, un casque sur les oreilles et vous serez au cœur d'une quad party »¹⁹⁹.

Certes, il est parfois possible de déduire ces combinaisons dans la mesure où certains cadres apparaissent historiquement associés.

Au regard des propositions de Baldwin Van Gorp, qui considère que les cadres s'excluent les uns des autres²⁰⁰, une autre façon de gérer ces premières contradictions était de considérer que ce qui est décrit au-dessus comme des combinaisons ou des assemblages de cadres correspond en fait à autant de cadres distincts. Ainsi, les cadres « discipline compétitive vidéoludique », « discipline compétitive sportive », « jeu vidéo néfaste », « sport néfaste » seraient quatre cadres différents. Seulement, comme énoncé dans le paragraphe précédent, les cadres « discipline compétitive » ou « effets néfastes » existent parfois en tant que tels et sont les seuls à importer dans les articles. Il serait à nouveau possible de concevoir ces deux derniers comme des cadres uniques supplémentaires. Seulement, les dispositifs de cadrage des cadres « discipline compétitive », « discipline sportive » et « discipline vidéoludique » semblent si proches qu'il est souvent compliqué de les différencier dans les textes. C'est ainsi que cette première épreuve m'a mené à identifier un nombre plus important de cadres : « jeu vidéo », « sport », « discipline compétitive », « électronique », « jeu », « effets néfastes », etc. Surtout, elle m'a conduit à me questionner sur leurs relations ou plutôt sur les relations qu'ils peuvent entretenir.

2.2. Organiser les cadres en niveaux

Une deuxième étape décisive, qui découle de la première, m'a conduit à conceptualiser les cadres en plusieurs niveaux. Dans cette modélisation, les cadres « jeux vidéo » et « sport » deviennent des cadres de premier niveau et les cadres « discipline compétitive », « jeu », « électronique » et « effets néfastes » des cadres de niveau 2.

¹⁹⁹ SACCU Laurence, « La salle des fêtes transformée en Lan-party », *Le Progrès – Lyon*, 27/04/2000.

²⁰⁰ VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », *op. cit.*, 2010, p. 100-125.

Cette évolution est liée à une première observation : il semble y avoir parfois davantage de différences (au niveau du projet politique défendu et de la définition de l'activité promue) entre deux acteurs qui cadrent l'esport comme un sport qu'entre deux acteurs qui s'opposent sur cette qualification sportive. Par exemple, deux acteurs qui s'accordent sur le fait que l'esport est un sport, mais qui attribuent un sens différent à ce vocable et considèrent que c'est un sport pour des raisons différentes (p. ex., pour l'un parce qu'il s'agit d'une « discipline compétitive », pour l'autre, car c'est un « jeu » ou une activité de « sociabilité » comme le sport), peuvent être radicalement opposés. Cela vaut également pour deux présidents d'associations organisatrices d'événement, qui défendent le développement de l'esport en tant que sport, terme dont le sens diffère (sport vu comme source de sociabilité pour le premier *versus* comme discipline compétitive pour le second) :

« Nous, ce que l'on défend, c'est une pratique conviviale et sportive des jeux vidéo. Ce doit être un bon vecteur de socialisation et d'épanouissement pour tous les individus qui nous rejoignent. Toutes les couches sociales sont représentées »²⁰¹.

« Pourtant, les jeux vidéo sont un véritable sport, remarque Emmanuel Cotilleau, ça s'appelle l'e-sport, nous militons pour que cette discipline, qui demande un véritable entraînement, de réelles capacités, devienne sport olympique »²⁰².

À l'inverse, deux acteurs peuvent s'opposer à propos de la qualification de l'esport en tant que sport, mais être finalement proches quand ils s'accordent sur le fait que l'esport est une « discipline compétitive » :

« Faut croire que l'équipe considère que l'esport est un espace compétitif qui a sa place sur son site que ça vous plaise ou non. Pour moi non plus ce n'est pas vraiment du sport même si j'en regarde beaucoup, c'est de l'esport, les gars sont peut être assis sur leur fauteuil, mais ils offrent un incroyable spectacle à regarder et se battent (certe à force de concentration et non d'exploit musculaire) pour gagner des tournois ou des ligues »²⁰³.

Cette situation met en lumière une autre réalité qui renforce la pertinence d'un modèle en niveaux : un même cadre peut être opposé à un cadre dans un article et être associé à ce même cadre dans un autre. Autrement dit, un cadre peut inclure ou être inclus par des cadres dans une

²⁰¹ LASCOURREGES Pierre, « Planète foot sur Playstation », *Sud Ouest*, 07/02/2005, p. 19.

²⁰² TALLON Guillaume, « L'Europe autour des jeux vidéos début mai à Bocapôle – », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2007, p. 10.

²⁰³ .6862, 22/08/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-psg-lgd-une-affaire-qui-marche/1050841>].

situation et exclure ou être exclu par ces derniers dans une autre situation. Dès lors, comment donner sens à ces observations ?

Celles-ci montrent de nouveau l'importance de différencier plus finement les cadres, à l'instar des cadres « sport » et « discipline compétitive » par exemple. Le cadre « discipline compétitive » se conjugue avec le cadre « sport » dans certaines productions, mais aussi avec des cadres opposés au « sport » dans d'autres articles. Cette distinction faite, il aurait été possible d'expliquer simplement ces situations par le fait que les acteurs souscrivent à certains cadres et s'opposent à d'autres (p. ex., adhésion au cadre « sport », mais désaccord avec le cadre « discipline compétitive »). Cela n'est pas incorrect. Seulement, les cadres qui sont tantôt associés tantôt opposés aux cadres « discipline compétitive », « jeu » ou « effets néfastes » sont le plus souvent les cadres « jeu vidéo » et « sport », et réciproquement. Ces derniers, que je conceptualise comme des cadres de niveau 1, semblent pouvoir se combiner avec l'ensemble des autres cadres. Dans ce fonctionnement en niveau, l'intégralité des cadres d'un même niveau ont en commun de pouvoir travailler avec chacun des cadres d'un autre niveau. Les cadres « jeu vidéo » et « sport » sont positionnés au premier niveau, car ils ont la particularité de présenter un degré de généralité supérieur. Ainsi, ont-ils la capacité d'inclure, d'englober et de surplomber les cadres de niveau 2. Si les cadres de niveau 1 ne changent pas radicalement le sens de ces derniers, ils leur donnent une coloration différente. Ces cadres de niveau 2 semblent pouvoir opérer et travailler au service de la totalité des cadres de niveau 1.

Ce fonctionnement en niveaux permet ainsi de comprendre comment deux discours qui s'accordent sur la qualification sportive de l'esport peuvent être plus éloignés que deux discours qui s'opposent à ce propos. Dans le premier cas, s'il y a un consensus au premier niveau de cadre (où se situe le cadre « sport »), l'opposition a lieu au deuxième niveau entre les cadres « discipline compétitive » et « sociabilité » ou « jeu » qui renvoient chacun à des projets politiques différents. Dans le second cas, bien que le conflit se situe au premier niveau entre les cadres « sport » et « jeu vidéo », le deuxième niveau de cadre (où se situe le cadre « discipline compétitive ») fait consensus. Ainsi, il est possible d'être d'accord à un niveau de cadre, mais en désaccord sur un autre. Certaines oppositions ont donc lieu au premier niveau des cadres (c'est-à-dire entre les cadres de niveau 1 ou à propos de ce premier niveau de cadrage) quand d'autres ont lieu au deuxième niveau. Dans la mesure où les cadres de niveau 1 présentent un degré de généralisation supérieur qui leur permet d'être compatibles avec n'importe quel cadre

de niveau 2, ce sont le plus souvent ces derniers qui déterminent la base du projet politique et de la définition de l'esport défendue.

Un troisième niveau de cadre a aussi émergé de l'analyse. Ces cadres de dernier niveau présentent un degré de généralisation inférieur aux deux autres. Ils peuvent travailler sous la logique des différents cadres de niveau 2. Ils sont le plus souvent intégrés et englobés dans ces derniers. D'ailleurs, ils apparaissent le plus souvent comme leurs sous-cadres. À titre d'exemple, le cadre « populaire » émerge fréquemment comme un sous-cadre des cadres de niveau 2 « discipline compétitive », « industrie », « activité à encadrer » et « sociabilité ». Si l'idée de popularité et les mêmes dispositifs de cadrage reviennent, il prend une coloration différente selon le cadre dans lequel il s'inscrit : dans le cadre « industrie », cette popularité est source d'investissement et de revenus. Dans le cadre « activité à encadrer » elle justifie la nécessité de légiférer la pratique. Dans le cadre « sociabilité » elle est synonyme d'une importante communauté et d'un nombre croissant d'individus avec lesquels partager une culture et une passion, etc. Ces différentes combinaisons constituent autant de variations du cadre « popularité ». Toujours en guise d'exemple, il est possible de citer le sous-cadre « virtuel » qui peut apparaître dans les cadres « jeu vidéo », « effets néfastes », « électronique » et « jeu ». De son côté, le sous-cadre « activité saine » précise parfois les cadres « développement humain », « discipline compétitive », « jeu » et « sociabilité ». En ce qui le concerne, le sous-cadre « passion » peut travailler avec l'ensemble des cadres de niveau 2. Ceux-ci ont souvent un potentiel polysémique plus important que les précédents : ils peuvent travailler avec un nombre plus varié de cadres. Ils pourraient être uniquement des sous-cadres. Pour autant, à l'instar des cadres de niveau 2, dans certains discours, ils semblent importer, dominer et exister en tant que tel de façon autonome. Leur logique propre organise ces discours. Leur sens semble irréductible à celui qu'ils prennent en tant que sous-cadre. Les approcher seulement en tant que sous-cadre serait donc réducteur et éluderait le sens qu'ils prennent indépendamment de tout cadre. Ainsi sont-ils conceptualisés comme des cadres de niveau 3.

Ces derniers semblent même faire travailler à leur service les cadres pour lesquels ils travaillaient précédemment en tant que sous-cadres. Autrement dit, les cadres de niveau 2 peuvent dans certaines situations devenir des sous-cadres de ces cadres de niveau 3. À titre d'exemple, quand le cadre de niveau 3 « activité saine » organise les discours, les cadres de niveau 2 « développement humain » et « sociabilité » peuvent apparaître en tant que sous-cadres au service de la démonstration que l'esport est effectivement sain :

« C’est reconnu, maintenant : il y a des côtés positifs. Nous avons participé à des études qui ont démontré que le joueur de jeux vidéo développait de meilleurs réflexes et avait un plus grand angle de vision. Le jeu crée aussi des liens communautaires, favorisant la sociabilité. » Bref, soyons clairs : le jeu vidéo, ce n’est pas le mal »²⁰⁴.

Évidemment, il serait possible de considérer que, face à une question relative aux effets de l’esport, l’énonciateur mobilise ici simplement des cadres différents pour y répondre. Pour autant, c’est bien l’idée d’une pratique bénéfique qui organise le discours. Les deux cadres sont au service de la démonstration du cadre « activité saine ». Ils ne visent qu’à administrer la preuve des bienfaits de l’esport. Ils sont en quelque sorte des moyens d’atteindre les objectifs et finalités fixés par les cadres dans lesquels ils s’inscrivent. En outre, cet exemple met en lumière le rôle des questions et des controverses dans le développement de ces cadres de niveau 3. Effectivement, le cadre « activité saine » organise ici le discours, car il s’agit de la réponse à la question « l’esport a-t-il des effets néfastes sur les pratiquants ? ». Ce lien entre questionnement et émergence de cadres de niveau 3 est approfondi dans la partie 2. La théorisation proposée ici postule que chaque sous-cadre a la capacité de devenir autonome. Chacun a le potentiel de devenir cadre et de faire travailler à son service les cadres pour lesquels il travaillait précédemment. D’ailleurs, ceux qui ont le plus de chance de devenir des cadres à part entière semblent être ceux qui sont les sous-cadres de plusieurs cadres différents.

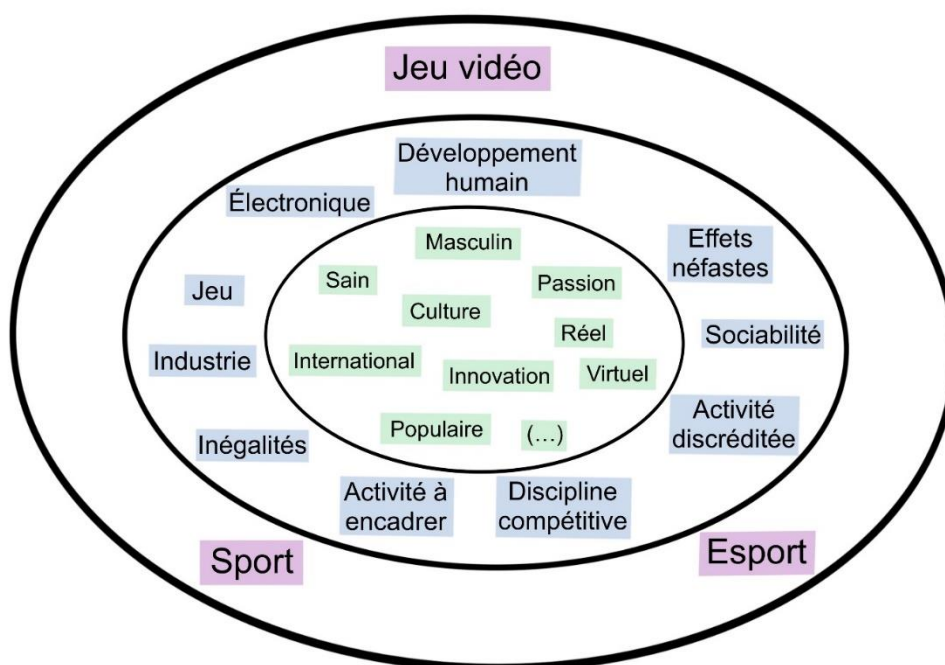


Figure 6 : Représentation schématique des trois niveaux de cadres.

²⁰⁴ « Spirit Lan, association de joueurs responsables », *Ouest-France*, 24/03/2007, p. 23.

Pour conclure cette section, prendre en compte ce troisième niveau de cadres offre la possibilité au chercheur de les quantifier. Si ces cadres de troisième niveau et leurs dispositifs de cadrage apparaissent rarement dans l'analyse, car ils sont le plus souvent intégrés et codés dans les cadres de niveau 2, il est possible, selon les besoins de l'étude réalisée (p. ex., qui peut s'intéresser précisément à la « popularité » ou à la « passion »), de se concentrer sur eux. Il est envisageable d'isoler leurs codes liés aux cadres de niveau 2 dans lesquels ils travaillent en tant que sous-cadre, afin de comptabiliser leurs apparitions et les cadres dans lesquels ils s'inscrivent.

2.3. Cadre saillant et sous-cadres

Cette dernière section montre que chaque cadre, quel que soit son niveau, a le pouvoir de devenir saillant, prioritaire et supérieur dans une situation. Celui-ci peut ainsi faire travailler l'ensemble des autres cadres, même quand ils sont du même niveau, en tant que sous-cadre.

Le plus souvent, un cadre devient le sous-cadre d'un cadre situé à un niveau supérieur qui l'intègre en raison de son degré accru de montée en généralité. Comme évoqué au-dessus, les cadres de niveaux 3 sont le plus souvent les sous-cadres de ceux de niveau 2. De leur côté, ces derniers s'inscrivent souvent dans les cadres de niveau 1. Pour autant, cet ordre d'intégration peut s'inverser. Peu importe leur niveau, tous les cadres peuvent intégrer l'ensemble des autres et les faire travailler sous leur principe organisateur.

Ainsi, des cadres de niveau inférieur peuvent faire travailler à leur service des cadres de niveau supérieur à eux en tant que sous-cadres. Dans ces situations, ce sont eux qui présentent un degré de montée en généralité supérieur à des cadres qui demeurent pourtant théoriquement à un niveau supérieur. Ainsi, s'il a été affirmé précédemment que les cadres de niveau supérieur se caractérisent par des degrés de généralisation (ou de montée en généralité) plus importants, il est plus correct de dire que ces cadres supérieurs ont un pouvoir ou un potentiel de généralisation supérieur. En fait, dans une situation de communication, le niveau de montée en généralité atteint par le cadre est relatif. Il est possible d'envisager l'existence d'un continuum allant du cas particulier à la généralisation. Les cadres de niveau supérieur ont ainsi le potentiel d'aller plus loin sur ce continuum (ou en tout cas d'y aller plus aisément ou plus souvent) que des cadres de niveau inférieur. Mais cela ne veut pas dire que leur potentiel est mis en œuvre à chaque fois qu'ils sont mobilisés. Cela implique qu'il est possible qu'un cadre de niveau

inférieur présente un degré de montée en généralité plus important dans une situation. Les cadres de niveau 3 abordés au-dessus sont à nouveau un bon exemple, ceux-ci peuvent englober et faire travailler sous leur principe organisateur les cadres de niveau 2 pour lesquels ils étaient précédemment sous-cadres. De la même façon, les cadres de niveau 1 peuvent devenir sous-cadres de cadres de niveau 2. À titre d'exemple, « sport » peut devenir un sous-cadre qui précise la nature de la « discipline compétitive » dont il est question.

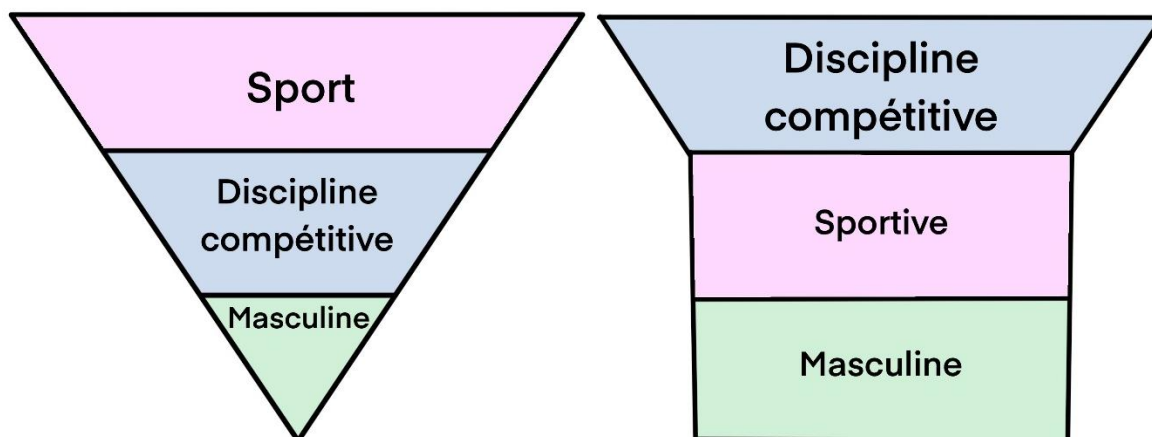


Figure 7 : Représentation de deux configurations différentes composées des mêmes cadres. Dans la première, « sport » est saillant et englobe les cadres de niveau 2 « discipline » et de niveau 3 « masculin ». Dans la seconde, le cadre de niveau 2 est saillant. Les cadres de niveau 1 « sport » et de niveau 3 « masculin » travaillent tous deux en tant que sous-cadres précisant de quel type de discipline il est question.

En outre, les cadres peuvent aussi inclure et faire travailler sous leur logique des cadres situés à un même niveau qu'eux. À titre d'exemple, « jeu vidéo » peut devenir un sous-cadre de « sport » lorsqu'il s'agit d'« un sport sur jeu vidéo »²⁰⁵ dans lequel s'affrontent « des sportifs du jeu vidéo »²⁰⁶. Dans d'autres cas, « sport » peut être sous-cadre de « jeu vidéo ». C'est par exemple le cas quand il est question de la sportivisation des jeux vidéo :

« Le succès des “doom-likes” qui consistent, schématiquement, à déambuler armes à la main dans des labyrinthes en traquant ses adversaires avant de les pulvériser à l'aide d'une mitrailleuse ou d'un lance-roquettes, a donné naissance à des tournois largement dotés [...] Car Kornelia a poussé ses dons à un niveau où l'amateurisme n'a plus cours : aujourd'hui, elle vit de ses aptitudes au bazooka. Salariée par une entreprise du secteur du jeu, elle participe à environ quatre gros tournois par an et à une demi-douzaine de conventions informatiques. Perfectionniste, sponsorisée et pouvant s'entraîner à loisir à l'approche de compétitions, jusqu'à dix heures par jour, elle se considère ni plus ni moins comme une sportive de haut niveau. Kornelia n'est pas la seule star du joystick. Pierre Landouzy, 26 ans, contrôleur aérien à Reims est champion du monde sur Playstation ! Il a déjà remporté plus de 700 000 F grâce à ses dons, en jouant notamment à *Gran Turismo* et *Tekken*. Cette nouvelle discipline a déjà sa fédération, la

²⁰⁵ « Ozak Team en finale pour le tournoi LOL en Bib », *Ouest-France*, 18/05/2016, p. Rennes_18.

²⁰⁶ NOHRA Samuel, « Joueur de e-sport pro, c'est un vrai boulot », *Ouest-France*, 30/10/2019, p. Bayeux Caen_20.

Cyberathlete Professional League (CPL), fondée en 1997 par l'Américain Angel Munoz. L'organisation qui se veut une référence en matière de jeu professionnel assure la création des événements et tient à jour le «classement ATP» des meilleurs mondiaux »²⁰⁷.

En quelque sorte, si dans un cas, on part du « sport » pour intégrer « jeu vidéo », dans l'autre on part de « jeu vidéo » pour intégrer « sport ». Ainsi, le sens produit par la co-présence de deux cadres de même niveau dans un texte peut radicalement changer suivant celui qui domine et intègre l'autre. Toujours à titre d'exemple, un cadre de niveau 3 peut être le sous-cadre d'un autre cadre de niveau 3. C'est par exemple le cas des cadres « virtuel » et « addiction ».

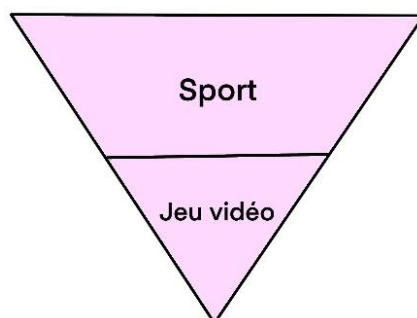


Figure 8 : Configuration dans laquelle le cadre saillant fait travailler à son service un cadre de même niveau. Ici, le cadre de niveau 1 « sport » fait travailler à son service le cadre de niveau 1 « jeu vidéo ».

Le cadre qui intègre les autres et les fait travailler sous son principe organisateur dans une situation peut ainsi être nommé cadre saillant, dominant ou prioritaire. Il semble pertinent lors de l'analyse de lui accorder de l'importance en se demandant quel est le cadre qui compte dans la production médiatique étudiée ainsi que les cadres qu'il intègre. En effet, quand bien même des cadres de niveaux différents apparaissent, ceux situés au niveau 1 sont loin d'être les plus importants. À titre d'exemple, les cadres de niveau 2 « jeu » ou « discipline compétitive » peuvent faire travailler à leur service simultanément les cadres « jeu vidéo » et « sport » qui se transforment pour l'occasion en sous-cadres. Ceux-ci sont alors de simples arguments au service de la démonstration que l'esport est un « jeu » ou une « discipline ». Il convient toutefois de garder à l'esprit, comme énoncé brièvement plus haut, qu'un cadre (y compris de niveau 2 ou 3) peut émerger seul dans un article et qu'il n'est pas toujours possible d'identifier les cadres avec lesquels il travaille ou pour lesquels il travaille.

Au-delà d'accorder de l'importance au cadre saillant, cette modélisation invite aussi à identifier le niveau de cadre qui importe lors des débats et conflits. En effet, les questions qui provoquent

²⁰⁷ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *Le Figaro*, 26/12/2000, p. 24.

des discussions et qui peuvent faire l'objet de plusieurs réponses sont souvent situées à un niveau de cadre précis. Il est ainsi possible d'identifier le niveau qui importe vraiment dans le débat, c'est-à-dire le lieu où se trouvent les tensions et les oppositions (ou les accords). Lorsqu'un niveau précis est saillant, les cadres des autres niveaux apparaissent souvent comme des arguments au service des cadres qui comptent. À titre d'exemple, dans le contexte de la controverse relative à la qualification sportive de l'esport, c'est le niveau 1 des cadres qui importe. L'opposition réside principalement entre les cadres « jeu vidéo » et « sport ». Les autres niveaux de cadres semblent secondaires et n'être importants que pour justifier et démontrer que l'esport est ou non un sport. Comme évoqué plus haut, des accords et consensus sur ces derniers (p. ex., sur le cadre « discipline compétitive ») peuvent apparaître malgré la persistance d'opposition au premier niveau²⁰⁸. De son côté, la controverse relative aux effets de l'esport sur la santé des pratiquants est principalement située au deuxième niveau de cadre. Ces conflits seront davantage développés dans la deuxième partie de cette thèse.

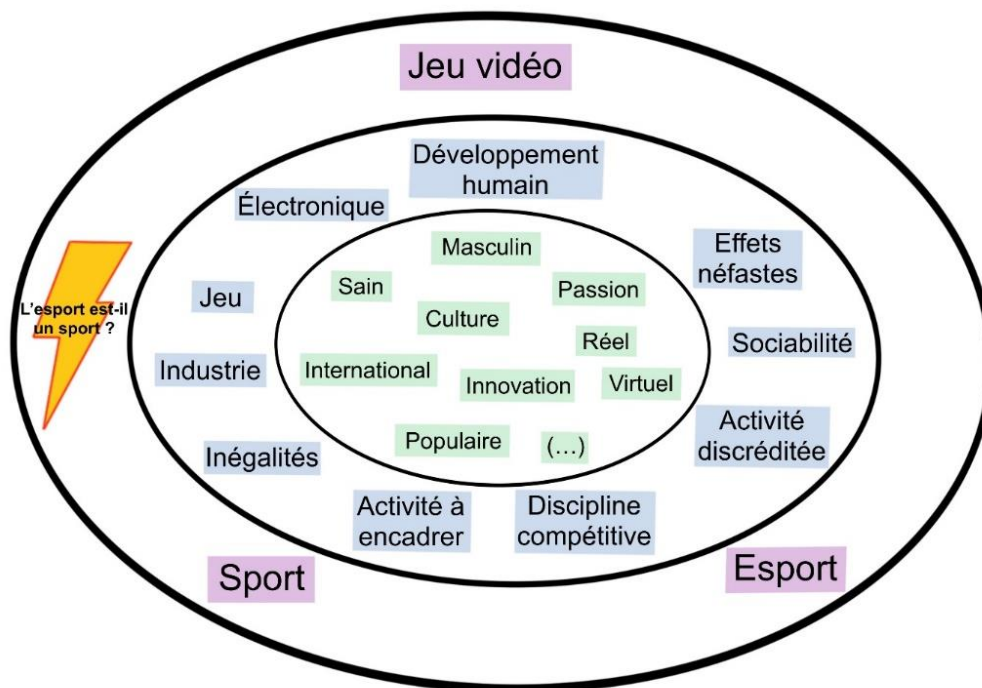


Figure 9 : Représentation graphique des trois niveaux de cadres. Le débat lié à la sportivité de l'esport est principalement situé au troisième niveau, où s'opposent les cadres « sport », « jeu vidéo » et « esport ».

²⁰⁸ Évidemment, dans la mesure où les cadres de niveau 1 sont le plus souvent associés à des cadres de niveau 2 préférés (p. ex., « discipline compétitive » pour le cadre « sport »), les oppositions se déplacent souvent à ce second niveau. Ces aspects sont développés dans la seconde partie de la thèse.

3. Des configurations de cadres en situation

Une potentielle difficulté rencontrée lors de l'analyse est liée au fait que plusieurs cadres cohabitent au sein d'une même production médiatique. Par exemple, les analyses quantitatives montrent que les cadres « discipline compétitive » et « sociabilité » sont co-présents dans de nombreux articles. Or, ces cohabitations prennent de multiples formes, sources de significations particulières. Cette dernière partie du chapitre 1 propose de différencier quatre configurations de relations entretenues par des cadres différents co-présents au sein d'une production. Les cadres de niveau 2 « sociabilité » et « discipline compétitive » sont pris en exemples.

Comme évoqué précédemment, une première possibilité, lorsque des dispositifs de cadrages appartenant à deux cadres différents sont présents dans un même texte, est que l'un soit un cadre et l'autre un sous-cadre qui travaille sous son principe organisateur. Quand le cadre « sociabilité » est saillant et impose sa dynamique, les moments de compétitions deviennent sources de liens, d'échanges et de partage, comme dans l'article « Bandes de jeu » publié en 2001 dans *Libération* :

« Armageddon, mastodonte des salles parisiennes, vient justement de déménager ses quarante ordinateurs dans un nouveau local de 220 m² rue Alexandre-Dumas (XI^e arrondissement). Tous les joueurs ont suivi. Parquet au sol, grands murs blancs, ambiance conviviale, ne serait-ce ce mannequin en tenue de camouflage qui vous accueille à l'entrée, arme au poing. Ici, on joue, bien sûr. De 11 h à 23 h. Mais on discute aussi stratégie ou technique près de la machine à café. Et quand les adolescents n'ont plus d'argent pour un *Counter*, ils restent quand même, au moins pour regarder MTV [...]. À Fontaine-le-Port, la nuit tombe enfin. Le moment privilégié des gamers. Désormais, ça joue sérieux. Sur les écrans, chacun se balade en caméra subjective dans des labyrinthes ou des avions. Gerbes de sang virtuelles, éclats de chair rougeoyante. Accompagnés de cris et d'applaudissements. Réels. "Pendant le jeu, il y a quelque chose d'assez masculin qui se crée. Une sorte de solidarité comparable au comportement sportif", tente d'expliquer Frédéric »²⁰⁹.

Lorsque le cadre « discipline compétitive » domine et réinterprète selon sa logique l'idée de « sociabilité », l'esport est une discipline compétitive qui est tout de même source de sociabilité :

« « [...] la Cyber Athletes Professional League organise des tournois primés qui permettent aux meilleurs joueurs de gagner assez d'argent pour en vivre », assure David Sacomand, fondateur aux côtés de son père de l'association Cyber Dimension de Saint-Médard-en-Jalles [...] L'idée ? Rassembler le plus grand nombre possible de mordus des jeux en réseau pour organiser des tournois primés [...]. Les tournois se dérouleront en poules (3), et seront récompensés par du matériel informatique (notamment des

²⁰⁹ FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *Libération*, 06/01/2001, p. 36-37.

cartes vidéo dernière génération [...]. Le weekend promet donc d'être intense. Et si les participants restent concentrés sur leur écran pendant les premières heures des tournois, il n'est pas rare que, naturellement, ils circulent au hasard des tables, pour rencontrer les autres joueurs et bavarder avec eux de leur façon de jouer ».²¹⁰

Si ces deux exemples se rapprochent sur certains points, dans le premier, on part de convivialité et de sa logique pour donner sens à la compétition, et inversement dans le second. En outre, ces cadres peuvent aussi apparaître tous deux en tant que sous-cadres d'un autre cadre, à l'instar du cadre « sport ».

Deux cadres peuvent aussi se côtoyer dans un article sans que l'un soit nécessairement sous-cadre de l'autre. Dans plusieurs configurations, ils apparaissent chacun comme des cadres à part entière. Pour commencer, deux cadres peuvent s'opposer et/ou être positionnés en opposition. C'est par exemple le cas quand l'énonciateur journaliste oppose des compétiteurs aspirant au haut-niveau qui défendent la professionnalisation des compétitions (cadre « discipline compétitive ») et des joueurs amateurs qui promeuvent une pratique conviviale (cadre « sociabilité ») :

« Il aura fallu attendre le développement d'Internet en général et du haut débit en particulier (ADSL ou câble) pour voir fleurir les jeux conçus pour le réseau, les salles de jeu et bien sûr les "Lan Party". Depuis, de véritables fédérations ont été créées, qui gèrent désormais des compétitions internationales, des classements mondiaux, les joueurs eux-mêmes étant de plus en plus souvent accompagnés par des managers. Leur but n'est plus tant de prendre du bon temps que de courir après les primes de victoire et les sponsors. Une "professionnalisation" extrêmement rapide pour une activité qui reste avant tout un loisir pour la grande majorité de ses pratiquants. Loin des gros sous et des enjeux publicitaires vers lesquels certaines manifestations se dirigent aujourd'hui, l'Association lyonnaise de jeux en réseau entend préserver et même cultiver les ingrédients de ses précédents succès : la convivialité, un esprit bon enfant et surtout le plaisir avant toute autre forme d'enjeu »²¹¹.

Cette situation de juxtaposition de deux cadres opposés explicitement peut faire émerger un cadre supplémentaire qui surplombe ces derniers : le cadre générique « conflit ». Celui-ci est présenté en profondeur dans le chapitre 3. Cette première configuration permet d'emblée de mettre en évidence que la co-présence de cadres dans un article est source de nouvelles significations – parfois méta, c'est-à-dire sur les cadres produits – et semble pouvoir faire émerger ce qui s'apparente à des cadres supplémentaires. L'hybridation d'éléments de plusieurs

²¹⁰ JONATHAN Stéphane C., « Le Marathon des cyberjoueurs », *Sud Ouest*, 21/07/2000, p. F.

²¹¹ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *Le Progrès – Lyon*, 02/11/2002, p. 69 6.

cadres différents peut former un nouveau cadre pertinent en soi qui acquiert une visibilité propre²¹².

Deux cadres peuvent aussi exister indépendamment sans s'opposer au sein d'une même production. C'est le cas lorsque les articles présentent différentes réalités qui co-existent sans forcément entretenir de liens. Cette configuration apparaît particulièrement lorsque les discours présentent différentes modalités de pratique. L'esport est ainsi plusieurs choses : c'est une « discipline compétitive » pour les champions qui s'entraînent afin de remporter la coupe du monde, et un loisir source de « sociabilité » pour des joueurs organisant des compétitions amateurs afin de se retrouver et de partager une même passion :

« Reste que cette cyberculture du jeu tend de plus en plus à se structurer notamment aux États-Unis. Équipes professionnelles, tournois richement dotés et sponsoring se sont engouffrés dans la brèche. Mais dans l'ombre de ces rassemblements gigantesques, il existe également des confrontations informelles et en comité réduit. “On se réunit chez les uns chez les autres, on connecte une dizaine d'ordinateurs et on joue toute la nuit dans une ambiance assez bon enfant”, raconte Jaime Gago »²¹³.

Dans une autre configuration, les différentes réalités présentées par ces cadres vont ensemble et sont compatibles. Plus encore, elles constituent les deux faces d'une même réalité. Ainsi, les deux modalités de pratique vont ensemble, sont cordonnées, fusionnent et constituent une seule et même pratique. À titre d'exemple, ces deux façons de vivre l'esport composent un même événement, dans lequel des joueurs amateurs motivés par la sociabilité et professionnels souhaitant gagner se côtoient :

« Près de 230 “gamers”, ravis de se retrouver entre eux et de partager leur passion pendant 48 heures non-stop, se sont affrontés devant leurs écrans [...]. Pendant 48 heures, les 230 joueurs participent à tour de rôle à plusieurs tournois sur différents jeux de combats et de stratégies. Pendant que les uns testent leurs réflexes et leurs aptitudes stratégiques devant l'écran, d'autres en profitent pour aller prendre un peu l'air (48 heures dans l'obscurité, devant un écran d'ordinateur, ça fait beaucoup !), se restaurer ou dormir sur les matelas installés dans un coin de la salle. “Chacun vient y trouver son plaisir, poursuit Anthony. Certains ne viennent que pour la compétition, d'autres pour l'ambiance, d'autres pour l'amour du jeu en réseau ou bien simplement pour faire connaissance.” »²¹⁴.

« Les spectateurs pourront ainsi admirer le savoir-faire de quelques-unes des meilleures formations françaises du moment. Mais pour le plus grand nombre, l'objectif sera avant

²¹² FLICHY Patrice, « Postface. “Une sociologie de l'hybridité” », in Olivier MARTIN et Éric DAGIRAL (dir.), *Les liens sociaux numériques*, Armand Colin, Malakoff, coll. « Sociologia », 2021, p. 287-299, [<https://doi.org/10.3917/arco.marti.2021.01.0287>].

²¹³ DELHOUMEAU Olivier, « Accro des jeux virtuels », *Sud Ouest*, 28/02/2002, p. E.

²¹⁴ « 48 heures de combats pour 230 gamers », *Ouest-France*, 30/08/2004, p. 10.

tout de profiter de l'ambiance conviviale qui devrait régner et de partager une passion commune, le jeu »²¹⁵.

De nouveau, la co-existence coordonnée de ces cadres peut faire émerger un nouveau cadre qui nait de leur hybridation et dont ils deviennent les sous-cadres. Ce cadre pourrait être nommé « pratique ouverte », « complexe » ou « diverse » lorsque l'idée d'une activité où tout le monde a sa place et peut s'épanouir, quelles que soient ses motivations, apparaît. Quand les compétiteurs annoncent se déplacer à la fois pour la compétition et pour se retrouver, un cadre hybridant « discipline compétitive » et « sociabilité » peut aussi émerger. Celui-ci peut sembler proche de la combinaison « cadre et sous-cadre » présentée au-dessus (p. ex., cadre « discipline compétitive » et « sociabilité » en tant que sous-cadre). Or, contrairement à cette dernière où l'un des deux cadres domine et englobe le second, dans cette configuration aucun cadre ne prend l'ascendant sur l'autre. Ils deviennent donc chacun sous-cadres du nouveau cadre.

Avant de conclure ce premier chapitre, il est possible de se demander si ce ne sont pas ces combinaisons et assemblages qui devraient être considérés comme des cadres et constituer la finalité de l'analyse. En effet, chacun d'eux est source de significations uniques. De plus, si l'on adhère pleinement aux propositions de Baldwin Van Gorp qui insiste sur le fait que les cadres doivent s'exclure les uns des autres²¹⁶, la seule solution pour y parvenir semble être de prendre en compte ces configurations en priorité. À titre d'exemple, pour les idées générales de « discipline compétitive » et de « sociabilité », il serait possible de ne retenir que 3 cadres. Dans le premier, l'esport serait présenté uniquement comme une discipline compétitive sérieuse. Dans le second, il serait seulement question de sociabilité. Dans le troisième, sociabilité et compétition se conjugueraient ensemble. J'ai longtemps hésité à finalement conceptualiser les cadres ainsi.

Toujours à titre d'exemple, l'AFC réalisée sur les cadres potentiellement présents dans les articles²¹⁷ (figure 10 ci-dessous) semble faire apparaître 4 configurations différentes qui pourraient représenter les 4 principaux cadres de l'esport dans la presse généraliste. La proximité des cadres « sport », « discipline compétitive », « spectacle », « professionnel », « performance », « activité saine » et « international » peut laisser penser que ceux-ci forment un cadre dans lequel l'esport est présenté comme une discipline sportive internationale. L'accent est mis ici sur l'organisation et la réalisation des compétitions au quotidien ainsi que

²¹⁵ VIGOUROUX Jean-Philippe, « “Quad 69” : au bonheur des joueurs », *Le Progrès – Lyon*, 07/04/2001.

²¹⁶ VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », *op. cit.*, 2010, p. 100-125.

²¹⁷ La présence d'un cadre dans article était codée dès lors que l'un de ses dispositifs apparaissait.

sur ses principaux acteurs (compétiteurs, staffs, publics, etc.). Contrairement à ce dernier, une deuxième configuration associant « industrie », « activité à encadrer », « sport », « relation avec les pouvoirs publics et locaux » et « relation avec le monde sportif » aborde l'esport avec plus de distance et de recul, à une échelle davantage macro, en se concentrant sur sa place au sein de la société, sur sa gestion et sa régulation. La troisième configuration (ou cadre) associe « sociabilité », « jeu », « passion », « jeu vidéo » et « électronique ». L'accent est mis ici sur la façon dont ce loisir vidéoludique communautaire s'inscrit dans les sociabilités quotidiennes. Enfin, la dernière configuration associant « effets néfastes », « étrange », « violence », « activité masculine » et « jeunesse » semble constituer un cadre qui souligne les aspects problématiques de la pratique et exprime de la méfiance vis-à-vis de cette activité qui menace les jeunes, considérés comme un public à risque. Il est tout à fait possible d'analyser l'entièreté d'un corpus en codant pour chaque article lesquels de ces cadres ou configurations sont présents. À cet égard, la réalisation de l'AFC avec les variables « année » et « média » sur Iramuteq fournit des résultats intéressants. En effet, la dernière configuration présentant les aspects problématiques de l'esport est associée à la presse régionale ainsi qu'aux premières années du corpus. Le cadre présentant l'esport comme un loisir vidéoludique communautaire est également lié à la presse régionale, mais est principalement associé aux années 2005 à 2013. Le cadre mettant l'accent sur la compétition est aussi associé, bien que dans une moindre mesure, à des quotidiens de presse régionale (*Le Progrès* et *Le Parisien*) ainsi qu'à *Libération* et à *Aujourd'hui en France*. Il est également associé aux années 2014, 2015 et 2022. Enfin, la configuration qui se concentre sur les dimensions économiques et institutionnelles de l'esport est, de son côté, associée à la presse nationale et aux années 2016 à 2021.

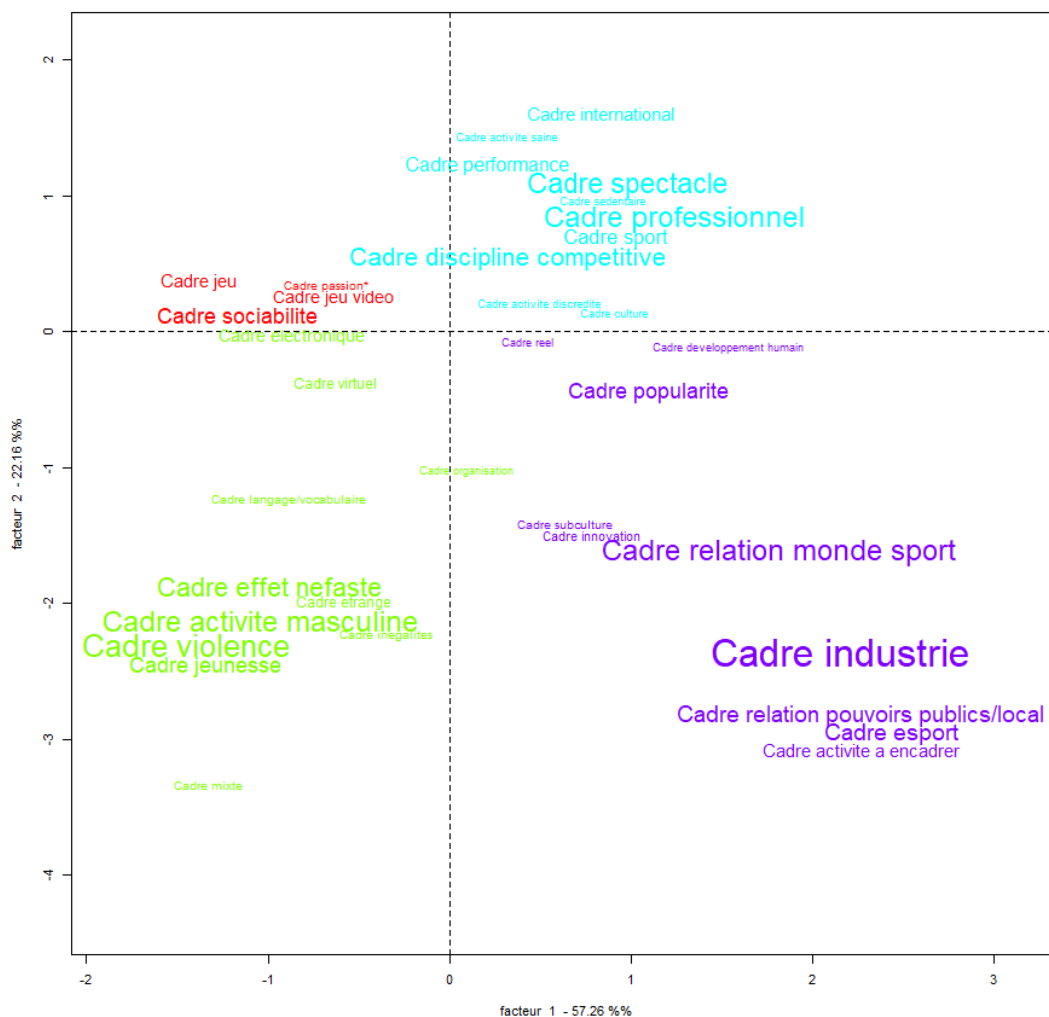


Figure 10 : AFC des cadres codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN. La présence d'un cadre était codée dès lors qu'un dispositif de celui-ci était présent.

Pour autant, je fais le choix de soumettre cette modélisation composée de trois niveaux de cadres. En effet, elle se révèle être un puissant outil analytique pour interpréter et analyser l'ensemble des discours de mes corpus. Dans la mesure où il existe un nombre très important de configurations, il semble parfois illusoire de toutes les mettre au jour. Ainsi, il apparaît intéressant de considérer l'existence d'une multiplicité de cadres à partir desquels se créent les configurations, sans présumer de ces configurations, c'est-à-dire en restant ouvert sur les relations variées (et parfois inédites) que ces cadres peuvent entretenir. Cette façon de procéder offre la souplesse d'analyser n'importe quelle situation de communication, quand bien même celle-ci serait inédite. À cet égard, si tel est le cas, il est toujours possible de noter l'apparition de cette nouvelle configuration. En effet, cette manière de faire n'empêche pas dans un second temps de mettre au jour ces configurations. Cette modélisation en niveaux et les concepts de

cadre saillant et de sous-cadres développés permettent d'identifier avec finesse les configurations qui émergent en situation. Ainsi, tout en offrant une précision certaine, cette modélisation permet de s'adapter à la complexité des multiples discours et agencements discursifs à propos d'un même objet qui apparaissent dans la presse. Par ailleurs, elle permet une certaine liberté tant il est possible de se concentrer sur des éléments variés selon les besoins de l'analyse et de la problématique (un niveau de cadre, un cadre de niveau 3 ou sous-cadre, etc.). Il est possible d'entreprendre des analyses quantitatives et comparatives variées. Dès lors, il est toujours possible de recoder *a posteriori* les co-présences de certains cadres (p. ex. « sociabilité » et « discipline compétitive ») en tant que cadre les hybridant, et par exemple comparer ces productions avec celles où il y a uniquement l'idée de « sociabilité » ou exclusivement de « discipline compétitive ». Finalement, quand bien même il s'avèrerait que mettre au jour ces configurations constitue une étape finale primordiale et décisive de l'analyse, cette modélisation en niveaux présenterait toujours l'intérêt de montrer précisément comment ces configurations (alors considérées en tant que cadre à part entière) se forment à partir d'idées générales et au gré de leurs hybridations.

En outre, une autre façon d'appréhender ces configurations consiste à considérer que celles-ci sont surtout produites lors de la lecture par les récepteurs. En effet, bien que les énonciateurs aient une certaine idée des liens (cadre saillant, sous-cadres, etc.) qu'entretiennent les différents éléments agencés dans le discours qu'ils produisent, ces liens n'apparaissent pas toujours très clairement visibles pour les lecteurs et peuvent être sujets à l'interprétation. Cette façon n'est pas incompatible avec la modélisation défendue dans cette thèse.

Conclusion du chapitre 1

Ce premier chapitre a explicité les fondements méthodologiques, théoriques et conceptuels adoptés et développés pour cette thèse dédiée au phénomène des compétitions de jeux vidéo. Plus précisément, un premier sous-chapitre a mis en lumière la façon dont l'approche textométrique prévue initialement afin d'identifier les cadres a montré ses limites pour le corpus de cette thèse et la manière dont une méthode inductive basée sur la théorie ancrée a émergé. La deuxième partie de chapitre a mis en évidence comment une modélisation incluant trois niveaux de cadres et les concepts de cadre saillant et de sous-cadre ont émergé au fur et à mesure des épreuves rencontrées lors de l'analyse. Enfin, un dernier sous-chapitre a mis au jour quatre configurations sources de significations inédites qui peuvent apparaître lorsque deux cadres

différents sont co-présents dans un même texte : cadre et sous-cadre, opposition, coexistence indépendante et coexistence coordonnée.

Après de multiples tentatives de confrontation aux textes du corpus étudié, de nombreuses incohérences, contradictions et remises en cause, la modélisation proposée semble permettre de donner sens à l'ensemble des discours médiatiques. Pour autant, elle ne constitue pas une fin en soi et n'est pas figée. Ce n'est qu'une proposition qui peut faire l'objet de discussions et d'améliorations. Il ne s'agit là que d'un outil analytique et fonctionnel qu'il reste à mettre à profit dans les prochains chapitres. Celui-ci doit permettre d'éclairer les discours médiatiques ainsi que les dynamiques des acteurs qui les produisent. Comme cela est développé dans la deuxième partie de cette thèse, cette modélisation s'avère par exemple précieuse pour analyser les controverses. Enfin, si les prochains chapitres et parties montrent que cet outil est utile pour analyser l'esport, je fais l'hypothèse qu'il peut l'être aussi pour l'étude de discours liés à une multitude de pratiques sociales et culturelles, qu'elles soient liées ou non au sport. Penser les cadres en niveaux semble tout particulièrement pertinent pour des enquêtes dédiées aux cadrages médiatiques qui ne sont pas liés à un événement ou à une personne précise, mais à un phénomène qui recouvre une multitude d'expériences.

Chapitre 2. Select Your Frame(s) : des façons de cadrer l'esport

Introduction

Après avoir explicité la façon dont les différents cadres fonctionnent, ce deuxième chapitre propose de mettre au jour l'ensemble des cadres médiatiques de l'esport qui ont émergé de l'analyse des trois corpus étudiés dans cette thèse. Autrement dit, il s'agit de dévoiler le stock culturel²¹⁸ des cadres médiatiques de l'esport. Chaque cadre est abordé au sein d'une section dédiée. Celle-ci présente son idée générale, ou principe organisateur, ses discours ainsi que ses dispositifs de raisonnement et de cadrage. Pour les cadres de niveau 1 et 2, un graphique situé à la fin de chaque section représente l'évolution de leur présence quantitative dans les articles de PQN et de PQR de 1996 à 2022. Le premier sous-chapitre se concentre sur les cadres de 1^{er} niveau (1.), le second sur les cadres de 2^e niveau (2.) et le dernier sur les cadres de 3^e niveau (3.).

Il est important de rappeler qu'à aucun moment il ne s'agit de critiquer les discours rapportés dans ce chapitre. Il n'est pas question de souligner des erreurs factuelles ou des contradictions, de mettre en avant des décalages entre ce qui est affirmé dans les discours et ce qui serait la réalité, ni de juger la qualité des interprétations produites. Si des liens sont parfois faits avec des travaux universitaires, le but n'est pas non plus d'utiliser les résultats scientifiques comme preuve de la (non) véracité des énoncés étudiés. Il s'agit plutôt de considérer la façon dont les discours des études scientifiques produisent également des cadrages de l'esport et de ses pratiquants.

En outre, dans la mesure où l'ensemble des cadres mis au jour dans les pages à venir peuvent être considérés comme des outils dont l'intérêt principal apparaît dans la suite de l'analyse, il n'est pas indispensable de lire ce chapitre de façon linéaire. La logique et les dispositifs de chaque cadre sont résumés ci-dessous, dans le tableau 3. Le lecteur peut ainsi considérer ce chapitre comme un outil auquel il est possible de revenir pour approfondir la compréhension d'un cadre précis, de sa logique, de ses discours et de ses dispositifs.

²¹⁸ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing », *op. cit.*, 2007, p. 60-78.

Enfin, une précision relative à la façon d'écrire et de présenter les résultats dans ce chapitre peut être fournie. Les discours rapportés sont tantôt présentés comme des discours qui produisent le cadre, tantôt comme des discours qui rendent visibles le cadre, tantôt comme des discours qui font partie du cadre ou encore tantôt comme des discours qui sont tenus pour vrais selon ce cadre. Or, les énoncés présentés dans ce chapitre sont tout cela à la fois. L'ensemble de ces affirmations vont ensemble, l'une induit nécessairement l'autre. Pour autant, pour réduire les répétitions et alléger la lecture, seulement certaines de ces dimensions sont précisées à chaque fois.

Tableau 3 : Matrice des cadres de l'esport identifiés grâce à l'analyse.

Cadre de niveau 1	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Jeu vidéo	L'esport est une pratique vidéoludique, inscrite dans le cadre plus large de la culture jeu vidéo	« jeu vidéo », « vidéoludique », « gamer », « gaming », « console », « manette », « joystick », « gâchette », « bouton », référence à ce qui se passe à l'intérieur du jeu vidéo/à l'écran, etc.	« Véritable phénomène de notre époque, le jeu vidéo sportif compte en France, près d'un million d'amateurs et pas moins de 50 000 joueurs assidus. Et cette tendance prend de l'ampleur d'année en année, au point d'être devenue un élément majeur des activités vidéoludique »
Sport	L'esport est un (type de) sport ou s'y apparente	« sport », « sportif », « discipline olympique », « sportivisation » ou idée d'évolution vers sport, « code sportif », « modèle sportif », analogie sport, analogie sport précis (billard, fléchettes, golf, etc.), analogie sportif/athlète de haut niveau, etc.	« <i>Starcraft</i> s'est imposé dans tout le pays comme un sport à part entière, avec ses ligues, ses championnats, ses tournois, ses sponsors, ses clubs juniors et seniors, ses supporteurs, ses journaux, ses émissions de télévision, et ses pro gamers, qui se consacrent corps et âme à leur métier »
Esport	L'esport est de l'esport, une activité singulière et à part entière qui s'est affirmée comme phénomène distinct, avec son propre univers et ses propres codes	« spécificité », « particularité », « autre », « à part », « unique », « singulier », « son/sa/ses propre », « propriété intellectuelle », « différence », idée d'hybridation, idée d'autonomisation et d'émancipation des mondes sportifs et vidéoludiques, etc.	« Mais ce dernier ne souhaite pas enfermer la discipline dans un cadre : "L'eSport n'est pas vraiment un sport. Il s'agit de quelque chose de nouveau, avec une identité propre." »
Cadre de niveau 2	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Électronique	L'esport est une activité numérique qui repose sur des dispositifs électroniques et des infrastructures informatiques	« numérique », « électronique », « informatique », « e- », « technologie », « cyber », « réseau », description des installations et du matériel électronique, etc.	« La GA3 représente un défi technologique et humain : 30 serveurs qui desservent 400 PC en réseau, 2 écrans géants, un réseau informatique haut débit, des connections Internet ADSL, 100 000 watts de puissance électrique, 1000 m de surface et 5000 m de câbles »
Divertissement ludique	L'esport est une activité de loisir ou de divertissement ludique	« jeu », « jouer », « amusement », « plaisir », « fun », « divertissement », « loisir », « ludique », « occupation », « passe-temps », analogie jeux non numériques (p. ex., cowboy contre indiens, gendarmes contre voleurs), etc.	« Le seul mot d'ordre étant le plaisir du jeu »

Effets néfastes	L'esport est une activité nuisible pouvant entraîner des effets néfastes pour ses pratiquants	« dérive », « risque », « danger », « conséquence », « effet », « violence », « addiction », « drogue », « isolement », « échec scolaire », temps de jeu très/trop important, détournement d'activité saine, relations familiales conflictuelles, etc,	« J'y passe du temps, quatre à cinq heures de suite le weekend. Parfois des nuits entières, avec les copains, sans dormir, pour aller jusqu'au bout du tournoi et savoir qui va gagner. C'est le vice de ce jeu, on ne voit pas le temps passer, reconnait Yoann, 20 ans »
Sociabilité	L'esport est une activité sociale source d'interactions et de sociabilités entre pratiquants	« convivialité », « interaction », « sociabiliser », « socialisation », « lien social », « partager », « ensemble », « échanger », « se retrouver », « se rencontrer », « rassembler », « réunir », « amitié », « copain », « intergénérationnel », « famille », « communauté », ambiance bon enfant/conviviale/chaleureuse », « fête », etc.	« À force d'organiser des retrouvailles sur internet, des liens se tissent entre les différents joueurs alors qu'ils ne se connaissent pas forcément et sont parfois éloignés géographiquement de plusieurs centaines de kilomètres. Le pseudo est de rigueur "C'est une vraie communauté, reconnait Gaël Dufranc »
Développement humain	L'esport est une activité source d'apprentissage et de développement personnel	« apprentissage », « compétence », « connaissance », « valeurs », « pédagogique », « didactique », « formation », « éducation », idée de développement, utilisation instrumentale à visée éducative, etc.	« On apprend aussi la gestion du stress, puisque le jeu génère toujours un peu d'émotion, la prise de décision – il faut parfois décider rapidement – ou le pilotage de la performance. L'esport nécessite aussi de disposer d'excellents réflexes, et éveille pas mal l'empathie, l'amitié »
Discipline compétitive	L'esport est une discipline compétitive organisée, voire professionnelle, dans laquelle les performances produites par les joueurs peuvent donner un lieu à un spectacle	« esprit de compétition », « discipline », « championnat », « structures », « clubs », « haut niveau », « meilleur », « champion », « mercato », « porter les couleurs », « trophée », « classement », « entraînement », « progrès », « hygiène de vie/santé », « coach », « manager » « se structure/s'institutionnalise », « performance », « professionnel », « spectacle », « supporter », « diffusion », « scène », etc.	« Les mordus se consacrent généralement à un seul jeu ce qui équivaut à une discipline. Les bons joueurs peuvent s'entraîner dix heures par semaine. Il est préférable d'avoir un coach par équipe. Par exemple, notre clan (ou association) est engagé en première division du championnat de France de Rocket Arena III. Il est actuellement tête de série n° 4 en Coupe de France. Cette activité réclame de la réflexion, de l'entraînement, mais aussi du self-control et une bonne gestion du stress pendant les tournois »
Industrie	L'esport est une industrie qui englobe un large écosystème d'acteurs économiques	« marché », « industrie », « écosystème », « investissement », « partenariat », « industriel », « annonceur », « économie », « modèle économique », idée d'enrichissement, etc.	« Le chinois Tencent, numéro un mondial du jeu vidéo, va investir 15 milliards de dollars (12 milliards d'euros) dans l'e-sport. La raison ? Les 18-25 ans ont, dans le monde en 2017, regardé plus de compétitions d'e-sport que d'événements traditionnels. Du PSG à Orange, tout le monde veut en être, et la première chaîne de télévision e-sport »
Activité à encadrer	L'esport est une activité encore en phase de structuration qui nécessite d'être encadrée par des institutions et régulée	« juridique », « légal », « encadrement », « cadre », « flou », « vide », « insécurité », « décret/loi/amendement », « statut », « structuration institutionnel », « gouvernance », etc.	« Le secteur est confronté à des vides juridiques importants. Entre clauses abusives, rémunérations frauduleuses et absence de statut des parties, le désordre règne »
Inégalités	L'esport est une activité dans laquelle s'exprime des inégalités sociales ou pouvant être source d'inégalités sociales	publics/catégories sociales d'individus représentés de façon inégale dans la pratique, répartition inégale injuste, accès à la pratique inégale, cout important, traitement différencié/discriminations, etc.	« Les inégalités dans l'e-sport sont aussi structurelles et financières. Stephanie Harvey dénonce notamment le sous-financement des organisations et tournois féminins »

Activité discréditée	L'esport est une activité non reconnue, perçue comme illégitime et qui est (ou a été) discréditée	« mauvaise image », « préjugés », « cliché », « stéréotype », « stigmatisé », « idée reçue », « stéréotype », identification responsable du discrédit (p. ex., médias, politiques), etc.	« Les médias ont fait beaucoup de désinformation sur l'univers vidéoludique. Les clichés qui collent à la peau des joueurs occasionnels ou réguliers sont très souvent faux »
Cadre de niveau 3	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Popularité	L'esport est une activité qui gagne en popularité et qui attire un large public de fans, de pratiquants et de spectateurs, tant sur place que à distance	Chiffres (nombre de joueurs, spectateurs, chiffre d'affaires, taille du marché, etc.), « essor », « phénomène », « remplir des stades », « développement », « expansion », « ampleur », « démocratisation », « légitimation », etc.	« Ils étaient 1 500 dans les gradins d'une salle nichée dans les sous-sols de la Grande Arche de La Défense (Hauts-de-Seine). Et quelque 2,5 millions de fans rivés derrière leur écran d'ordinateur pour regarder la retransmission. Overwatch ? Un jeu de combat en ligne au succès fulgurant, pratiqué par plus de 40 millions d'amateurs dans le monde »
Organisation	L'esports est une activité organisée par des individus, des groupes ou des institutions qui se coordonnent et font des efforts en ce sens	« organisateur », « budget », « organisé », « structuré », description des étapes d'organisation, difficultés rencontrées durant le processus d'organisation, etc.	« Une première. C'est la première fois que le jeune homme de 22 ans organise un événement comme celui-ci, pourtant : "Je connais tout, car j'étais dans le milieu. Je sais comment cela se déroule. Même si sur le terrain, c'est plus difficile !" Il faut surtout trouver des partenaires et faire connaître l'événement. "Ce n'est pas de tout repos, c'est beaucoup de stress", avoue l'organisateur. Au fur et à mesure, il s'est entouré : ils sont maintenant quatre associations à travailler pour l'événement mâconnais. Des partenaires se sont aussi rattachés et prêtent main-forte »
Culture	L'esport est une pratique culturelle ou une culture à part entière que partagent ses pratiquants	« culture », « culturel », « codes », « règles », « univers », « monde », « langage », « identité », etc.	« Une culture populaire est en train de naître, souffle la directrice artistique. Avec des codes et des langages particuliers. C'est à la croisée de plusieurs genres. Il y a de nouvelles formes visuelles, esthétiques, musicales ou humoristiques. Nous n'en sommes qu'au balbutiement. »
Passion	L'esport est une passion comme une autre, qui réunit des passionnés fidèles qui s'y engagent sérieusement	« passion », « passionné », etc.	« C'est une passion comme une autre. Pour certain c'est le sport, pour moi c'est la console »
Activité saine	L'esport est une activité qui n'est pas néfaste et peut être source de bienfaits	« vertu », « avantage », « bienfait », « valeur », « sain », « intérêt », « positif », etc.	« L'e-sport, Jérémy Martinville en défend ardemment les avantages, que ce soit un simple passe-temps ou qu'on vise la compétition de haut niveau : "La pratique des jeux vidéo a des bienfaits sur la plasticité du cerveau et la prise de décision rapide. Mais aussi en termes d'inclusion : tout le monde a les mêmes chances au début." »
Réel	L'esport est une activité ancrée dans le quotidien et qui a des conséquences réelles	« réel », « vrai », « virtuel, mais bien réel », idée d'effets concrets sur le quotidien, etc.	« Certaines équipes, qui ont les moyens, ont un coach qui définit les stratégies. Coupe du monde, cyberligue : l'E-sport est loin d'être virtuel, il existe bel et bien. Il y a des enjeux lors des tournois : des prix (16 000 de lots distribués aux Oudairies) à gagner, un nom et une réputation à se forger parmi les "hardcore gamers". »

Virtuel	L'esport est une activité qui se déroule dans un espace virtuel, où les interactions et les compétitions prennent place dans des environnements numériques simulés	opposition avec le réel ou le vrai, « virtuel », « virtuellement », « plonger », « immersion », « fictif », référence aux mondes virtuels et imaginaires du jeu vidéo, etc.	« Les participants n'auront donc qu'à venir avec leur matériel sous le bras et à se brancher pour se plonger dans le monde virtuel »
Violence	L'esport est une activité qui se pratique sur des jeux violents ou une pratique qui peut être source de violences	« violence », référence jeu vidéo et images violentes, analogie et lexique liés à la guerre, au combat, au sang et à la mort, etc.	« "Un groupe de terroristes a pris le contrôle d'une station radar et menace de la faire sauter, tuant tous ses occupants pris en otages". C'est l'un des scénarios que développent de nombreux jeux vidéo du type Counter Stryke. Le joueur évolue alors dans un univers en 3D, ambiance sonore garantie, musique et sifflement des projectiles, détonations et cris. Il faut shooter de préférence en pleine tête pour marquer des points »
Sédentarité	L'esport est une pratique qui se joue assis, en position sédentaire et qui n'engage pas physiquement le corps	différence par rapport au sport ou à l'activité physique, pas de transpiration/fatigue, « ampoule doigt/pouce », « position assise », etc.	« Un tournoi de foot e-sport, qui se joue assis, devant un écran, manette en mains et console de jeux vidéo posée sur la table »
Étrange	L'esport est une activité qui surprend l'esprit et les sens par ses caractères inhabituels, extraordinaires et singuliers	« extra-terrestre », « étrange », « déroutant », « bizarre », « surréaliste », « atypique », « peu ordinaire », etc.	« Attention, j'entre dans ton monde ! Ambiance surréaliste, hier après-midi, à la Maison des jeunes et de la culture (MJC) de Romorantin. Dans la salle vitrée enjambant la Sauldre, une vingtaine de jeunes, les yeux rivés sur leurs ordinateurs et prononçant des phrases déconcertantes »
International	L'esport est une activité à dimension internationale, rassemblant des joueurs et des spectateurs du monde entier dans des compétitions mondiales et des événements globaux	« mondial », « international », « cosmopolite », etc.	« Car la concurrence étrangère a également répondu présent à l'invitation. Pour ces joutes du futur, Coréens, Russes, Italiens, Anglais et Hollandais ont tenu à venir défendre leurs chances dans des affrontements sans merci. Les cris de joie succèdent à la colère, voire aux pleurs dans une ambiance cosmopolite »
Innovation	L'esport est une activité novatrice, associée à la nouveauté et à la modernité et symbolise le futur et l'avant-garde. L'esport est associé aux nouvelles technologies et perçu comme un moteur de modernité	« nouveauté », « nouveau », « nouvelle », « innovation », « révolution », « futur », etc.	« C'est un projet que nous avons initié avant que le e-sport prenne cette ampleur. On a pensé à cet événement en observant ce qui se faisait sur d'autres continents, notamment en Asie où les tournois de jeux vidéos se déroulent devant des salles bondées. Ça nous paraît être un vecteur très intéressant en termes d'innovations, d'image et de modernité »
Activité masculine	L'esport est une activité dans laquelle le masculin demeure surreprésenté et le féminin rare	idée de forte présence masculine, de faible présence féminine, idée de féminisation progressive, évocation de différences entre homme et femme pour expliquer la forte présence masculine, etc.	« "L'occupant contre le reste du monde, c'est-à-dire les méchants contre les gentils", résumant Anthony et son frère Yann, responsables d'un événement qui fait la part belle aux jeunes hommes. "Ce n'est pas un univers de filles. On le reconnaît. On n'en rencontre pas beaucoup dans ce milieu", se désolent quelques guerriers, avançant masqués dans un sous-bois »

1. Cadres de 1^{er} niveau

Ce premier sous-chapitre décrit trois cadres de niveau 1 mis au jour par l'analyse. Ceux-ci présentent le plus haut degré potentiel de montée en généralité et peuvent englober et intégrer l'ensemble des cadres de niveau 2 et de niveau 3 exposés dans les sous-chapitres suivants. Plus rarement, ils peuvent aussi être réinterprétés au sein de ces cadres et travailler pour eux en tant que sous-cadre. Le cadre « jeu vidéo » est d'abord présenté (1.1.), suivi du cadre « sport » (1.2.) puis du cadre « esport » (1.3.).

1.1. Jeu vidéo

Dans ce premier cadre, l'esport est (avant tout) du jeu vidéo ou du « gaming ». C'est une pratique ou une modalité de pratique « vidéoludique » : la « pratique compétitive du jeu vidéo »²¹⁹. L'esport est lié au jeu vidéo en général. Il appartient au monde des jeux vidéo qui englobe une multitude de formes de pratiques, dont celle-ci, compétitive :

« Véritable phénomène de notre époque, le jeu vidéo sportif compte en France, près d'un million d'amateurs et pas moins de 50 000 joueurs assidus. Et cette tendance prend de l'ampleur d'année en année, au point d'être devenue un élément majeur des activités vidéo-ludique »²²⁰

Les discours présentent donc les tournois comme des « événements vidéo-ludiques »²²¹ et l'activité comme un « loisir vidéo-ludique »²²². Ils font référence à des « tournoi vidéoludique »²²³, « décathlon vidéo-ludique »²²⁴, « compétition vidéoludique »²²⁵, « compétition de jeu vidéo »²²⁶ ou à des « tournois de jeu vidéo »²²⁷. Certains noms

²¹⁹ p. ex., LIESSI Thibault, « Le jeu vidéo, bientôt un sport comme les autres », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017, p. 00-IG26 ; NEVEU Laurent, « Des champions de jeux en ligne vont se défier », *Ouest-France*, 14/09/2017, p. Supplément OF Caen_14.

²²⁰ « Tournoi sur consoles », *Sud Ouest*, 02/11/2004, p. 23.

²²¹ MANDON Aurélie, « Les champions du monde de Counter-Strike à Tours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/09/2008, p. 18.

²²² DELORME Robert, « Succès pour le tournoi de jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/07/2019, p. 22.

²²³ BERGES Sébastien, « Après trois ans d'absence, Lan revient à Buridan », *La Voix du Nord*, 09/02/2007.

²²⁴ A W., « Châteaubriant, ville d'e-sport ce week-end », *Ouest-France*, 04/12/2017, p. Chateaubriant_8.

²²⁵ BADETS Gwenaël, « Trois jours en immersion au royaume du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 25/10/2009, p. Pays Basque-C1_20.

²²⁶ p. ex., « 5 Compétition de jeux vidéo à Nantes », *Ouest-France*, 17/04/2016 ; CARIO Erwan, « ArmaTeam, guérilleros dans l'arène de l'e-sport », *Libération*, 31/01/2017, p. 18-19.

²²⁷ p. ex., OLIVIER Audrey, « Tournoi géant de jeux vidéo », *Le Progrès (Lyon)*, 06/03/2014, p. Supp_WE_698 ; CERBELLAUD Sandrine, « Un tournoi de jeux vidéo intergénérationnel », *Le Progrès – Lyon*, 20/10/2017, p. Couronne Nord24.

d'associations (avec le mot « jeu vidéo » ou « gaming ») et d'événements affichent donc directement leurs liens avec les jeux vidéo, à l'instar de la Coupe du monde des jeux vidéo, nommée « mondial du gaming » en 2007²²⁸. Dans ce cadre, le but de certains tournois est de « fournir aux joueurs de la région une bonne dose de “gaming” pendant tout un weekend »²²⁹. En accueillant des compétitions, des lieux deviennent le « royaume du jeu vidéo »²³⁰ ou le « temple du gaming » comme l'Agora de Guilers « à l'occasion de la “Sylver Arena 2007”, le plus grand rassemblement breton des jeux vidéo »²³¹. Cet événement compétitif organisé par l'association pour la promotion du sport électronique en Bretagne (ASPEB) est d'ailleurs présenté comme la « fête des jeux vidéo »²³² dans un autre article. De la même façon, le « Tournoi de jeux vidéo à l'IUT » est décrit comme la « grande fête des amateurs de plaisirs vidéoludiques »²³³. Plus largement encore, les compétitions sont aussi cadrées ainsi quand elles s'inscrivent dans des articles ou des événements dédiés aux jeux vidéo, telles des « fêtes des jeux vidéo »²³⁴ ou des « salons du jeu vidéo »²³⁵. Il en est de même quand elles ne sont qu'un élément parmi d'autres dans un article plus largement consacré au jeu vidéo (p. ex., sur l'industrie vidéoludique ou l'un de ses acteurs).

L'énonciation de mots caractérisant des périphériques de jeu, des objets vidéoludiques ou renvoyant à la culture matérielle des jeux vidéo cadre particulièrement l'activité comme du « jeu vidéo ». Il est possible de penser aux vocables « console » (dont 971 occurrences se retrouvent dans le corpus complet de presse généraliste), « xbox », « playstation », « PC gamer », « manette » (dont 794 occurrences peuvent être relevées), « joystick », « bouton », « gachette », etc. À titre d'exemple, certains articles précisent qu'il s'agit d'un « tournoi de jeux vidéo sur console »²³⁶ ou soulignent que la récompense est « un trophée en bois créé par un artisan local, Jean-Michel Buisset, qui a reproduit une manette de jeu vidéo »²³⁷. Les compétiteurs peuvent être présentés comme des « fous de foot sur la console »²³⁸, des

²²⁸ NEVEUX Camille, « Effervescence au Mondial de jeux vidéo », *Le Parisien*, 06/07/2007, p. 4.

²²⁹ « Sixième édition de l'Anderl@n », *Sud Ouest*, 21/08/2007, p. 9.

²³⁰ BADETS Gwenaël, « Trois jours en immersion au royaume du jeu vidéo », *op. cit.*, 2009, p. Pays Basque-C1_20.

²³¹ « Les accros des jeux vidéo réunis à Guilers ce week-end », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/04/2007.

²³² « La Sylver Arena, fête des jeux vidéo ce week-end », *Ouest-France*, 27/10/2006, p. 15.

²³³ « Tournoi de jeux vidéo à l'IUT les 9 et 10 février », *La Voix du Nord*, 26/01/2007.

²³⁴ p. ex., « La fête des jeux vidéo de Segré prend du relief », *Ouest-France*, 29/01/2011, p. 22 ; « Tous à vos manettes à la Fête des jeux vidéo, les 17 et 18 », *Ouest-France*, 06/11/2012.

²³⁵ p. ex., « 3e salon du jeu vidéo : un tournoi très attendu », *Ouest-France*, 22/01/2014 ; « Venez jouer du joystick à Villers games », *Ouest-France*, 16/04/2016.

²³⁶ « Le “Défidéo” continue », *op. cit.*, 1999, p. C.

²³⁷ SARRAN Isabelle, « La console qui rassemble », *Sud Ouest*, 18/02/2000, p. C.

²³⁸ TISSOT Loïc, « Fous de foot sur la console ! », *Ouest-France*, 27/02/2005, p. 13.

« virtuoses de la console »²³⁹, des « virtuoses du joystick »²⁴⁰, des « Zidane de la manette »²⁴¹ ou encore des « accros de la console »²⁴². Certains articles annoncent que « quatre-vingt-seize joueurs se sont affrontés, manettes en mains, devant une douzaine de consoles vidéo, au jeu *Pro Evolution Soccer 2* (PES 2) »²⁴³ ou que « durant tout le weekend, 160 gamers, yeux rivés sur les écrans, doigt sur la gâchette se sont affrontés sur trois jeux vidéo, *Shootmania*, *League of Legend* et *Team fortresse 2* »²⁴⁴. Les discours soulignent que les compétiteurs s'opposent « par consoles interposées »²⁴⁵ ou « par manettes interposées »²⁴⁶, « actionnent compulsivement les touches de leur PS2 »²⁴⁷ ou encore que « domestiquer les différents boutons du joystick, ce n'est pas vraiment le problème pour les 55 concurrents qui font virevolter le ballon jusque dans l'en-but adverse »²⁴⁸. Il est aussi possible d'évoquer certains jeux de mots avec le vocable « console », à l'instar de l'article titré « Les amateurs de football se consolent » qui se conclut par « à vos consoles ! »²⁴⁹. Cette dernière formule prend d'ailleurs des formes proches qui cadrent tout autant l'activité et les pratiques médiatisées comme vidéoludiques : « à vos manettes ! »²⁵⁰, « à vos joysticks ! »²⁵¹. Enfin, les vocables renvoyant aux « salon »²⁵², « canapé »²⁵³, « siège »²⁵⁴ ou « fauteuil »²⁵⁵ dans lesquels sont pratiqués les jeux vidéo peuvent être mentionnés, car ils semblent aussi faire partie de la culture matérielle des jeux vidéo et constituer autant de dispositifs de ce cadre : « Depuis décembre 2002, c'est désormais manette

²³⁹ PENE Clémence, « Avec les virtuoses de la console », *Le Parisien*, 10/07/2005, p. 9.

²⁴⁰ « Futuroscope. Les trois jeux vidéo des champions du monde », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/07/2003.

²⁴¹ GOUAILLARD Frédéric, « Sam Sam est le Zidane de la manette », *Le Parisien*, 14/07/2004, p. 4.

²⁴² LEFEVRE Christophe, « Argenteuil capitale des jeux vidéos », *Le Parisien*, 04/02/2006, p. 5.

²⁴³ BARTNIK Karine, « Pour une finale en championnat de France de football virtuel », *Le Progrès – Lyon*, 20/05/2003, p. 17-11.

²⁴⁴ BRUN Daniel, « GA'oween, du fun pour les geeks ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2012, p. 12.

²⁴⁵ ROUX Camille, « Joueurs de console en lice », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/09/2014, p. Temps fort-BAM13.

²⁴⁶ « Troisième tournoi de l'USH en version jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 16/02/2007.

²⁴⁷ « France-Bésil, version virtuelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/01/2005, p. 5.

²⁴⁸ MARTIN M., « Football : les pros du soccer virtuel à Pruniers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/02/2013, p. 16.

²⁴⁹ « Les amateurs de football se consolent », *Le Progrès – Lyon*, 29/06/2005, p. 23.

²⁵⁰ p. ex., « Tournoi de jeux vidéo : à vos manettes ! », *Le Parisien*, 01/04/2000, p. 10 ; « Premier tournoi e-sport : à vos manettes ! », *La Voix du Nord*, 14/10/2021, p. 7215.

²⁵¹ « Le jeu en réseau se connecte au Triskell ce week-end », *Le Télégramme (Bretagne)*, 31/10/2003.

²⁵² p. ex., LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *Le Figaro*, 23/02/2000, p. 32 ; LESPRIT Bruno, « La console de jeux, simulateur de foot ? », *Le Monde*, 14/04/2012, p. SPH2.

²⁵³ p. ex., JOBARD Aurélie, « Pendant les vacances, ils s'affrontent au football... sur un canapé », *La Voix du Nord*, 26/04/2013, p. ROUBAIX_18 ; PAREIGE Nolwenn, « Tournoi de jeux vidéos : Amailloux mouille le maillot », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/09/2013, p. 2.

²⁵⁴ p. ex., MARTINEZ Sandrine, « Dans "l'enfer" virtuel des jeux en réseau », *Le Parisien*, 14/05/2004, p. 6 ; RENARD Xavier, « L'e-sport en marche vers un futur olympique », *La Croix*, 20/04/2019, p. 12.

²⁵⁵ p. ex., BOURSIER Nadine, « Jeux : quand le virtuel prend pied dans le réel », *Ouest-France*, 25/03/2004, p. 11 ; BERTHAUD. – Élodie, « Avec Fifa 15, un tournoi de foot dans un fauteuil », *Ouest-France*, 05/11/2014.

à la main, lové dans un confortable sofa, qu'il tacle son adversaire et à l'occasion claque quelques buts en compagnie d'une vingtaine d'autres trentenaires, fous de foot virtuel »²⁵⁶.

Un tel cadrage comme « jeu vidéo » est aussi produit et visible quand les articles décrivent ce qui est visible sur l'écran ou autrement dit ce qui se passe dans le jeu vidéo, dans le monde ou « l'univers virtuel »²⁵⁷ de la production vidéoludique dans lequel les joueurs plongent. C'est le cas par exemple dans l'article « Dans la peau de Nikos » décrivant comment un joueur se transforme dans le monde de *Counter-Strike* :

« Dans ces moments-là, le caporal-chef vit dans la peau de Nikos, enfant de Matrix, fils virtuel de Némé, branché sur *Counter-Strike*, le nec plus ultra des jeux de stratégie sur PC. Un univers virtuel où les snipers canardent à tous les coins de rue »²⁵⁸.

C'est le cas aussi des discours qui expliquent en quoi consiste le jeu, ses règles, son but ou son « principe » : « Le principe : des bons doivent tuer les méchants qui les pourchassent. Ils ont le choix des armes (pistolet, couteau, mitraillettes), ils courent, ils sautent, ils escaladent dans des décors 3 D d'excellente qualité »²⁵⁹. Ici, les discours ne décrivent pas les actions ou les réactions des compétiteurs qui contrôlent les périphériques de jeu devant l'écran, mais ce qui se passe à l'intérieur du jeu ou sur les écrans :

« C'était presque inespéré. Après un départ catastrophique, Luigi, juché sur son petit kart vert, a remonté la course petit à petit, lâchant une banane par-ci, envoyant une carapace rouge par là. Après un ultime boost champignon, il a finalement arraché la victoire, franchissant la ligne d'arrivée de la route Arc-en-ciel en première position, devant Bowser, Toad et Peach »²⁶⁰.

Les événements compétitifs peuvent donc être ici des moyens de découvrir des jeux vidéo et des consoles. Plusieurs discours annoncent que le tournoi organisé permet cette découverte, voire qu'il s'agit de son objectif : « Outre son intérêt ludique, cette initiative a aussi permis à tout un chacun de découvrir des jeux et de les tester, ce qui n'est pas du luxe avant d'investir dans un tel achat pour prolonger le plaisir à domicile »²⁶¹. D'autres articles opèrent aussi un tel cadrage lorsqu'ils évoquent la mise en place d'espaces dédiés, d'animations ou d'ateliers en parallèle de la compétition visant à découvrir les jeux et les consoles : « Cette année encore, la

²⁵⁶ MARQUET Richard, « Fous de foot... virtuel », *Sud Ouest*, 03/04/2004, p. 4.

²⁵⁷ « Jeux en réseau : "Counter-Strike" à La Cordée », *Le Télégramme (Bretagne)*, 17/12/2002.

²⁵⁸ MONTANGUON Alain, « Dans la peau de Nikos », *Sud Ouest*, 16/12/2003, p. 24.

²⁵⁹ SEIGLE Blandine, « Buhy, capitale du jeu vidéo », *Le Parisien*, 01/07/2002, p. 1.

²⁶⁰ GANASSALI Paul, « Mission locale : le gaming comme cheval de Troie », *Le Progrès (Lyon)*, 11/07/2022, p. VILL26,TAML21.

²⁶¹ GUICHARD Jean-Marie, « Hier, ils ont joué, "fait du sport" et dansé au premier tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 18/01/2009.

manifestation a gravi un échelon supplémentaire en proposant gratuitement sous chapiteau, aux jeunes et moins jeunes, de découvrir quelques-uns des nombreux jeux »²⁶².



Figure 11 : Photographie de l'article « Les guerriers adulés du Starcraft » (*Libération*, 06/08/2001). Image d'illustration d'article typique du cadre « jeu vidéo », faisant apparaître le *gameplay* du jeu vidéo ou son univers.

Dans ce cadre, les pratiquants sont le plus souvent appelés « gamer » (dont 245 occurrences se retrouvent dans le corpus complet de presse généraliste) : « Les gamers affectionnent particulièrement les titres comme *Quake*, où les joueurs s'affrontent dans des dédales de couloir, voient le décor en caméra subjective et “fraguent” (tuent) tout ce qui bouge avec des dizaines d'armes différentes »²⁶³. Il s'agit de « joueurs de jeu vidéo »²⁶⁴ qui forment des « équipes de jeu vidéo »²⁶⁵ et dont les plus performantes constituent « l'élite mondiale du jeu vidéo »²⁶⁶. Parfois, les joueurs peuvent être qualifiés de « geek », vocable qui peut caractériser des individus passionnés par les cultures de l'imaginaire, dont le jeu vidéo fait partie²⁶⁷ :

²⁶² « Bann@rena. 80 compétiteurs de jeux en réseau », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/08/2008, p. QLEBAN1.

²⁶³ LATRIVE Florent, « “Le réseau ajoute une dimension sociale”. », *Libération*, 10/04/2000, p. 29.

²⁶⁴ p. ex., « Des joueurs de jeu vidéo créent l'équipe e-sport de l'Élan Chalon », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/09/2019, p. Chalon-ville15.

²⁶⁵ p. ex., DELANNOY Stéphane, « Poitiers capitale du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/04/2019, p. 52 ; DAUTRY Estelle, « La ville se prend au jeu de l'e-sport », *Le Parisien*, 21/01/2020, p. HDSE40.

²⁶⁶ « Jeu vidéo. Week-end de guerre électronique à la Villette », *Le Télégramme (Bretagne)*, 07/07/2002.

²⁶⁷ PEYRON David, *Culture geek*, FYP éditions, 2013.

« La petite GA “Halloween” rassemble chaque année environ 250 accros de jeux vidéo sur PC ou console PS4, des “geeks”, venus de toute la France et même de l'étranger pour en découdre par écrans noirs interposés dans un esprit bon enfant ».²⁶⁸

Ces joueurs, ou gamers, sont présentés comme des « fans de jeux vidéo »²⁶⁹, des « passionnés de jeux vidéo »²⁷⁰ ou d'un jeu vidéo en particulier à l'instar des « passionnés de *Counter Strike* »²⁷¹ ou des « passionnés de jeux vidéos et surtout de *Soccer 4* (football) »²⁷². Les compétitions sont ainsi des « rassemblements de fans de jeux vidéos »²⁷³. D'autres articles qui produisent et rendent visibles le cadre « jeu vidéo » insistent sur la passion des jeux vidéo que partagent les compétiteurs : « Ils se présentent comme “gamers”. Rien à voir avec des gamins, malgré leur passion commune du jeu vidéo interactif en réseau »²⁷⁴. La compétition et la performance, symboles d'un engagement important dans la pratique, peuvent être présentées comme l'aboutissement de leur engagement passionné.

Ces passionnés forment la « communauté du jeu vidéo »²⁷⁵ et plus encore la « culture jeu vidéo », la « culture vidéoludique »²⁷⁶, la « culture Gaming »²⁷⁷, etc., ou tout du moins, y appartiennent. Ainsi, le succès d'un événement compétitif est présenté comme le signe que « le public s'intéresse de plus en plus à la culture du jeu vidéo »²⁷⁸. Le gain d'un appel à projets lancé par la Région Bretagne pour être l'équipe esport de la région est décrit comme permettant d'organiser « des événements basés sur la culture du jeu vidéo »²⁷⁹. Dans un autre article qui produit et rend visible le cadre « jeu vidéo », les nouveaux mots qu'apprennent les joueurs lors des tournois sont décrits comme enrichissant le « jargon des “gamers” » et la « planète vidéoludique »²⁸⁰. Plusieurs associations ou organisateurs d'événements déclarent ainsi leur

²⁶⁸ BRUN Daniel, « Plus de 250 gamers s'affrontent ce week-end à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2018, p. 11.

²⁶⁹ p. ex., « 24 heures de jeux en réseau aux Ursulines », *Le Télégramme (Bretagne)*, 30/04/2002 ; « Arena 3 : tuer pour de faux, se parler en vrai », *La Voix du Nord*, 22/07/2004.

²⁷⁰ p. ex., J.N, « Rassemblement branché à Vienne pour les passionnés de jeux vidéo », *Le Progrès – Lyon*, 24/04/2003, p. 13 ; « Des tournois dans un bar boulonnais pour les passionnés de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 08/04/2011, p. BOULOGNE_8.

²⁷¹ M J. F., « Les mordus vont s'affronter à Lille », *Le Figaro*, 01/11/2000, p. 28.

²⁷² « Mickaël Rivoal gagne le tournoi de foot sur écran », *Ouest-France*, 23/02/2005, p. 11.

²⁷³ « 30 heures de jeu pour les “gamers” », *Ouest-France*, 23/12/2004, p. 20.

²⁷⁴ « Jeu en réseau : les “gamers” s'affrontent », *Ouest-France*, 29/04/2006, p. 21.

²⁷⁵ BREYE Laurent, « Wattrelos : “gamers” de tout le pays, dégommez-vous », *La Voix du Nord*, 18/02/2005.

²⁷⁶ p. ex., ROUX Mathilde, « Une “Lan party” à la salle Saint-Laurent », *Ouest-France*, 26/05/2015.

²⁷⁷ FABRE Alain-Charles, « Lyon 1er After-Game organise des tournois de jeux vidéo et des réunions “geek” », *Le Progrès (Lyon)*, 27/12/2013, p. Lyon 1-214.

²⁷⁸ GAUDENS Laurent, « Une marque de fabrique qui nous rend unique », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2018, p. 5.

²⁷⁹ « Séné Crazy Esport, emblèmes du jeu vidéo breton », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/11/2020, p. 6VAN-THEIX1.

²⁸⁰ CATHELIN Gwen, « Les “gamers” ont un nouveau rendez-vous », *Ouest-France*, 01/11/2009, p. 11.

volonté de transmettre et de partager cette culture vidéoludique à l’instar de l’association Futurolan qui organise la Gamers Assembly depuis 2000 et qui « permet la rencontre de plus de 100 joueurs par semaine [...] réunis dans l’unique but de promouvoir le jeu vidéo sous toutes ses formes »²⁸¹.

Le cadre « jeu vidéo » est aussi produit et rendu visible dans les discours qui mettent en avant la décoration inspirée par les univers des jeux vidéo des endroits où ont lieu les affrontements. Cet aspect est particulièrement souligné dans les articles consacrés aux bars esport, à l’instar du Meltdwon Lyon dans l’article « Le repaire des gamers ». Ce texte précise d’emblée son lien aux jeux vidéo en affirmant que si cette institution est « ce que l’on appelle un bar e-sport », on parle également de « bar gaming » ou de « bar *craft* » : « “C’est un bar qui a beaucoup de personnalité, avec une ambiance cool et une déco à la fois ‘geek’, jeux vidéo et post-apocalyptique” ». Le Meltdown n’est pas le seul bar à être fréquemment présenté ainsi : « Trois écrans géants, une musique electro punchy qui rappelle les jeux d’arcade, des pochoirs du jeu vidéo “*Super Mario Bros*” sur le bar... À l’intérieur, le client est immédiatement happé par la “culture geek” »²⁸². Ce cadrage est d’autant plus accentué lorsque les produits et les boissons sont nommés par « des références à des jeux vidéo et à la culture geek »²⁸³ : « Ici, même les boissons sont aux couleurs des jeux phares : cocktail Dark Ritual ou Jim Raynor, bière Kobus blonde... Bienvenue dans le repère des gamers hardcore ! »²⁸⁴. Il est aussi possible d’évoquer les discours qui mettent en avant les déguisements ou cosplays des joueurs en personnages de jeux vidéo :

« “Dans le hall, un coin buvette, des consoles installées et branchées sur des écrans, et aussi la possibilité de se prendre en photo avec les coplayers”, explique Benjamin Larivière, président de l’association Nor’Geek. Car, c’est une tradition pour ces grand-messes du jeu, le déguisement. “Ça fait partie des événements, des gens viennent déguisés comme les personnages du jeu”, souligne Antoine, le trésorier de eSport »²⁸⁵.

Enfin, l’évocation de la dimension « retrogaming » d’un affrontement ou d’une compétition rend souvent visible le cadre « jeu vidéo », car elle mène à insister et à accorder de l’importance aux jeux vidéo et aux consoles pratiqués : « Est considéré comme rétro une console ou un jeu ayant un écart d’au moins deux générations avec les consoles actuelles. Parmi les plus

²⁸¹ « Trois jours non stop de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2003, p. 4.

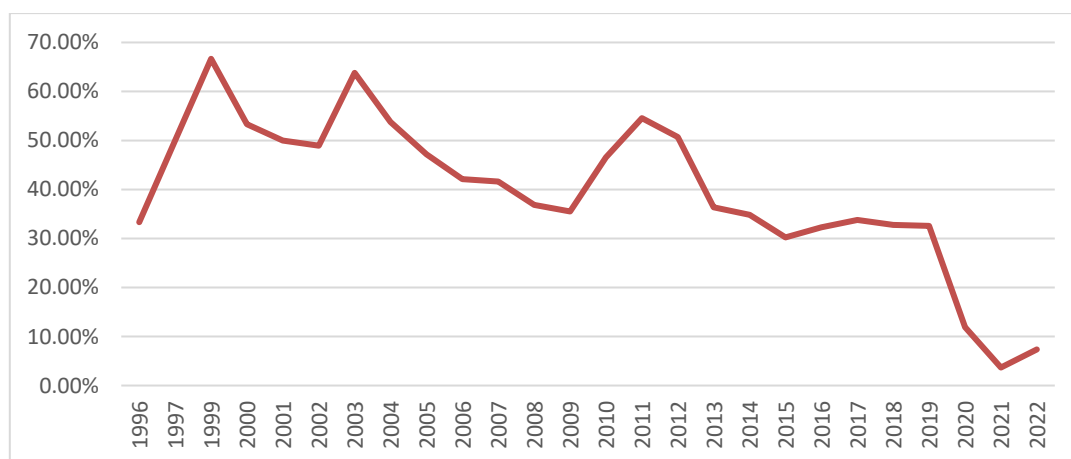
²⁸² LOPEZ Louis-Valentin, « Il marie le bio et les jeux vidéo », *Sud Ouest*, 15/04/2015, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2_11.

²⁸³ R L., « Un projet de bar e-sport alliant bar et jeux », *Ouest-France*, 23/02/2022, p. Sarthe_11.

²⁸⁴ DAHAN Elia, « Les champions de jeux vidéo se défient au bar », *Aujourd’hui en France*, 11/01/2013.

²⁸⁵ « “League of Legends” : les Worlds s’invitent à Caen », *Ouest-France*, 25/10/2016, p. Caen_9.

anciennes, nous avons par exemple des consoles Atari, ou encore les premières Sega master système »²⁸⁶. En participant à un tournoi « retrogaming », les « passionnés de jeux vidéo [...] retrouvent avec plaisir les jeux de leur enfance »²⁸⁷.



Graphique 3 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « jeu vidéo » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.

1.2. Sport

Dans ce deuxième cadre, l'esport est « un sport »²⁸⁸, « du sport »²⁸⁹, une « pratique sportive compétitive »²⁹⁰, une « discipline sportive »²⁹¹ ou encore une « discipline olympique »²⁹². Les discours évoquent l'« esprit sportif »²⁹³, les « valeurs de sportivité »²⁹⁴ ou « sportives » (« le fair-play, le respect, le mental »²⁹⁵) ou les « dimensions sportives »²⁹⁶ de ces « tournois de jeux vidéo

²⁸⁶ DRAPIER Yannis, « Les fans de jeux vidéo à l'ancienne ont trouvé leur repaire », *Le Progrès – Lyon*, 17/04/2017, p. Saint-Claude-région31.

²⁸⁷ DEVOOS DEVOOS, « Un tournoi de jeux vidéo sur écran géant à La Capitelle », *Le Progrès – Lyon*, 14/10/2017, p. Monistrol-ville24.

²⁸⁸ GAYE Geoffrey, « Près de 300 “gameurs” s'affrontent sur Counter-Strike ! », *Le Progrès – Lyon*, 25/02/2018, p. Tassin-la-Demi-Lune-région22.

²⁸⁹ « Jeux en réseau : Anthony passe à l'offensive », *Ouest-France*, 26/06/2007, p. 23.

²⁹⁰ « Les footballeurs s'affrontent sur écran – », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/01/2007, p. 5.

²⁹¹ MORISSE Jean-François, « Jeux vidéo. Payés pour jouer », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/04/2014, p. THE1.

²⁹² GUISELNÉ Kevin, « [Le sport ne s'est jamais autant exercé...] », *Ouest-France*, 23/11/2016, p. Chateaubriant Ancenis_28.

²⁹³ AMAR Pierre, « Sport et e-sport, mêmes codes, même esprit sportif », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2021, p. 12.

²⁹⁴ SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », *Le Figaro*, 26/03/2003, p. 28.

²⁹⁵ DE LA SALLE Juliette, « Le tournoi de e-sport se fait une place chez les jeunes de l'Adep », *La Voix du Nord*, 09/07/2017, p. 6221.

²⁹⁶ NICOLEAU Jean-Philippe, « E-sport : les Angevins veulent “peser dans le game” », *Ouest-France*, 15/07/2020, p. Angers Segré_8.

sportifs »²⁹⁷. En effet, ces « rencontres »²⁹⁸ ou « compétitions sportives »²⁹⁹ permettent « de retrouver l'esprit du sport, qu'il s'agisse du loisir ou de la compétition »³⁰⁰. Les compétiteurs sont qualifiés de « sportifs du jeu en réseau »³⁰¹ ou « de véritables athlètes qui, tout en possédant une maîtrise de soi et des outils pour marcher vers la victoire, n'en conservent pas moins les valeurs traditionnelles du sport »³⁰².

Il est important de noter que de nombreux discours mobilisent le cadre « sport » sans pour autant affirmer ou défendre que l'esport est un sport. Le plus souvent, il s'agit de comparaisons ou d'analogies qui visent à rendre compréhensibles la pratique et ce qui s'y passe : « Il y a un effet d'agrégation, d'organisation, pour permettre au joueur de se créer un important réseau autour des LAN. On parle même aujourd'hui d'une fédération, à la manière des activités sportives »³⁰³. D'ailleurs, les comparaisons avec le sport soulignant ce qui manque à l'esport pour en être un entraînent aussi l'apparition du cadre « sport ». C'est le cas de l'ensemble des discours qui déplorent l'absence de fédération internationale d'esport reconnue et l'émiettement institutionnel³⁰⁴. En fait, ce cadre apparaît dès lors que l'activité est envisagée et pensée comme un sport. En effet, malgré l'absence de correspondance exacte, l'esport s'en rapproche et s'y apparente.

À partir des années 2000, les énonciateurs journalistes font principalement transparaître le cadre « sport » en mentionnant que certains acteurs affirment ou pensent que l'esport est un sport, ou encore que ceux-ci souhaitent qu'il devienne un sport ou soit reconnu comme tel. À titre d'exemple, un article du *Figaro* paru en 2000 présente la motivation d'un acteur esportif à ce sujet : « Pierre Landouzy souhaiterait donc que l'on reconnaisse enfin “le jeu vidéo comme un sport, au même titre que les échecs” »³⁰⁵. Une production de *Le Monde* paru en 2001 explique que « pour nombre [de fans], le jeu en réseau est devenu un véritable “sport”, avec ses propres règles, ses rencontres internationales, ses récompenses et sa hiérarchie. En clair, un monde de

²⁹⁷ ANDRE Marie, « “Cyber athlètes” au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/07/2003, p. L.

²⁹⁸ « Vidéomania : mais si, c'est convivial ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/04/2009, p. 10.

²⁹⁹ « A l'Insa, premier tournoi de jeu sur ordinateur », *Ouest-France*, 19/04/2005, p. 10.

³⁰⁰ « Un événement E-Sports pour tous à la médiathèque », *Ouest-France*, 02/02/2015.

³⁰¹ STAES Claire, « Les sportifs du jeu en réseau en action », *Ouest-France*, 26/02/2005, p. 13.

³⁰² WAST Marc, « Stress, tension et vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/06/2005, p. 5.

³⁰³ RENAULT Alexandre, « La dure vie du joueur en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2003, p. 2.

³⁰⁴ BESOMBES Nicolas, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport*, n° 185, 2018, p. 19-23.

³⁰⁵ LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *op. cit.*, 2000, p. 32.

professionnels »³⁰⁶. Souvent, le cadre « sport » est visible quand des énonciateurs déclarent que l'esport est un sport ou quand ils annoncent directement leur souhait qu'il soit reconnu comme tel : « “Notre but est de démontrer que le sport vidéo est un véritable sport, au même titre que le football, avec un esprit compétitif et convivial”, explique Kelly Marini organisatrice de Lyon eSport »³⁰⁷. Dans un premier temps, ces acteurs évoquent d'ailleurs l'existence de cette pratique sportive (exclusivement) en Corée du Sud, à l'instar de Ludovic Olivet, gérant d'une salle de jeux en réseau qui affirme en 2001 que « là-bas les salles contiennent 300 postes et les tournois sont retransmis en direct sur les chaînes de télévision câblée. C'est devenu un sport national »³⁰⁸, ou de Matthieu Dallon, président de la société Ligarena à l'origine de la Coupe du monde des jeux vidéo :

« “En Corée, les jeux vidéo font partie du paysage. Les joueurs sont connus. Les finales sont retransmises à la télévision. En Europe, le mouvement commence juste à se structurer. Bientôt, nous aurons peut-être chez nous des compétitions sur le modèle de ce qui existe avec le football ou le tennis.” »³⁰⁹.

Progressivement, les énonciateurs journalistes affirment plus explicitement en leur nom « qu'il est de plus en plus question d'une sorte de sport »³¹⁰, que « le jeu en réseau devient une véritable discipline sportive avec ses champions, ses règles et ses compétitions »³¹¹, que « le jeu vidéo est un sport comme les autres. Avec ses cyberathlètes, ses supporters et ses compétitions »³¹² ou encore que « *Starcraft* s'est imposé dans tout le pays comme un sport à part entière, avec ses ligues, ses championnats, ses tournois, ses sponsors, ses clubs juniors et seniors, ses supporters, ses journaux, ses émissions de télévision, et ses pro gamers, qui se consacrent corps et âme à leur métier »³¹³.

Le cadre « sport » est particulièrement produit et visible lorsque la sportivisation de la pratique est soulignée. Ce processus peut être défini comme l'attribution de significations sportives au jeu vidéo compétitif³¹⁴. C'est le cas quand sa progressive légitimation en tant que sport est mise en lumière : « L'eSport a pris du galon ces dernières semaines dans l'échelle de la

³⁰⁶ FRAISSARD Guillaume, « Le joli printemps du jeu en ligne », *Le Monde*, 16/05/2001, p. 1.

³⁰⁷ PERRIER Jean-Michel, « Rillieux-la-Pape L'espace 140 accueille le grand tournoi League of Legends ce week-end », *Le Progrès – Lyon*, 06/02/2015, p. Rillieux-région29.

³⁰⁸ « Une salle à haut débit pour les fous de jeux en réseau », *Le Télégramme (Bretagne)*, 19/11/2001.

³⁰⁹ TILLINAC Pierre, « Les athlètes de la console », *Sud Ouest*, 11/07/2003, p. 20.

³¹⁰ LATRIVE Florent, « Les as de la souris sortent de leur trou », *Libération*, 08/01/2001, p. 24.

³¹¹ FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l'arène », *Le Monde*, 16/05/2001, p. 3.

³¹² SALLE Caroline, « Les cyberathlètes du jeu vidéo », *Le Figaro*, 26/10/2001, p. 23.

³¹³ EUDES Yves, « Les guerriers adulés du Starcraft », *Le Monde*, 06/08/2001, p. 8.

³¹⁴ HEERE Bob, « Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 21-24, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>].

reconnaissance sportive »³¹⁵. Cependant, le plus souvent la sportivisation peut être définie comme la mise en norme sportive de l'activité et peut renvoyer à sa standardisation, à sa structuration, ou institutionnalisation, et à sa rationalisation³¹⁶. Ce processus constitue d'ailleurs l'angle de plusieurs articles qui abordent l'esport de façon diachronique à l'instar de celui paru dans *Le Figaro* intitulé « L'e-sport, des cybercafés de quartier aux plus grands stades »³¹⁷, de la production de *Le Monde* intitulée « L'e-sport à grandes foulées » qui explique que « L'heure de la "clandestinité" semble révolue pour les compétitions de jeux vidéo. En passe d'être considérées comme des activités sportives à part entière »³¹⁸ ou encore dans cet article paru dans *Le Bien Public* :

« C'est une discipline qui s'est structurée dans les années 2000. Au départ, les premiers tournois se focalisaient sur une poignée de jeux vidéo dont le célèbre *first-person shooter* (jeu de tir à la première personne) *Quake*. À l'époque, ce que l'on appelle encore LAN party regroupe quelques centaines de gamers à peine. L'année 2008 est un tournant, avec la création de l'International e-Sport Federation, dont la mission principale est de faire reconnaître le sport électronique comme un sport à part entière. Côté foot, l'Orange e-ligue 1, née en 2016 avec le soutien de l'opérateur historique et la reconnaissance de la Ligue de football professionnel, se joue sur le jeu Fifa. Le championnat compte 100 000 joueurs et représente 45 millions de vues sur ses vidéos chaque année »³¹⁹.

Cette sportivisation est souvent associée à la professionnalisation dans ce cadre. Il est fréquemment question de devenir un sport professionnel. La sportivisation conduit donc à la professionnalisation de l'activité, qui constitue parfois l'aboutissement du processus de sportivisation. Dans d'autres cas, c'est la professionnalisation qui entraîne la sportivisation : « Ce développement vers une pratique du jeu vidéo très professionnalisée pourrait à terme faire émerger les codes d'un vrai sport »³²⁰.

De nombreux discours évoquent plus simplement l'inspiration ou l'imitation du modèle sportif : « le milieu du sport sert de modèle au développement de l'e-sport »³²¹. Ainsi, des compétitions sont présentées comme « calquées sur celles de la FFF »³²², avec un « classement

³¹⁵ BOIS Stéphane, « Les 24 Heures du Mans auront bien lieu les 13 et 14 juin », *Ouest-France*, 16/05/2020, p. MinuitSport_10.

³¹⁶ PARGMAN Daniel et SVENSSON Daniel, « Play as Work: On the Sportification of Computer Games », *Digital Culture & Society*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 15-40, [https://doi.org/10.14361/dcs-2019-0203].

³¹⁷ JOLLY Vincent, « L'e-sport, des cybercafés de quartier aux plus grands stades », *Le Figaro*, 03/08/2016, p. 26.

³¹⁸ AUDUREAU William, « L'e-sport à grandes foulées », *Le Monde*, 01/02/2018, p. SPA4.

³¹⁹ MORLOT Marie, « Le e-sport : une discipline qui rassemble plus de spectateurs qu'un programme télé », *Le Bien Public*, 15/02/2019, p. Côte-d'Or2.

³²⁰ « Décodage de l'univers des jeux vidéos en réseau avec Vincent de la communauté "CSS" », *La Voix du Nord*, 20/02/2012, p. LENS-LIEVIN_16.

³²¹ WOITIER Chloé, « E-sport : les clubs de foot entrent dans l'arène », *Le Figaro*, 06/08/2016, p. 28.

³²² MARQUET Richard, « Fous de foot... virtuel », *op. cit.*, 2004, p. 4.

des joueurs sur le modèle de l'ATP »³²³, une « mise en scène [...] empruntée à l'archétype du show américain sportif »³²⁴ ou encore produites par un éditeur qui « revendique suivre le modèle des ligues américaines de football ou de basket »³²⁵. Ce modèle sportif est aussi présenté comme un objectif ou un horizon dans ce cadre, car source d'avantages :

« Plus largement, le rapport pointe le manque de structuration du secteur et appelle à suivre en partie le modèle du monde du sport – une fédération qui encadrerait la sphère professionnelle, mais aussi amateur, afin de détecter les futurs talents, de développer “une pratique saine et responsable” et d’attirer sponsors et annonceurs »³²⁶.

Le cadre « sport » est aussi produit et rendu visible dans les discours qui évoquent la virtualisation, la numérisation ou encore la « digitalisation du sport de haut niveau (qui fait partie inhérente de l'e-sport avec coaching, préparation physique et mentale...) »³²⁷ : « Le sport ne s'est jamais autant exercé en position assise. Il devient électronique, pratiqué par écrans interposés sur internet, avec des joueurs capables de se retrouver, depuis les deux hémisphères, sur n'importe quel jeu vidéo »³²⁸.



Figure 12 : Capture d'écran de l'article « Les IEM se poursuivent à Katowice » (Paul Arrivé, lequipe.fr, 02/03/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-iem-se-poursuivent-a-katowice/782419]). Image d'illustration typique du cadre sport. Le spectacle sportif est mis en scène, peu d'indices permettent d'identifier qu'il s'agit d'esport.

³²³ ICHER Bruno et MASI Bruno, « Football virtuel, c'est déjà deux mains », *Libération*, 27/05/2006, p. 16, 18, 19, 20.

³²⁴ JOLLY Vincent, « Le phénomène “League of Legends” débarque à Paris », *Le Figaro*, 09/05/2014, p. 20.

³²⁵ WOITIER Chloé, « “League of Legends” de Riot Games, roi absolu de l'e-sport », *Le Figaro*, 02/08/2016, p. 24.

³²⁶ WOITIER Chloé, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *Le Figaro*, 04/06/2021, p. 50 26.

³²⁷ « Bordeaux. C'est une première dans la région », *Sud Ouest*, 09/01/2020, p. Gironde-C3_2, Gironde-C3_3.

³²⁸ GUISEL Kévin, « [Le sport ne s'est jamais autant exercé...] », *op. cit.*, 2016, p. Chateaubriant Ancenis_28.

Les comparaisons, les « analogies »³²⁹, l'évocation de « points communs »³³⁰, de « similarités »³³¹ et de « similitudes »³³² avec le sport sont les dispositifs les plus fréquents qui cadrent l'esport comme un sport. Les discours affirment que l'esport est « comme un sport »³³³ ou « comme le football »³³⁴. Ils expliquent que l'esport « ne manque pas de points communs avec le sport traditionnel : équipes rémunérées, sponsors, entraînements, compétitions organisées dans des stades et suivies par des millions de spectateurs à travers le monde... »³³⁵ :

« Il y a énormément de points communs “entre le sport et l'e-sport”, plaide de son côté Sébastien Debs, joueur professionnel de *Dota 2*, qui évoque, pêle-mêle “l'entraînement intensif, la notion de spectacle et de divertissement, l'économie de l'e-sport avec les sponsors, les clubs, les agents, les fans, la question de la performance, l'esprit d'équipe, la notion d'excellence...” »³³⁶.

L'analogie entre compétiteurs et « athlètes » ou « sportifs » est également commune. Les joueurs « amènent leur propre matériel : la souris et son tapis, le clavier et le casque. “Comme un sportif de haut niveau” »³³⁷ et doivent « avoir une hygiène de vie parfaite, comme un sportif de haut niveau, suivre des entraînements physiques et respecter une alimentation équilibrée, surtout pour conserver sa concentration »³³⁸. L'analogie avec le spectacle sportif est aussi l'une des plus fréquentes : « Et comme pour tout spectacle sportif, les finales seront retransmises sur écran géant et commentées en direct par des spécialistes »³³⁹, « Dans la salle, l'ambiance a tout de celle d'un stade de foot : cris, encouragements de son équipe favorite, applaudissements lors de belles actions, tension dans les moments fatidiques... »³⁴⁰.

Le plus souvent, ce cadre « sport » se conjugue avec le cadre « discipline compétitive » et dans une moindre mesure avec le cadre « industrie ». Ces deux cadrages permettent de démontrer que l'esport est un sport comme un autre. Pour autant, le cadre sport peut se conjuguer avec l'ensemble des autres cadres. À titre d'exemple, il travaille avec le cadre « sociabilité » dans

³²⁹ « Le sport manette en main », *Sud Ouest*, 05/11/2018, p. Périgueux-C1_15.

³³⁰ TUAL Morgane, « Jeux vidéo : l'e-sport veut passer “pro” », *Le Monde*, 02/11/2015, p. SCQ7.

³³¹ JOLLY Vincent, « Joueur professionnel, une carrière à part entière », *Le Figaro*, 04/08/2016, p. 26.

³³² « E-sport. Retour à l'entraînement pour Thomas », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/08/2018, p. DIN3.

³³³ « Verygames favorite à la Lan à Bocapôle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/05/2010, p. 21.

³³⁴ NOYON Delphine, « Aurélien travaille son tournoi depuis des mois », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008, p. 6.

³³⁵ WOITIER Chloé, « Activision met la main sur un acteur majeur de l'e-sport », *Le Figaro*, 06/01/2016, p. 25.

³³⁶ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

³³⁷ ESTAY Cécile, « Les filles aussi s'intéressent aux jeux vidéo », *Le Monde*, 11/07/2005, p. 8.

³³⁸ « Christophe est bénévole au mondial du Gaming », *Ouest-France*, 14/08/2007, p. 8.

³³⁹ LEFEVRE Christophe, « Argenteuil capitale des jeux vidéos », *op. cit.*, 2006, p. 5.

³⁴⁰ « Réunis pour un tournoi, les champions du clic qui tue font trembler le Zénith depuis hier », *La Voix du Nord*, 24/03/2013, p. LILLE_22.

certaines analogies : « Et j'ai eu la surprise de voir que les joueurs n'étaient pas "enterrés dans leur grotte", mais qu'ils vivaient vraiment leur passion comme un sport d'équipe. Il y a un aspect relationnel et humain très fort »³⁴¹. Dans d'autres comparaisons, il se conjugue avec le cadre « jeu » : « "C'est comme un sport, insiste Charles-Edouard. C'est un loisir comme un autre sauf que nous, ce n'est pas le foot." »³⁴². De la même façon, il peut se combiner avec le cadre « virtuel ». C'est par exemple le cas dans le discours scientifique de Philippe Mora qui s'appuie sur Norbert Élias pour affirmer que l'argument de la virtualité ne permet pas de démontrer que l'esport n'est pas un sport, car le sport est « justement une mise à distance »³⁴³.

Surtout, en travaillant avec l'ensemble des différents cadres, ce cadre « sport » prend des colorations différentes qui donnent un sens différent à l'esport. Il y a autant de nuances du cadre « sport » qu'il y a de cadres ou de sous-cadres qui peuvent se conjuguer avec et le colorer. Ainsi, l'esport peut être un sport professionnel quand il est combiné avec le cadre « professionnel » (« le jeu de console ou d'ordinateur est devenu un véritable sport professionnel »³⁴⁴), un sport business avec le cadre « industrie » (« Des tendances finalement très proches de celles du "sport business" »³⁴⁵), un sport « masculin » avec le cadre du même nom (« ce n'est pas un sport de filles »³⁴⁶), un sport « étrange » avec cet autre cadre (« sport un peu particulier »³⁴⁷), un sport de jeunes avec le cadre « jeunesse » (« le nouveau "sport" des ados »³⁴⁸), etc.

Dès lors, il est possible de distinguer différents types de qualifications sportives de l'esport qui reviennent fréquemment dans les corpus.

Dans la première A), l'esport est « un sport comme un autre »³⁴⁹ ou « un sport à part entière »³⁵⁰ et les compétiteurs « des sportifs à part entière »³⁵¹. Les discours insistent sur la conformité de l'esport au sport. Ils mettent ainsi souvent en avant la physicalité du jeu vidéo compétitif, en

³⁴¹ NOYON Delphine, « Les bénévoles s'affairent depuis des semaines », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008, p. 6.

³⁴² NOYON Delphine, « Passer un bon moment entre potes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008, p. 6.

³⁴³ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, 2017.

³⁴⁴ AUZOUX Antoine, « Quand les as du jeu vidéo deviennent professionnels », *Le Figaro*, 22/04/2011, p. 11.

³⁴⁵ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Une Coupe du monde du jeu vidéo », *Le Progrès – Lyon*, 09/07/2003, p. 2.

³⁴⁶ FOULON Aurélie, « LE TEMOIN DU JOUR Dennis a participé à un tournoi de jeux vidéo à Eaubonne », *Le Parisien*, 28/04/2003, p. 3.

³⁴⁷ A. M. L., « L'univers geek de Poitiers à Paris », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/10/2018, p. 9.

³⁴⁸ BAVEREL Philippe, « Jouer en réseau, le nouveau "sport" des ados », *Le Parisien*, 28/10/2001, p. 10.

³⁴⁹ CHAFFIN Zéliha, « Le marché des PC dopé par l'essor du "gaming" », *Le Monde*, 08/09/2016, p. SCQ8.

³⁵⁰ « Le e-sport, mode d'emploi », *La Voix du Nord*, 09/03/2018, p. 3227.

³⁵¹ MARQUET Richard, « Les stratèges du clavier », *Sud Ouest*, 03/05/2003, p. 5.

amont des compétitions («hygiène de vie»³⁵², «préparation physique pour gérer leur sommeil»³⁵³, nutrition, etc.) et pendant (motricité fine, fatigue physique, «nécessite d’être en bonne forme physique et mentale»³⁵⁴, «blessures physiques»³⁵⁵, etc.) :

«Un véritable sport ? “Après dix matchs, t’es réellement claqué, soupire l’as des manettes. Il existe une grande tension et ça demande beaucoup de concentration. Il faut savoir gérer son stress.”»³⁵⁶.

«Ces virtuoses s’entraînent de six à dix heures par jour, étudient différentes stratégies, répètent des formations tactiques, analysent les compositions des équipes adverses, pratiquent une activité physique pour s’entretenir et certains vont même jusqu’à suivre une diète bien particulière»³⁵⁷.

Dans certains discours, l’esport est cadré comme un sport à motricité fine et à faible dépense énergétique à l’instar du tir à l’arc, du tir sportif, de la pétanque, du golf ou du billard. En effet, «un joueur de jeux vidéo pro, il a les mêmes réflexes qu’un boxeur»³⁵⁸ ou «la finesse et à la précision d’un tireur à l’arc»³⁵⁹. Ainsi, «les jeux en réseau sont aussi un sport autant que l’échec ou la pétanque»³⁶⁰. Pour d’autres, «on peut comparer le sport électronique au billard. Il y a 20 ans, le billet était encore considéré comme un jeu, aujourd’hui plus personne ne s’étonne de voir des compétitions sur Eurosport»³⁶¹.

Dans un second type de qualification sportive B), l’esport est un sport qui présente toutefois des spécificités ou singularités qui en font un type, une famille, un «genre de sport»³⁶² ou une «forme de sport»³⁶³, à l’instar des sports mécaniques ou des sports de «glisse» mentionnés dans un article³⁶⁴. Dans ce cadrage, les composantes mentales, vidéoludiques ou technologiques et informatiques constituent autant de particularités qui peuvent fonder la logique interne de ce type de pratique sportive.

³⁵² BERNARD Kevin, «E-sport. À la conquête du réel», *Le Télégramme (Bretagne)*, 12/03/2017, p. SPO-16.

³⁵³ GUERIN Olivier, «A vos claviers, prêts, partez !», *Sud Ouest*, 15/08/2003, p. 6.

³⁵⁴ TUAL Morgane, «Jeux vidéo», *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

³⁵⁵ NIETO Sébastien, «“Le public de l’e-sport devient plus large”», *Aujourd’hui en France*, 14/12/2016, p. AUJM22, AUJM23.

³⁵⁶ BOUDARD Jean-Marcel, «Jeu vidéo : “Tato”, l’as des manettes», *Ouest-France*, 02/11/2004, p. 13.

³⁵⁷ JOLLY Vincent, «Joueur professionnel, une carrière à part entière», *op. cit.*, 2016, p. 26.

³⁵⁸ BERTEL Émeline, «Une récompense bien réelle pour un projet très virtuel !», *La Voix du Nord*, 03/05/2018, p. 5211.

³⁵⁹ BEAUGRAND Véronique, «Les accros du jeu vidéo disputent la Coupe de France», *Le Parisien*, 27/05/2006, p. 4.

³⁶⁰ KOUDRINE Jean-Baptiste, «Les gladiateurs du jeu en réseau dans l’arène», *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/08/2004.

³⁶¹ FERBOS Aude, «Un sport à part entière», *Sud Ouest*, 14/02/2006, p. 4.

³⁶² G M. A., «“Lan party” au CAR», *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/07/2002, p. 11.

³⁶³ «Plus d’une centaine de “gamers” à Centrarena», *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/04/2009, p. 9.

³⁶⁴ FERRE Jean-Luc, «Ce “e-sport” qui dérange le monde sportif», *La Croix*, 13/05/2017, p. 7.

L'esport peut donc être qualifié de sport cérébral, intellectuel, cognitif ou de l'esprit : « «Beaucoup considèrent que ce sont des enfantillages, dit Aurélien, alias 'Beorn', 22 ans, informaticien. Je vois plutôt ça comme un sport intellectuel. Il y a beaucoup de similitudes avec les échecs : on élabore des stratégies, on s'entraîne... »³⁶⁵. L'analogie avec les échecs ou avec d'autres activités considérées comme des sports à dominante cognitive est commune : « Le jeu vidéo en réseau, c'est un sport de l'esprit, un peu comme les échecs, le jeu de dames ou le bridge, estime Jean-Philippe Lahoussaye Duvigny, fondateur et organisateur du tournoi »³⁶⁶. Les discours insistent largement sur la concentration : « «Je considère vraiment les jeux en réseau comme une activité sportive, au même titre que les fléchettes, par exemple. Les joueurs doivent être concentrés »³⁶⁷. Ainsi, ici « le e-sport est un sport au même titre que le tir à l'arc, les échecs ou la pétanque. Un sport qui développe autre chose que la masse musculaire »³⁶⁸.

Dans une autre acception qui combine les cadres « sport » et « jeu vidéo », l'esport est cadré comme un sport de jeu vidéo, « un sport sur jeu vidéo »³⁶⁹ ou un « sport vidéo »³⁷⁰. Les discours évoquent des « sports sur console »³⁷¹, « des sportifs à manettes »³⁷², « des sportifs du jeu vidéo »³⁷³ :

« Véritable phénomène de société, le jeu vidéo ne cesse de séduire un public de plus en plus large. Mais s'il s'agit pour beaucoup d'un simple loisir, il est en revanche perçu par certains comme un véritable sport. Pour eux, la passion se mesure en pixel et l'avenir se joue sur des boutons »³⁷⁴.

L'esport peut aussi être cadré comme un « sport numérique »³⁷⁵, un « sport électronique »³⁷⁶ ou un « cyber sport »³⁷⁷ dans une acception qui combine les cadres « sport » et « électronique ». Les discours parlent de « sport de clics »³⁷⁸ et présentent les compétiteurs comme des « sportifs

³⁶⁵ LATRIVE Florent, « Entraînement intensif à la campagne », *Libération*, 08/01/2001, p. 24.

³⁶⁶ RENOY Aymeric, « Joutes virtuelles en sous-sol », *Le Parisien*, 27/05/2001, p. 11.

³⁶⁷ « Tournoi de jeux en réseau aux Ursulines », *Le Télégramme (Bretagne)*, 17/08/2002.

³⁶⁸ « Jeux virtuels : trois jours non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2005, p. 10.

³⁶⁹ « Ozak Team en finale pour le tournoi LOL en Bib », *op. cit.*, 2016, p. Rennes_18.

³⁷⁰ CAZI Emeline, « Le grand rendez-vous des champions de... sport vidéo », *Le Parisien*, 15/05/2006, p. 5.

³⁷¹ « Jeux », *op. cit.*, 2002.

³⁷² SIRDEY Clément, « Virtuel champion », *Sud Ouest*, 14/07/2007, p. 1.

³⁷³ NOHRA Samuel, « Joueur de e-sport pro, c'est un vrai boulot », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

³⁷⁴ « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *Ouest-France*, 23/02/2006, p. 10.

³⁷⁵ *Ibid.*

³⁷⁶ MARQUET Richard, « Le pèlerinage estival des joueurs en réseau », *Sud Ouest*, 11/08/2005, p. 5.

³⁷⁷ « Trémuson. Les jeux en réseau dans l'arène », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/10/2003.

³⁷⁸ JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *Libération*, 21/02/2015, p. 52-55.

connectés³⁷⁹, des « sportifs sur clavier »³⁸⁰, des « cybersportifs »³⁸¹, des « cyberathlètes »³⁸² ou des « sportifs électroniques »³⁸³. Dans une acception très proche, il peut s'agir d'« un sport virtuel »³⁸⁴ dans lequel s'affrontent des « athlètes du virtuel »³⁸⁵ ou des « sportifs virtuels »³⁸⁶. Ces deux dernières conceptions peuvent être mobilisées pour interpréter l'esport comme un sport à dominante technologique.

Enfin, dans une dernière qualification qui combine le cadre « sport » et « innovation », l'esport peut être présenté comme un « nouveau sport »³⁸⁷, le « sport de demain »³⁸⁸, le « sport du XXIe siècle »³⁸⁹, le « sport du futur »³⁹⁰ ou une « discipline sportive d'un genre nouveau »³⁹¹ dans laquelle des « sportifs d'un nouveau type »³⁹², des « athlètes du troisième millénaire »³⁹³ ou des « sportifs 2.0 »³⁹⁴ s'affrontent dans de « nouveaux rendez-vous sportifs »³⁹⁵. Ces différentes qualifications ne sont pas exclusives, mais peuvent être liées et être englobées les unes dans les autres. D'ailleurs, cette dernière peut apparaître à un niveau de généralisation supérieur et englober les précédentes. C'est parce qu'il s'agit d'un sport de jeu vidéo ou d'un sport électronique qu'il est question du sport du futur :

« Les gladiateurs modernes s'affrontent à coup de microprocesseurs survitaminés, de cartes graphiques gonflées à bloc et lancent leurs ordres par casques interposés. Ces combattants n'ont pas la force ni l'endurance physique, des aïeux de l'antiquité, mais ils sont capables de rester éveillés pendant des heures devant un écran d'ordinateur »³⁹⁶

³⁷⁹ « Jeux en réseau : 250 sportifs connectés », *Le Télégramme (Bretagne)*, 01/09/2003.

³⁸⁰ SCHEFFER Nicolas, « Les sportifs sur clavier investissent l'école d'informatique », *Le Parisien*, 04/02/2019, p. VDMA34.

³⁸¹ « Les cybersportifs disputent aujourd'hui les finales », *Sud Ouest*, 22/12/2002, p. 21.

³⁸² NOHRA Samuel, « Matthias, cyberathlète, défie le monde », *Ouest-France*, 08/07/2005, p. 1.

³⁸³ « Yohann et Cie, sportifs électroniques », *Ouest-France*, 19/12/2005, p. 12.

³⁸⁴ « Le jeu en réseau passe par Saint-Rémy », *Le Progrès – Lyon*, 06/04/2003, p. 9.

³⁸⁵ COMPAGNON Sébastien, « Les athlètes du virtuel », *Sud Ouest*, 30/10/2004, p. 24.

³⁸⁶ LAVOIX Pauline, « Julien Dassonville, sportif virtuel, mais vrai champion », *La Voix du Nord*, 01/08/2010.

³⁸⁷ GUILLEMOLES Alain, « Le "e-sport", nouvel eldorado des marques », *La Croix*, 24/10/2016, p. 19-20.

³⁸⁸ « Tournoi de jeux en réseau aux Ursulines », *op. cit.*, 2002.

³⁸⁹ « Marathon de E-sport aux Ursulines », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/05/2004.

³⁹⁰ MONICAULT Frédéric, « La Bourse, nouveau but de l'ancien footballeur star David Beckham », *Le Figaro*, 11/09/2020, p. 19.

³⁹¹ MORISSE Jean-François, « Jeux vidéo. Payés pour jouer », *op. cit.*, 2014, p. THE1.

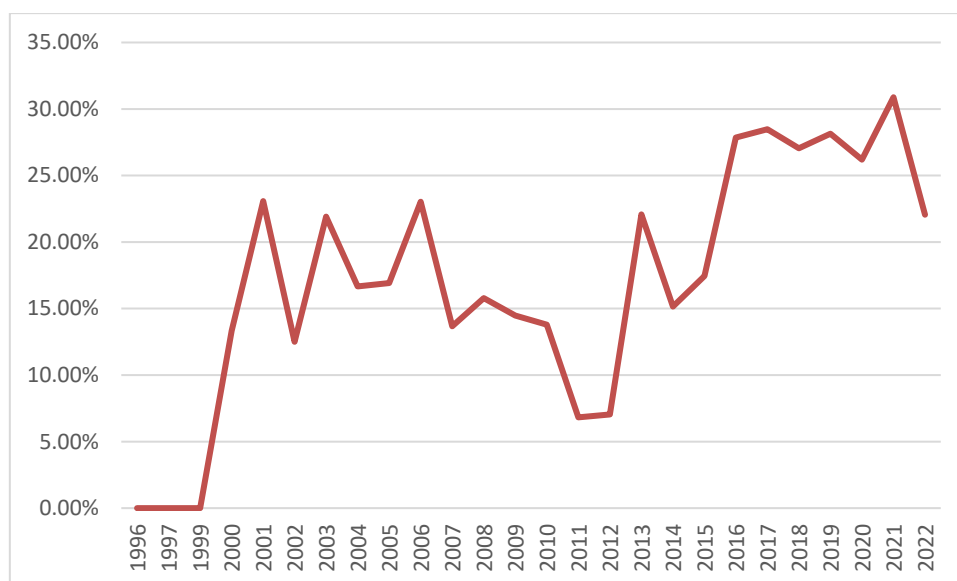
³⁹² « Le rendez-vous des gamers », *La Voix du Nord*, 15/07/2004.

³⁹³ COUGNAUD Matthias, « Cyberchampions », *Sud Ouest*, 03/07/2008, p. 7.

³⁹⁴ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *Ouest-France*, 24/01/2016.

³⁹⁵ « Il reste des places pour les finales d'eSport », *La Voix du Nord*, 05/09/2021, p. 3227.

³⁹⁶ SIMON Pascal, « Le tournoi de jeux en réseau fait mouche », *Ouest-France*, 26/09/2005, p. 18.



Graphique 4 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « sport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.

1.3. Esport

Dans ce dernier cadre de niveau 1, l'esport est « de l'esport ». Les discours font référence à « la pratique de l'esport »³⁹⁷, au « domaine de l'eSport »³⁹⁸, au « milieu de l'e-sport »³⁹⁹, à l'« univers de l'esport »⁴⁰⁰, au « monde de l'eSport »⁴⁰¹, à « la philosophie du sport électronique »⁴⁰² ou aux « spécificités de l'écosystème de l'esport »⁴⁰³. Il s'agit d'une « activité singulière »⁴⁰⁴ à l'« ambiance unique » qui ne ressemble à rien d'autre⁴⁰⁵, d'un « nouveau monde »⁴⁰⁶, d'un « monde à part »⁴⁰⁷, d'une « autre planète »⁴⁰⁸, d'« une nouvelle

³⁹⁷ ALEX Thibaut, « Des cours de FIFA à l'EmLyon », *Le Progrès (Lyon)*, 28/04/2020, p. Sports 6932.

³⁹⁸ FARDEAU Aurélie, « Le succès des fonds indiciels responsables », *Le Monde*, 26/05/2021, p. ARG8.

³⁹⁹ CUENOT Maxence, « Se faire une place dans l'e-sport, le pari audacieux d'un jeune Moirantin », *Le Progrès – Lyon*, 02/02/2019, p. Saint-Claude-région19.

⁴⁰⁰ DUSART Dylan, « L'OL se prête au jeu de l'eSport », *Le Progrès – Lyon*, 22/02/2017, p. Sports 6931.

⁴⁰¹ MOUILLAUD Richard, « Les “gamers” font le “Fest” à Eurexpo », *Le Progrès – Lyon*, 09/07/2015.

⁴⁰² D I., « Gamers sur grand écran », *Sud Ouest*, 12/09/2003, p. 6.

⁴⁰³ WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/02/2019, p. 00-SPO16.

⁴⁰⁴ TRANCHANT Karine, « L'e-sport : enjeux et perspectives », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/10/2017, p. 6.

⁴⁰⁵ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeu vidéo : plongée au coeur du réseau », *Le Progrès – Lyon*, 25/05/2001.

⁴⁰⁶ LE BIAN-RIVIER Dominique, « West Aréna : c'est parti jusqu'à dimanche », *Le Télégramme (Bretagne)*, 26/04/2003.

⁴⁰⁷ « Jeu vidéo : le combat virtuel a ses “accros” », *Ouest-France*, 13/01/2006, p. 20.

⁴⁰⁸ ARGAUD Lucile, « Jeux en réseau : une autre planète », *Le Télégramme (Bretagne)*, 20/02/2004.

économie »⁴⁰⁹, d'un « nouveau secteur »⁴¹⁰ ou d'un « univers à part »⁴¹¹ qui existe en tant que tel et « répond à ses codes, à sa propre existence »⁴¹² : « L'eSport n'est pas vraiment un sport. Il s'agit de quelque chose de nouveau, avec une identité propre »⁴¹³. Il s'agit d'un « univers bien particulier, avec son jargon, ses particularités, ses habitudes et ses secrets »⁴¹⁴, d'un « univers codé »⁴¹⁵ qui « a ses codes et ses règles »⁴¹⁶, « ses pratiques et ses passionnés »⁴¹⁷, d'un « courant culturel avec ses héros, ses codes, ses valeurs »⁴¹⁸, ou encore de « la communauté de l'e-sport [avec] ses stars aux surnoms de robot, ses fans hystériques, ses commentateurs, ses codes, ses agents et son modèle économique »⁴¹⁹. Les compétiteurs sont ainsi des « d'athlètes d'un autre genre »⁴²⁰.

Si ce cadre est nommé « esport », il aurait été aussi possible de l'appeler « activité culturelle singulière », ou de créer un quatrième cadre : « jeu en réseau ». En effet, jusqu'aux années 2010, les discours font plus souvent référence aux « jeux en réseau » qu'à l'« esport » :

« C'est aussi une nouvelle forme de pratique : le jeu en réseau. Local, les joueurs d'une même salle s'affrontent entre eux, où sur internet, ils jouent contre d'autres passionnés branchés sur un même site en France ou n'importe où dans le monde »⁴²¹.

Pour autant, cette thèse considère que l'idée générale de ce cadre est que la pratique compétitive des jeux vidéo est une nouvelle forme de pratique autonome qui existe en tant que telle, de façon distincte. Pour preuve, « jeu en réseau » et « esport » semblent désigner le même phénomène, envisagé de la même façon. Seul le nom paraît avoir changé avec les années.

Ce cadre est donc produit et visible quand les discours soulignent l'autonomisation de cet univers. Ce processus décrit la façon dont une pratique acquiert un pouvoir propre, une autonomie, une indépendance, une reconnaissance, et développe sa propre logique, ses propres

⁴⁰⁹ DESIGNOLLE Romain, ETIENVRE Anthony et EUGENE Matthieu, « L'eSport s'impose et conquiert le monde », *Ouest-France*, 29/11/2017, p. Ancenis_28.

⁴¹⁰ « Lorient "C'est bon pour l'image" », *Le Télégramme (Bretagne)*, 15/06/2022, p. 3LOR - 3.

⁴¹¹ S. A. M., « Le Grand Prix virtuel sur console », *Sud Ouest*, 30/05/2005, p. 28.

⁴¹² « Le regard d'une sociologue », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/04/2007.

⁴¹³ DESIGNOLLE Romain, ETIENVRE Anthony et EUGENE Matthieu, « L'eSport s'impose et conquiert le monde », *op. cit.*, 2017, p. Ancenis_28.

⁴¹⁴ DERIEUX David, « Les joueurs en réseau ont leur association », *La Voix du Nord*, 30/08/2005.

⁴¹⁵ ANDRIES Chloé, « Jeux en réseau : une planète pas si étrange », *Le Télégramme (Bretagne)*, 02/09/2005.

⁴¹⁶ « Jeux vidéo : la bonne santé de l'E-sport », *Ouest-France*, 27/02/2006, p. 9.

⁴¹⁷ « 300 amateurs de jeux en réseau s'affrontent par écran interposé », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2005.

⁴¹⁸ S. A. M., « Le Grand Prix virtuel sur console », *op. cit.*, 2005, p. 28.

⁴¹⁹ KESSOUS Mustapha, « L'e-sport, nouvelle arène », *Le Monde*, 21/11/2016, p. TEL22.

⁴²⁰ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *Le Monde*, 17/03/2021, p. ECO18.

⁴²¹ BUTET Jean-François, « Jeu en réseau : Lons contre le reste du monde », *Le Progrès – Lyon*, 23/03/2001.

institutions, structures, enjeux, dynamiques, valeurs, normes, règles, etc⁴²². L'esport s'autonomise donc des mondes des jeux vidéo et du sport. Il se développe indépendamment et n'en constitue plus une sous-famille ou un sous-type. Certains discours revendiquent par exemple l'émancipation du modèle sportif. Ils affirment qu'il ne faut « pas enfermer la discipline dans un cadre »⁴²³ ou ne « pas mettre d'étiquette »⁴²⁴ à cette pratique :

« Certes, *League of Legends* est une discipline compétitive, qui se joue en équipe, avec une dimension tactique, stratégique, mécanique... Il y a de nombreux points communs avec le sport, mais on ne cherche pas vraiment à mettre d'étiquette. Notre objectif est de créer une pratique cérébrale et compétitive, qui fasse plaisir aux joueurs du monde entier »⁴²⁵.

Si l'esport s'est inspiré du sport dans un premier temps, il s'agit désormais de « vivre sa propre existence »⁴²⁶ et d'arrêter de copier le modèle sportif, car cela n'est plus nécessaire. L'esport n'a maintenant plus besoin du sport, car il a atteint un certain niveau de reconnaissance. Certains acteurs esportifs, à l'instar de Rémy Chanson dans son livre « Le guide de l'esport » expriment même l'idée que le mot « esport » n'est plus adapté, car il peut être source de confusion. Cette idée d'autonomisation se retrouve également dans la littérature. L'article « The problematic nature of evaluating esports' "genuineness" using traditional sports » en est un exemple édifiant. En s'appuyant sur des entretiens avec des journalistes de sport traditionnels et des journalistes d'esport spécialisés qui cadrent l'activité comme de l'« esport », Piotr Siuda et ses collègues « soulignent à quel point il est problématique d'utiliser les sports traditionnels comme un cadre dans lequel les esports doivent s'intégrer »⁴²⁷. Ces auteurs critiquent la production scientifique existante qui a trop souvent utilisé « les cadres théoriques des sports traditionnels » et proposent d'autres approches « plus inductives (par exemple, la recherche de cadres distincts pour l'esport ou la révélation de ceux utilisés par différents groupes ou communautés) ». En effet, « les sports électroniques ont besoin de leurs propres définitions et cadres, distincts des cadres des sports traditionnels ». Ces chercheurs concluent en déclarant que leur recherche

⁴²² DEFRANCE Jacques, « L'autonomisation du champ sportif. 1890–1970 », *Sociologie et sociétés*, n° 1, vol. 27, 1995, p. 15-31, [<https://doi.org/10.7202/001174ar>].

⁴²³ DESIGNOLLE Romain, ETIENVRE Anthony et EUGENE Matthieu, « L'eSport s'impose et conquiert le monde », *op. cit.*, 2017, p. Ancenis_28.

⁴²⁴ *Ibid.*

⁴²⁵ AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg "Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport" », *Le Monde*, 06/09/2017, p. SCQ7.

⁴²⁶ CHANSON Rémy, *Le Guide de l'esport*, Loisirs-jeux Édition., Hors Collection, 2017, p. 152.

⁴²⁷ SIUDA Piotr, JASNY Michał, MAŃKOWSKI Dobrosław et SITEK Martyna, « The problematic nature of evaluating esports' "genuineness" using traditional sports' criteria: In-depth interviews with traditional sports and electronic sports journalists », *Leisure Studies*, n° 2, vol. 43, 2024, p. 235–248, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2215471>].

« constitue une sorte de “carte” montrant la nouvelle qualité des sports électroniques et leur nature complexe »⁴²⁸.

Pour autant, si l'esport n'est pas un sport, cela ne l'empêche pas d'être présenté comme s'en inspirant ou comme ayant des points communs, des similitudes, des attributs ou des caractéristiques partagés avec le sport dans les discours qui cadrent la pratique comme de « l'esport ». En effet, dans ce cadre, l'activité est présentée comme « à la croisée de plusieurs genres »⁴²⁹. L'esport hybride des aspects des jeux vidéo et du sport. Il remet en cause les identités stables de ces deux mondes. Dans une logique de convergence culturelle⁴³⁰, l'esport peut être considéré comme une extension sportive de la *game culture*⁴³¹. Le sport enrichit dans ce cas le jeu vidéo qui hybride des éléments sportifs (cet énoncé seul est lié au cadre « jeu vidéo »). À l'inverse, le jeu vidéo enrichit le sport et son spectacle qui peuvent hybrider des éléments vidéoludiques et se numériser, se virtualiser ou se ludiciser (cet énoncé seul est lié au cadre « sport »). C'est ainsi que de ces hybridations peut naître une nouvelle pratique, « l'esport ». En effet, « en remettant en cause les identités stables, l'hybridité ouvre la porte à de nouvelles pratiques, à de nouveaux univers sociaux souvent ignorés qui acquièrent une nouvelle visibilité »⁴³². Ainsi, les discours de presse déclarent que « à l'origine de tout, il y a la passion. La passion du jeu vidéo – premier marché culturel en France, soit dit en passant – et celle de la compétition »⁴³³ ou que « l'e-sport offre de nouvelles perspectives, à la croisée du sport, des marques, de la culture et de la tech »⁴³⁴. Les pratiquants sont présentés comme des « passionnés de sport et de jeu vidéo »⁴³⁵. Ainsi, si cette discipline autonome n'est pas un sport, elle hybride bien des éléments sportifs. Par exemple, certains acteurs expliquent avoir « transposer ce qui se fait dans le sport professionnel aux jeux vidéo », à l'instar de Pierre Wulfranck, le porteur du « Statics 4 gamers », un projet d'exploitation et d'analyse de statistiques pour les compétiteurs⁴³⁶. Des compétiteurs déclarent aussi que « certes, l'e-sport

⁴²⁸ *Ibid.*

⁴²⁹ LEFEVRE Christophe, « 5 000 spectateurs attendus pour un tournoi de jeu vidéo sur le lac », *Le Parisien*, 29/06/2018.

⁴³⁰ JENKINS Henry, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York University Press, New York, 2006.

⁴³¹ JIN Yaewon et YOON Tae-Jin, « Convergence of music and esports », in Dal Yong JIN (dir.), *Global Esports : Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury London, UK, 2021, p. 184-201.

⁴³² FLICHY Patrice, « Postface. “Une sociologie de l'hybridité” », *op. cit.*, 2021, p. 295 287-299.

⁴³³ NICOLEAU Jean-Philippe, « E-sport », *op. cit.*, 2020, p. Angers Segré_8.

⁴³⁴ PICARD Frédéric, « Fabien Devide : “L'e-sport vous embarque toujours dans une aventure” », *Le Figaro*, 01/07/2022, p. 20.

⁴³⁵ CAMPITELLI Nicolas, « Il veut faire de la Vendée un haut lieu de l'e-sport », *Ouest-France*, 19/11/2020, p. La Roche-sur-Yon_13.

⁴³⁶ BERTEL Émeline, « Une récompense bien réelle pour un projet très virtuel ! », *op. cit.*, 2018, p. 5211.

n'est pas un sport en soi parce qu'il n'y a pas de performance physique. Pour autant, il y a beaucoup de similitudes : le fait de devoir beaucoup s'entraîner, mais surtout l'aspect psychologique, la gestion du stress »⁴³⁷. Si Emmanuel Martin, Délégué Général du syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), « ne souhaite pas enfermer la discipline dans un cadre », car « l'eSport n'est pas vraiment un sport », mais « quelque chose de nouveau, avec une identité propre », cela ne l'empêche pas d'affirmer tout de même : « Qu'on le veuille ou non, l'eSport et le sport ont énormément de points communs. Il y a des ponts à créer »⁴³⁸. Ainsi, considérant que le sport et l'esport sont deux mondes à part entière avec leurs logiques propres, des discours soulignent le fait que chacun a intérêt à s'inspirer de l'autre et que des synergies sont possibles. Ce qui différencie l'évocation des relations sport-esport dans le cadre « sport » et leur évocation dans le cadre « esport » est qu'ici il n'y a pas de fusion entre ces deux univers, chacun reste autonome et conserve sa logique malgré les inspirations et les hybridations.

Ce cadre « esport » est particulièrement produit et visible lorsque les discours insistent sur les spécificités et les particularités qui rendent l'esport unique et le distinguent d'autres mondes. Pizzo et ses collaborateurs relèvent d'ailleurs la croissance de cette tendance, qui mène à la création des *esports studies*, dans les études scientifiques :

« Néanmoins, à mesure que la recherche sur l'esport évolue et que l'esport acquiert une légitimité générale, les chercheurs commencent à analyser ce qui rend l'esport unique (par exemple, Qian, Wang et al., 2020 ; Tang et al., 2020 ; Watanabe et al., 2021). Cela marque une transition par rapport à la simple identification de parallèles avec la recherche sur le sport et offre des possibilités de générer une recherche spécifique à l'esport à la jonction de plusieurs domaines (ou disciplines) »⁴³⁹.

Ainsi, les dimensions vidéoludiques ou électroniques peuvent constituer des spécificités qui mènent à différencier l'esport du sport. Certains évoquent par exemple la dimension connectée des jeux vidéo qui offre la « possibilité de jouer à distance, chacun depuis chez soi, contrairement aux autres sports plus traditionnels »⁴⁴⁰. Cette particularité de l'esport en fait une pratique ou une culture internationale :

« L'e-sport, comme le sport traditionnel, met en exergue les valeurs d'équité, de discipline, de respect et de persévérance, mais, en plus, il vous embarque toujours dans

⁴³⁷ HAMEURY Gwendal, « Valentin Wulfman. Profession e-sportif », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/09/2019, p. MLX2.

⁴³⁸ DESIGNOLLE Romain, ETIENVRE Anthony et EUGENE Matthieu, « L'eSport s'impose et conquiert le monde », *op. cit.*, 2017, p. Ancenis_28.

⁴³⁹ PIZZO Anthony D., SU Yiran, SCHOLZ Tobias, BAKER Bradley J., HAMARI Juho et NDANGA Leah, « Esports Scholarship Review », *op. cit.*, 2022, p. 4 228-239.

⁴⁴⁰ BORDET Augustin, « L'essor de l'e-sport pendant le confinement », *Ouest-France*, 04/12/2020, p. Orne_12.

une aventure. Vous pouvez jouer à tout âge, tout le temps, de n'importe où, avec un ami, un voisin connecté au bout de la rue ou un inconnu à l'autre bout de la planète »⁴⁴¹.

Cette spécificité est souvent liée à une autre, la dimension communautaire de l'esport : « D'autres formats apparaissent avec l'e-sport, les jeunes discutent en ligne pendant les événements, les communautés se parlent constamment »⁴⁴². Cet aspect social propre à l'esport et son lien avec le caractère connecté de la pratique est aussi mis en avant dans la littérature scientifique :

« Premièrement, une composante unique des sports électroniques est la notion d'espace sous la forme d'une plateforme mondiale géographiquement libre au niveau virtuel pour que les individus interagissent avec le potentiel de produire des environnements inclusifs. Deuxièmement, les communautés esports encouragent et produisent de fortes opportunités sociales d'interaction, de création de liens et de construction de capital social (Martončík, 2015 ; Trepte et al., 2012) »⁴⁴³.

Les dimensions commerciales des jeux vidéo pratiqués sont souvent présentées comme d'autres spécificités qui font de l'esport une pratique singulière. Les discours soulignent le fait que les jeux sont des produits marchands dont les éditeurs de jeux détiennent la propriété intellectuelle. Si « un sport n'appartient à personne [...], chaque jeu a un éditeur, un développeur, et appartient donc à quelqu'un »⁴⁴⁴. Ainsi, si « Le football n'appartient à personne. *League of Legends* (un des principaux jeux vidéo d'esport) appartient à Riot Games [...]. C'est une différence fondamentale »⁴⁴⁵. Dès lors, « le monde [de l'esport] obéit à ses règles propres., des règles qui sont d'ailleurs en train de se préciser. “Les dispositions juridiques appartiennent aux éditeurs américains” »⁴⁴⁶. Ainsi, certains acteurs affichent leur volonté de « détricoter les fantasmes et les difficultés juridiques sur l'organisation de l'e-sport » :

« Car un tournoi de jeu vidéo ne s'organise pas comme un tournoi de sport physique. “Chaque jeu a une propriété intellectuelle. Les organisateurs sont censés avoir une licence d'accord d'utilisation de la part de l'éditeur pour utiliser les sons et les images du jeu” »⁴⁴⁷.

⁴⁴¹ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

⁴⁴² GONGUET Jean-Pierre, « Une proie de choix pour les géants du Web », *Le Monde*, 01/02/2018, p. SPA2.

⁴⁴³ HAYDAY Emily et COLLISON Holly, « Understanding the potential for esports to support social inclusion agendas », in Anne TJØNNDAL (dir.), *Social Issues in Esports*, Routledge, 2022, p. 133.

⁴⁴⁴ LE LAY Maxime, « Agnel : “L'e-sport, une école de la vie” », *Ouest-France*, 30/10/2019, p. Bayeux Caen_20.

⁴⁴⁵ WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

⁴⁴⁶ SAMZUN Philippe, « Solary : l'avenir en rose après la victoire américaine ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/08/2019, p. 2.

⁴⁴⁷ EVRARD Fanny, « Joël Filipe lance une association pour encadrer les e-sportifs anonymes », *La Voix du Nord*, 14/08/2021, p. 6213.

Cette spécificité commerciale peut être présentée comme nécessitant des adaptations aux particularités de l'esport, à l'instar de la réglementation relative à la diffusion télévisée qui « doit évoluer », car la diffusion d'esport « à la télé peut être assimilée à de la publicité déguisée » pour le jeu en question. Ainsi « le CSA va devoir adapter ses règles aux spécificités de l'e-sport, sinon nous allons arriver à des situations absurdes »⁴⁴⁸.

Surtout, les discours qui cadrent la pratique comme de « l'esport » évoquent la spécificité du spectacle esportif : « La différence majeure entre le jeu vidéo en ligne d'autrefois et le e-sport, c'est la notion de spectacle... et la capacité à attirer des spectateurs de plus en plus nombreux »⁴⁴⁹. En effet, « les règles sont simples, c'est spectaculaire, rythmé et les parties sont courtes. L'e-sport est un spectacle qui passionne les fans, et ses joueurs sont devenus des stars inspirantes pour des millions de supporters à travers la planète »⁴⁵⁰.

Les plateformes de streaming comme le site Twitch sont présentées comme déterminantes dans ce spectacle esportif et plus largement dans l'esport : « Twitch – c'est le nom d'un site créé en 2011 et devenu indispensable à la pratique du e-sport. Il permet de diffuser en direct (*en streaming*) des parties en cours, ainsi que des émissions consacrées au e-sport »⁴⁵¹. Cette plateforme qui « a le monopole de la diffusion des compétitions de jeux vidéo »⁴⁵² est décrite comme offrant de nouvelles formes d'interactions, avec un sens de la communauté et une accessibilité inégalée par les médias traditionnels⁴⁵³. Les spectateurs ont en effet la possibilité d'interagir sur un *chat* (salon de discussion) : « Twitch permet énormément de choses, qu'on ne retrouve nulle part dans les médias dits traditionnels. L'interactivité et le ton décalé font que nous nous sentons “à l'intérieur” même du live avec des streamers qui sont très souvent à la maison »⁴⁵⁴. Plus largement, l'interactivité associée à Internet et aux dimensions électroniques de l'esport est aussi positionnée au cœur du spectacle dans les discours⁴⁵⁵. Les différences avec les diffusions télévisées sont ainsi soulignées : « Les chaînes testent, tâtonnent, essaient de se familiariser avec cet univers [...]. Il manque encore à la télévision la dimension interactive qui

⁴⁴⁸ WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attire les convoitises des groupes médias », *Le Figaro*, 20/02/2017, p. 32.

⁴⁴⁹ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *Le Figaro*, 15/11/2016, p. 24.

⁴⁵⁰ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

⁴⁵¹ GUILLEMOLES Alain, « Le lexique du e-sportif », *La Croix*, 24/10/2016, p. 20.

⁴⁵² DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

⁴⁵³ HARPSTEAD Erik, RIOS Juan, SEERING Joseph et HAMMER Jessica, *Toward a Twitch Research Toolkit: A Systematic Review of Approaches to Research on Game Streaming*, CHI PLAY '19: Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play., 2019, p. 119, [<https://doi.org/10.1145/3311350.3347149>].

⁴⁵⁴ « “Un passage obligatoire pour les sports” », *Le Bien Public*, 10/10/2021, p. COTE39, BEAU39, RDIJ39, DIJO39.

⁴⁵⁵ p. ex., GONGUET Jean-Pierre, « Une proie de choix pour les géants du Web », *op. cit.*, 2018, p. SPA2.

plait beaucoup aux fans d'e-sport»⁴⁵⁶. En effet, « habitués aux diffusions gratuites sur les plateformes YouTube ou Twitch, les fans n'ont pas forcément le réflexe télé »⁴⁵⁷ et « ne sont pas des téléspectateurs comme les autres... »⁴⁵⁸. En outre, le « ton décalé » ou « drôle »⁴⁵⁹ des compétitions commentées sur Twitch est aussi présenté comme quelque chose qui rend le spectacle sportif unique et le distingue du spectacle sportif télévisé : « À l'avenir, il faudra surtout que les matchs et les commentaires ne deviennent pas aussi convenus qu'à la télévision. Il faut que l'on puisse croire que ça peut à tout moment partir en vrille ou en karaoké débile »⁴⁶⁰.



Figure 13 : Capture d'écran de l'article « Avec le Masters Europe, Riot games joue la carte patriotique » (Corentin Parbaud, *lequipe.fr*, 11/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-legends-of-runeterra-avec-le-masters-europe-riot-games-joue-la-carte-patriotique/1193516]). Image d'illustration typique du cadre « esport ». Une capture d'écran d'une diffusion de contenu en direct sur le site de streaming Twitch est représentée.

Dans ce cadre, Internet ainsi que les dimensions connectées et interactives des plateformes liées à l'esport font aussi des consommateurs et des fans d'esport des publics particuliers. Si les spectateurs de sport et d'esport partagent des mobiles communs d'engagement, des divergences

⁴⁵⁶ WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

⁴⁵⁷ « L'eSport, plus populaire que rentable », *La Voix du Nord*, 11/11/2017, p. 9071.

⁴⁵⁸ WOITIER Chloé, « L'e-sport cherche son modèle à la télé », *Le Figaro*, 17/02/2017, p. 24.

⁴⁵⁹ PIQUARD Alexandre, « Dans les coulisses des matchs d'e-sport », *Le Monde*, 31/10/2016, p. SCQ1.

⁴⁶⁰ *Ibid.*

sont mises en lumière, telle l'amélioration des compétences citée comme raison principale d'investissement⁴⁶¹. En outre, les sites de streaming sont à l'origine de motivations inédites à regarder de l'esport que l'on ne retrouve pas dans le sport classique, comme les salons de discussion inclus dans le stream, les traits de personnalité du streamer, les récompenses virtuelles ou la qualité des diffusions en direct. Les streamers sont d'ailleurs décrits comme un élément distinctif de la consommation d'esport⁴⁶². S'ils sont suivis pour leur personnalité, certains le sont aussi pour leur niveau de jeu, menant certains joueurs professionnels à développer ce travail de mise en scène de leur performance en parallèle de leur activité de compétiteurs. Diffuser ses parties à sa communauté de fan est d'ailleurs parfois présenté comme la condition *sine qua non* de la professionnalisation des athlètes⁴⁶³. Plus largement, les discours soulignent la place centrale de Twitch dans le modèle économique de la pratique. Les athlètes sont ainsi présentés comme plus faciles à approcher que leurs homologues des sports traditionnels en raison de leurs rapports plus fréquents avec leurs fans via les communautés en ligne, créant des opportunités supplémentaires pour les adeptes de co-vivre et d'interagir avec leurs idoles.⁴⁶⁴ En outre, les fans sont décrits comme des publics très engagés :

« Les audiences de plus en plus importantes de l'e-sport attirent sponsors et annonceurs. “Certaines personnes n'ont pas la télé, mais regardent Twitch !”, souligne Sébastien Debs. “Des fans investis, avec un niveau d'engagement sans équivalent”, poursuit-il. En effet, pendant les compétitions, les plateformes de retransmission permettent aux spectateurs de tchatter. Et leurs liens avec les champions sont très étroits, car ces derniers, ultra-connectés, échangent volontiers avec eux. “On voit mal un footballeur streamer – mettre en ligne – son entraînement du Barça. Certains joueurs d'e-sport le font, et 40 000 personnes vont le regarder !”, sourit Sasha Brodowski »⁴⁶⁵.

Le cadre « esport » est aussi produit et rendu visible dans les discours qui mettent en avant la spécificité du supportérisme sportif. Grâce à Internet et aux plateformes connectées, l'activité dépasse les frontières physiques, sa culture apparait globale et ses communautés en ligne sont

⁴⁶¹ QIAN Tyreal Yizhou, ZHANG James Jianhui, WANG Jerred Junqi et HULLAND John, « Beyond the Game: Dimensions of Esports Online Spectator Demand », *Communication & Sport*, n° 6, vol. 8, 2020, p. 825-851, [<https://doi.org/10.1177/2167479519839436>].

⁴⁶² WOHN Donghee Yvette et FREEMAN Guo, « Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports », *Games and Culture*, n° 1, vol. 15, 2020, p. 73-88, [<https://doi.org/10.1177/1555412019859184>].

⁴⁶³ JOHNSON Mark R. et WOODCOCK Jamie, « Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports », *Media, Culture & Society*, n° 8, vol. 43, 2021, p. 1449-1465, [<https://doi.org/10.1177/01634437211011555>].

⁴⁶⁴ JANG Wooyoung William, BYON Kevin K., BAKER III Thomas A. et TSUJI Yosuke, « Mediating effect of esports content live streaming in the relationship between esports recreational gameplay and esports event broadcast », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 1, vol. 11, 2020, p. 89-108, [<https://doi.org/10.1108/SBM-10-2019-0087>].

⁴⁶⁵ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

internationales ou mondiales⁴⁶⁶. Steve Young et Laurance Straits soulignent à ce propos la rhétorique globalisante présentant l'esport comme une discipline compétitive ou une activité culturelle mondiale⁴⁶⁷. Le supportérisme esportif est ainsi parfois présenté comme désancré d'appartenances territoriales, à l'opposé du sport traditionnel⁴⁶⁸. En effet, l'identité d'un club repose rarement sur une région géographique précise et, en dehors des rencontres internationales, peu d'entre eux sont soutenus localement pour leur ancrage dans un territoire⁴⁶⁹. Ce supportérisme particulier est accentué par un nouveau modèle de club présenté comme spécifique à l'esport : le modèle des clubs influenceurs. Il s'agit de structures fondées par une ou des personnalités (souvent des streamers) déjà connues et suivies par de nombreux fans sur les plateformes de diffusion en direct :

« Outre les exceptions comme OG, d'autres clubs ont apporté un vent de fraîcheur dans l'écosystème e-sportif – c'est le cas des équipes Solary et Karmin Corp. À leur tête, on retrouve des figures majeures du streaming français sur Twitch comme Kamel "Kameto" Kebir ou Alexis "Chap" Barret, de grandes figures du divertissement en ligne, pouvant compter sur une communauté de fans très active »⁴⁷⁰.

Ici, les fans supportent une équipe parce qu'ils sont attachés aux personnes qui l'ont fondée. S'il est possible de multiplier les exemples, pour finir, le cadre « esport » est aussi produit et rendu visible dans les discours qui soulignent que les jeux vidéo et leurs images peuvent sublimer le spectacle esportif. À titre d'exemple, certains auteurs associent les esports à de véritables univers transmédiatiques enrichis de récits liés aux mondes vidéoludiques et au spectacle sportif⁴⁷¹. En effet, grâce au médium, les narrations autour des esports ne se limitent pas à la production de récits sportifs mettant au cœur des intrigues les performances et les aventures des champions esportifs dans le monde « réel ». Elles impliquent aussi des récits liés à la construction des univers fictionnels des jeux vidéo. Évidemment, les fans (qui produisent

⁴⁶⁶ HUTCHINS Brett, « Signs of meta-change in second modernity », *op. cit.*, 2008, p. 851-869 ; SEO Yuri, « Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy », *Journal of Marketing Management*, n° 13-14, vol. 29, 2013, p. 1542-1560, [<https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>].

⁴⁶⁷ YOUNG Steve et STRAIT Laurance Paul, « Counter-Strike or counterpublic? », *op. cit.*, 2019, p. 167-182.

⁴⁶⁸ BALE John, *Sports geography*, Taylor & Francis, 2002.

⁴⁶⁹ p. ex., AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg "Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport" », *op. cit.*, 2017, p. SCQ7.

⁴⁷⁰ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

⁴⁷¹ KOSKIMAA Raine, VÄLISALO Tanja, RUOTSALAINEN Maria et KARHULAHTI Veli-Matti, « Esports Transmedia Universes », in Dal Yong JIN (dir.), *Global esports : Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury Publishing USA, 2021, p. 149-168.

commentaires, *Fan Art*, etc.) participent à la constitution de ces univers narratifs, ou « transtextes », composés de contenus officiels et de contenus des fans⁴⁷².

Les frontières entre les cadres « sport » et « esport » sont toutefois poreuses. L'ensemble des spécificités de l'esport peuvent être recadrées à l'intérieur du cadre sport. Comme évoqué plus haut dans la présentation du cadre « sport », ces singularités de l'esport peuvent en faire un type, une famille, un genre ou une forme de sport : du sport de jeu vidéo ou du sport électronique. Plus largement, toutes les particularités de ce sport peuvent être considérées comme de simples propriétés qui permettent de le différencier d'autres sports, tout comme le rugby et le foot se distinguent l'un de l'autre par leurs spécificités. En effet, comme l'explique Sébastien Darbon, si le rugby partage un ensemble de traits avec les autres sports (p. ex., les critères du sport moderne de Guttman⁴⁷³), il est « à la fois tout cela et bien autre chose, et il n'est pas sûr qu'il partage cet "autre chose" avec les autres sports »⁴⁷⁴. Chaque sport constitue ainsi une « culture sportive singulière », défini comme une « une combinaison spécifique de pratiques, de comportements, de systèmes de valeurs et de rapports au corps »⁴⁷⁵. Certes, « ces cultures sportives ont entre elles de nombreux points communs, mais elles ont aussi des différences significatives »⁴⁷⁶.

Les discours peuvent donc recadrer ces spécificités dans le cadre « sport » soit en montrant qu'elles sont partagées par des sports plus traditionnels, soit en défendant que tous les sports ont des spécificités. En quelque sorte, cela revient aussi à montrer que l'esport est comme les sports traditionnels. Philippe Mora explique par exemple que certains acteurs esportifs considèrent l'esport « comme une nouvelle discipline apportant du sang neuf à l'histoire du sport, ce qui n'occulte pas ses spécificités. Car après tout, l'e-sport avec Internet, c'est en quelque sorte les journaux de masse et le cyclisme du début du XXe siècle »⁴⁷⁷. Le sociologue s'appuie sur Georges Vigarello⁴⁷⁸ pour affirmer que « les sports ont toujours été liés aux

⁴⁷² DERHY KURTZ Benjamin W. L. et BOURDAA Mélanie (dir.), *The rise of transtexts: challenges and opportunities*, Routledge, New York, coll. « Routledge research in cultural and media studies », 2017.

⁴⁷³ GUTTMANN Allen, *Du rituel au record : la nature des sports modernes*, trad. Thierry Terret, L'Harmattan, Paris, 2006.

⁴⁷⁴ DARBON Sébastien, « Chapitre 1. Rugby, culture et modernité », in Hubert CAHUZAC et Guy LOCHARD (dir.), *L'ovale dans la lucarne*, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve, coll. « Médias-Recherches », 2007, p. 18 17-28, [<https://doi.org/10.3917/dbu.cahuz.2007.01.0017>].

⁴⁷⁵ *Ibid.*

⁴⁷⁶ *Ibid.*

⁴⁷⁷ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, op. cit., 2017.

⁴⁷⁸ VIGARELLO Georges, *Une histoire culturelle du sport. Techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Robert Laffont, Paris, 1988.

technologies et médias de l'époque »⁴⁷⁹. L'esport est donc simplement l'actualisation ou la mise au goût du jour du sport à notre époque, caractérisée par certaines technologies et médias : « l'esport profite de la naissance des nouveaux moyens de communications et de retransmissions, dans une société prête à l'accueillir »⁴⁸⁰.

Les dimensions commerciales de la pratique peuvent également être recadrées à l'intérieur du cadre sport en comparant l'esport à d'autres sports présumément commerciaux et « privatisés » :

« Comment accepter qu'une discipline soit un jeu promu par une entreprise privée ? Rien n'est plus éloigné des valeurs de l'olympisme. Il est certain que les valeurs de Pierre de Coubertin étaient des valeurs universelles, dans lesquelles les intérêts privés n'entraient pas en ligne de compte. Toutefois, si je prends un sport parmi tant d'autres, le football, est-ce encore le sport du peuple quand on voit le droit de regard de la FIFA, et à quel point la discipline est devenue privatisée ? »⁴⁸¹

Comme le rappelle Samuel Vansyngel en citant le travail d'Arnaud Sébilleau sur les pratiques véliplanchistes⁴⁸² et de Manuel Schotté sur le football⁴⁸³, si certains acteurs dissocient l'esport du sport, car les « industries culturelles structurent les temporalités compétitives avant que des institutions sportives publiques les prennent en charge », « cette structuration par des entités privées n'est pourtant pas nouvelle ». En effet, « il en est de même pour ce que l'on a appelé les "nouveaux sports" ou "sports extrêmes" que pour des pratiques sportives anciennes comme le football »⁴⁸⁴.

Ainsi, les spécificités du spectacle sportif peuvent en faire un simple spectacle sportif 2.0, un spectacle sportif traditionnel actualisé aux années 2010 et 2020, une époque où les nouveaux médias interactifs et les réseaux socio-numériques actualisent le sport à l'air du temps sans en changer sa substance ou son essence. Au contraire, ces dimensions traditionnelles sont même exacerbées. Il n'y a donc pas de rupture, mais une continuité entre le spectacle sportif traditionnel et électronique. À titre d'exemple, la télévision et Internet ont déjà entraîné un supportérisme sportif et footballistique à distance⁴⁸⁵. Les publics spectateurs et supporters de

⁴⁷⁹ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, op. cit., 2017.

⁴⁸⁰ *Ibid.*

⁴⁸¹ AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg "Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport" », op. cit., 2017, p. SCQ7.

⁴⁸² SEBILLEAU Arnaud, *Rester dans le vent : sociologie des véliplanchistes et de leurs temporalités*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, coll. « Des sociétés », 2014.

⁴⁸³ SCHOTTE Manuel, *La valeur du footballeur : socio-histoire d'une production collective*, CNRS éditions, Paris, coll. « Culture et Société », 2022.

⁴⁸⁴ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, op. cit., 2024, p. 23.

⁴⁸⁵ LESTRELIN Ludovic, *Sociologie des supporters*, La Découverte, 2022.

sport au XXI^e siècle sont aussi des fans connectés⁴⁸⁶. Plus encore, ces dernières années, de nombreux sportifs se sont investis sur les réseaux sociaux et sur les plateformes de diffusion de contenu en direct ou en VOD (Twitch, YouTube, etc.). Ceux-ci ont pu développer leur « communauté » et se rapprocher de leurs fans. Plusieurs clubs sportifs et ligues sportives ont commencé à diffuser des rencontres en direct sur Twitch. À l’occasion de la diffusion des Jeux olympiques, même France TV a ajouté un salon de discussion sur certaines de ses diffusions, permettant aux spectateurs d’interagir et de poser des questions (figure 14). Certes, il est possible de mettre en lumière de nombreuses différences entre les salons de discussion de France TV et ceux de Twitch. Enfin, il peut être intéressant d’évoquer de nouvelles compétitions sportives, à l’instar de la Kings League lancée par Gérard Piqué en 2023 qui donne lieu à la Kings World Cup en 2024. Cette compétition de football à 7 sept comprend des règles spécifiques permettant de garantir toujours plus de spectacle (p. ex., carte joker offrant des bonus particuliers pendant un certain temps)⁴⁸⁷. Les équipes sont composées d’anciens footballeurs professionnels et sont souvent présidées par des personnalités d’Internet. L’équipe française Foot2Rue dans laquelle se retrouvent Samir Nasri, Jérémie Menez ainsi que de jeunes joueurs aspirant au haut niveau est par exemple dirigée par AmineMaTue, un streamer et producteur de contenu en ligne célèbre. Ainsi est-il possible de faire une analogie avec le modèle des clubs influenceurs. Faut-il considérer ces plateformes et ces nouvelles modalités d’interaction comme des éléments appartenant à la culture esport qui sont désormais hybridées et braconnées dans le monde sportif⁴⁸⁸ ?

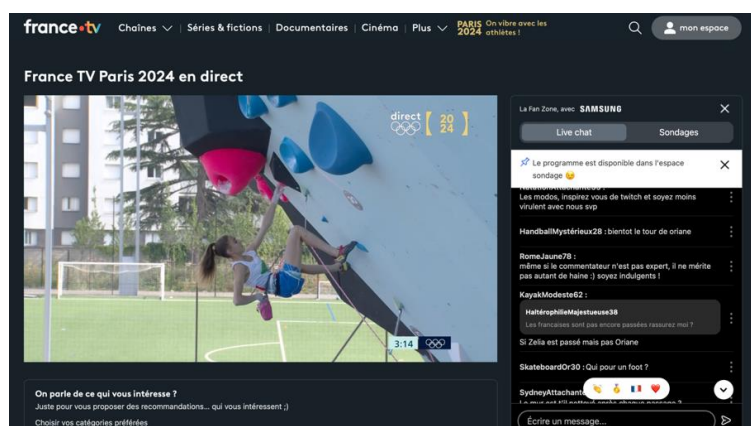
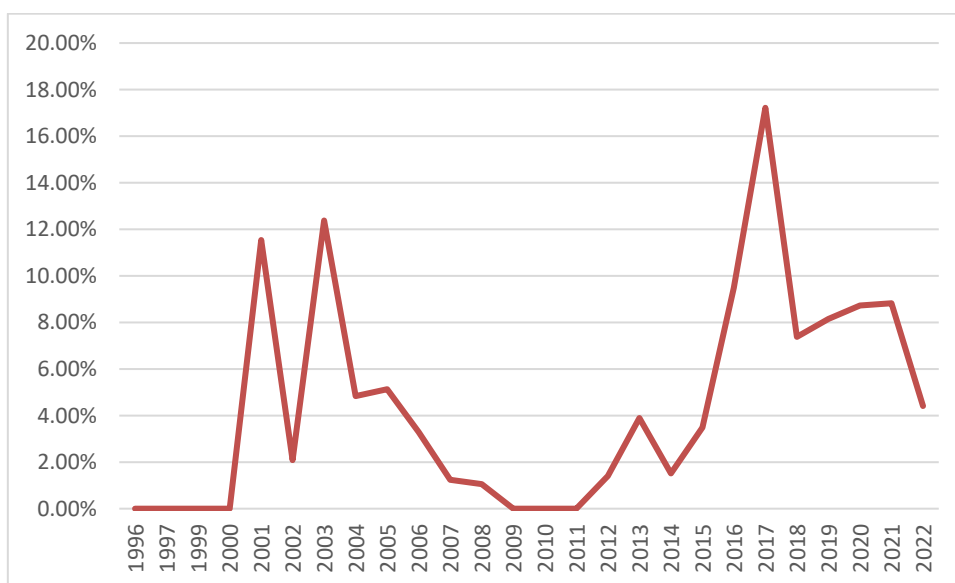


Figure 14 : Capture d’écran de la page Internet France TV diffusant en direct des épreuves des Jeux olympiques 2024 (francetv.fr, 10/08/2024).

⁴⁸⁶ HELLEU Boris, « Fans connectés de spectacles sportifs (Les) – Publicationnaire », *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2024.

⁴⁸⁷ *Tournament*, [<https://kingsleague.pro/en/world-cup/tournament>], consulté le 22 août 2024.

⁴⁸⁸ DE CERTEAU Michel, *L’invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Nouvelle éd., Gallimard, Paris, 2010 ; JENKINS Henry, *Convergence culture*, op. cit., 2006.



Graphique 5 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « esport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.

2. Cadres de 2^e niveau

Ce second chapitre présente les cadres de niveau 2. Ceux-ci peuvent se conjuguer facilement avec les cadres de niveau 1 « jeu vidéo », « sport » et « esport » et prennent une coloration différente en fonction de leurs associations. Ils peuvent faire travailler sous leur logique les cadres de niveau 3 en tant que sous-cadres. En devenant saillants dans un texte, ils peuvent aussi réinterpréter les cadres de niveau 1 en leur sein et les transformer en sous-cadres. Lorsque les cadres de niveau 3 sont saillants, ils peuvent également devenir leurs sous-cadres et travailler au service de leur principe organisateur. Dix cadres de niveau 2 sont décrits au sein de sections dédiées : « électronique » (2.1.), « divertissement ludique » (2.2.), « effets néfastes » (2.3.), « sociabilité » (2.4.), « développement humain » (2.5.), « discipline compétitive » (2.6.), « industrie » (2.7.), « activité à encadrer » (2.8.), « inégalités » (2.9.) et « activité discréditée » (2.10.).

2.1. Électronique

Ce premier cadre intitulé « électronique » aurait pu s’appeler « informatique », « numérique » ou « technologique ». Il est semblable au cadre « Technologie de l’Information et de la

Communciation » identifié par Shule Cao et Wei He⁴⁸⁹. Il aurait également pu être conceptualisé comme un cadre de niveau 1 tant il peut présenter un niveau de généralisation important, apparaitre au niveau supérieur dans les textes et englober les autres cadres. Il aurait même été possible de créer un cadre de niveau 1 « électronique » dans lequel la pratique compétitive des jeux vidéo est une activité numérique et/ou appartenant à la culture numérique, alors considérée comme catégorie générale et englobante de pratiques ; et un cadre de niveau 2 « électronique » où sont présentées les dimensions électroniques de l'esport, alors défini plus précisément comme une pratique numérique reposant sur des dispositifs électroniques et des infrastructures informatiques.

De façon générale, l'esport est donc ici une « activité numérique »⁴⁹⁰ et fait partie des « loisirs numériques »⁴⁹¹. La pratique est assimilée aux « nouvelles technologies »⁴⁹². Elle est liée à « l'ère numérique »⁴⁹³, au « monde numérique »⁴⁹⁴, à « l'univers numérique »⁴⁹⁵ ou encore à la « culture numérique »⁴⁹⁶. Les discours précisent que « le “e” de “e-sport” désigne la dimension “électronique” de la pratique »⁴⁹⁷. Ce « e » est d'ailleurs utilisé pour cadrer et signifier ces dimensions virtuelles : « e-loisirs »⁴⁹⁸, « e-champion »⁴⁹⁹, « e-football »⁵⁰⁰, etc.

Chaque compétition peut être décrite comme une « fête de l'informatique »⁵⁰¹, un « événement ludique et numérique »⁵⁰² ou une « fourmilière high-tech »⁵⁰³ dédiée « à tous ceux qui pourraient être intéressés par les nouvelles technologies »⁵⁰⁴. Une compétition fait de la ville qui l'accueille « une des places incontournables du jeu informatique »⁵⁰⁵ ou du « jeu électronique »⁵⁰⁶.

⁴⁸⁹ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

⁴⁹⁰ LANE Chantal, « Du sport numérique à l'Insa », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/01/2018, p. 13.

⁴⁹¹ « Le festival breton du jeu vidéo et du multimédia ira à Penfeld », *Ouest-France*, 18/04/2008, p. 14.

⁴⁹² « Internet : Kemp'arena ne déconnecte pas », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/04/2002.

⁴⁹³ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24.

⁴⁹⁴ CUENOT Maxence, « Se faire une place dans l'e-sport, le pari audacieux d'un jeune Moirantin », *op. cit.*, 2019, p. Saint-Claude-région19.

⁴⁹⁵ « Une journée pour découvrir le Esport », *Ouest-France*, 17/12/2021, p. Sarthe_19.

⁴⁹⁶ « Rive2Geek, nouvelle version, a séduit 52 joueurs », *Le Progrès (Lyon)*, 05/07/2021, p. Rive-de-Gier-région22.

⁴⁹⁷ CHEREL Ronan, « L'e-sport, la pratique en compétition du jeu vidéo, pas uniquement sportif », *Sud Ouest*, 10/05/2017, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2_1.

⁴⁹⁸ « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 9.

⁴⁹⁹ SANZ Didier et SALLE Caroline, « Affrontez les pros du jeu vidéo », *Le Figaro*, 03/07/2008, p. 30.

⁵⁰⁰ AUDUREAU William et TROUCHE Vincent, « Reprise de manette », *Le Monde*, 02/04/2016, p. SPH7.

⁵⁰¹ LE BLANC Jean-Michel, « Des combattants acharnés », *Sud Ouest*, 15/07/2000, p. A.

⁵⁰² « Penhars Une nuit entière pour jouer en réseau à Penhars », *Le Télégramme (Bretagne)*, 10/02/2022, p. 14QPR - 4.

⁵⁰³ « Fourmilière high-tech », *Sud Ouest*, 11/04/2004, p. 18.

⁵⁰⁴ LEMAIRE C., « Des soirées dédiées aux jeux en réseau », *Sud Ouest*, 23/07/2005, p. 13.

⁵⁰⁵ LANGLADE Delphine, « Atomic lan party à Nahuques », *Sud Ouest*, 07/08/2000, p. E.

⁵⁰⁶ KOUDRINE Jean-Baptiste, « Les gladiateurs du jeu en réseau dans l'arène », *op. cit.*, 2004.

L'endroit où elle a lieu est « transformé en véritable temple du numérique »⁵⁰⁷. Les événements sont qualifiés de « compétitions électroniques »⁵⁰⁸, de « rassemblement de mordus d'informatique »⁵⁰⁹, de « grande réunion informatique »⁵¹⁰, de « combats informatiques »⁵¹¹, de « cybercombat »⁵¹², de « compétition numérique »⁵¹³, de « joutes informatiques »⁵¹⁴, de « joutes électroniques »⁵¹⁵, de « joutes numériques »⁵¹⁶, de « guerre électronique »⁵¹⁷, etc. Le but de ces affrontements peut être de « promouvoir la culture numérique »⁵¹⁸, de « promouvoir les nouvelles technologies informatiques et multimédias »⁵¹⁹ ou « de faire connaître les nouvelles technologies » à ses habitants comme c'est le cas de Wattrelos qui veut confirmer son statut de « ville de développement en matière de NTIC (nouvelles technologies informatiques de communication) »⁵²⁰. La pratique peut en effet permettre à la ville qui l'organise d'« ajouter à sa vitrine les technologies de pointe avec l'accueil annuel de la Lan Party »⁵²¹. Enfin, une autre manifestation est décrite comme un succès « car elle a permis, à travers le jeu, de valoriser l'ensemble de la filière numérique, et d'attirer le public autour des nouvelles technologies »⁵²². Les noms des événements et de leurs organisateurs peuvent aussi participer au cadrage de la pratique comme « informatique ». Le cadre « électronique » apparaît particulièrement lorsque les rencontres sont organisées par des clubs ou des associations d'informatique à l'instar de « l'association informatique 3 clics »⁵²³, ou par des Instituts Universitaires de Technologie (IUT) dans le cadre de la formation ou « pour faire découvrir l'IUT aux lycéens »⁵²⁴. Souligner

⁵⁰⁷ RANNOU Éric, « Jeux vidéo. "Show à l'américaine" à Brest », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/10/2008, p. THE2.

⁵⁰⁸ MOISSON Anthony, « Un lycéen devient champion de France en e-sport », *Ouest-France*, 14/12/2019, p. Bayeux Caen_9.

⁵⁰⁹ B B., « LAN Armor Arena. Carnage annoncé à Lannion », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/08/2002.

⁵¹⁰ « La lan party de quatre lycéens », *Le Bien Public*, 15/03/2004.

⁵¹¹ C D., « Les fans de jeux vidéo s'affrontent en réseau », *Le Parisien*, 16/03/2002, p. 11.

⁵¹² SALLE Caroline, « Les marathoniens du jeu vidéo ont livré bataille », *Le Figaro*, 08/07/2002, p. 9.

⁵¹³ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Compétition numérique », *Le Progrès – Lyon*, 29/05/2003, p. 14.

⁵¹⁴ « Le jeu en réseau tisse la toile solidaire », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/08/2004.

⁵¹⁵ SALLE Caroline, « Les cyberathlètes du jeu vidéo », *op. cit.*, 2001, p. 23.

⁵¹⁶ SALLE Caroline, « Des cybergladiateurs à la Villette », *Le Figaro*, 06/07/2002, p. 10.

⁵¹⁷ « Jeu vidéo. Week-end de guerre électronique à la Villette », *op. cit.*, 2002.

⁵¹⁸ NEVEU Laurent, « Un tournoi bien réel dédié aux batailles virtuelles », *Ouest-France*, 16/09/2017.

⁵¹⁹ « À fond les manettes avec Formu-l@n ! », *La Voix du Nord*, 21/08/2005.

⁵²⁰ « Stratégie au rendez-vous », *La Voix du Nord*, 18/05/2004.

⁵²¹ « La Lan Party, la grand-messe du jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 09/03/2007.

⁵²² « Premier festival du jeu vidéo de Saint-Etienne : plus de 6 000 visiteurs », *Le Progrès – Lyon*, 16/12/2004, p. 18.

⁵²³ « Une méga LAN Party durant 3 jours ! », *La Voix du Nord*, 15/02/2004.

⁵²⁴ PLANCHON Adrien, « Des jeux vidéo pour faire découvrir l'IUT aux lycéens », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018, p. 12.

la présence de certains acteurs et/ou de leurs titres, à l'instar du « service informatique de la ville »⁵²⁵ ou de l'« adjoint aux nouvelles technologies »⁵²⁶, peut aussi produire un tel cadrage.

Dans ce cadre, les joueurs présents lors des événements sont présentés comme des « passionnés d'informatique »⁵²⁷, des « passionnés des nouvelles technologies »⁵²⁸, des « surhommes de l'informatique »⁵²⁹, etc. Ils sont parfois nommés « cyberguerriers »⁵³⁰ ou « cybergladiateurs »⁵³¹. Ces « férus de frissons électroniques »⁵³² parlent « le vocabulaire châtié de l'informatique »⁵³³ et sont « de bons connaisseurs du réseau, des branchements, des jeux... »⁵³⁴. Certains sont même présentés comme « de futurs informaticiens »⁵³⁵. En outre, ils sont associés à la « génération digitale »⁵³⁶, à la « génération numérique »⁵³⁷ ou à la « cyber génération »⁵³⁸. Le sous-cadre « geek », qui s'inscrit le plus souvent dans le cadre « jeu vidéo », peut en outre être réinterprété et s'inscrire dans ce cadre. Le terme « geek » renvoie alors aux « technophiles férus d'informatique et de numérique »⁵³⁹ : « Étudiants à l'Enivl, Guillaume et Stanley font partie de la communauté des Geek (prononcer guique), c'est-à-dire des fous furieux de l'informatique et plus précisément des jeux vidéo en réseau local »⁵⁴⁰.

Ce cadre apparaît particulièrement lorsque les discours décrivent les espaces où ont lieu les affrontements et soulignent la présence centrale du « matériel informatique »⁵⁴¹, qui semble parfois structurer l'espace. Certaines productions font référence à l'« ambiance “hi-tech” »⁵⁴² produite par les ordinateurs, que l'obscurité exacerbe : « L'ambiance est impressionnante, même la nuit où la salle de plus de 500 m² est éteinte et que la seule lumière jaillit des 120 écrans allumés »⁵⁴³. Cette ambiance technologique mène à comparer l'endroit où les joueurs s'affrontent à « une salle d'envol de la Nasa : “À mi-chemin entre une salle d'envol de la Nasa

⁵²⁵ « Une méga LAN Party durant 3 jours ! », *op. cit.*, 2004.

⁵²⁶ BREYE Laurent, « Qui fait LAN (Party), fait un boeuf ! », *La Voix du Nord*, 19/02/2005.

⁵²⁷ LE BLANC Jean-Michel, « Jeunes “réseunables” », *Sud Ouest*, 22/04/2000, p. B.

⁵²⁸ MONHOVEN Natacha, « Trois jours de Gamers Assembly : les jeux vidéos au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2007, p. 5.

⁵²⁹ FERBOS Aude, « Un sport à part entière », *op. cit.*, 2006, p. 4.

⁵³⁰ DELHOUMEAU Olivier, « Les cyberguerriers en action », *Sud Ouest*, 24/03/2002, p. 19.

⁵³¹ SALLE Caroline, « Des cybergladiateurs à la Villette », *op. cit.*, 2002, p. 10.

⁵³² « Sylver Arena : le jeu vidéo cartonne », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/07/2005.

⁵³³ « Faut-il être branché pour jouer en réseau ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008, p. 6.

⁵³⁴ NOYON Delphine, « Les bénévoles s'affairent depuis des semaines », *op. cit.*, 2008, p. 6.

⁵³⁵ JEROME Benjamin, « Combats en réseau : le défi de 200 jeunes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 27/08/2002.

⁵³⁶ « Jeu vidéo : la Silver Arena à Guilers », *Ouest-France*, 30/10/2007, p. 11.

⁵³⁷ JULLIEN Sébastien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *Le Progrès – Lyon*, 20/11/2016, p. Sports24.

⁵³⁸ LERNOULD Jean-Marc, « La cyber génération », *Sud Ouest*, 05/06/2001, p. D.

⁵³⁹ « IncurSION au pays des geeks aux Villers games », *Ouest-France*, 27/04/2018, p. Pays d'Auge_12.

⁵⁴⁰ « Une LAN-party pour la bonne cause », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/03/2010, p. 10.

⁵⁴¹ PICHON Stéphanie, « Les marathoniens du jeu vidéo ont leur tournoi », *Sud Ouest*, 20/04/2002, p. 12.

⁵⁴² « Des jeux en réseau pour récolter les premiers euros », *La Voix du Nord*, 09/11/2004.

⁵⁴³ « Jeux en réseau : Cent vingt jeunes branchés », *Le Bien Public*, 19/07/2004.

et le joyeux foutoir d'un dortoir improvisé d'après-fête" »⁵⁴⁴. L'analogie est parfois faite avec la science-fiction, certains articles dépeignant par exemple un « univers aseptisé de science-fiction, baigné par la demi-pénombre bleutée d'une grande verrière de néons »⁵⁴⁵. En outre, d'autres évoquent l'« ambiance conviviale et surchauffée »⁵⁴⁶, liée à « "des bécane" qui surchauffent »⁵⁴⁷, aux « écrans en surchauffe »⁵⁴⁸ ou aux « ordinateurs [qui] surchauffent l'ambiance »⁵⁴⁹.

Les configurations techniques et matérielles des événements sont aussi décrites plus explicitement. Les discours font référence à l'« installation technique et logistique »⁵⁵⁰, aux « installations électriques et informatiques »⁵⁵¹. Ils évoquent la présence des « branchements »⁵⁵², « des écrans géants, des ordinateurs dernière génération, des câbles partout »⁵⁵³ ou encore de la « forêt de câbles qui s'entremêlent » entre « chaque poste »⁵⁵⁴. Des références sont aussi faites à « la puissance électrique »⁵⁵⁵ nécessaire pour alimenter le tout. Le « défi technologique » que ce matériel électronique implique est aussi mentionné : « La GA3 représente un défi technologique et humain : 30 serveurs qui desservent 400 PC en réseau, 2 écrans géants, un réseau informatique haut débit, des connections Internet ADSL, 100 000 watts de puissance électrique, 1 000 m de surface et 5 000 m de câbles »⁵⁵⁶. Évidemment, la documentation des « problèmes techniques, notamment électriques »⁵⁵⁷ rencontrés par les organisateurs surgit également : « Seules ombres au tableau, des problèmes de connexion, une panne d'électricité samedi et une attaque informatique, hier, qui a saturé les serveurs »⁵⁵⁸. En outre, lorsque les compétitions ont lieu « en ligne »⁵⁵⁹ ou « en réseau »⁵⁶⁰,

⁵⁴⁴ DELHOUMEAU Olivier, « Les cyberguerriers en action », *op. cit.*, 2002, p. 19.

⁵⁴⁵ MARTINEZ Sandrine, « Dans "l'enfer" virtuel des jeux en réseau », *op. cit.*, 2004, p. 6.

⁵⁴⁶ « La Fliplan surfe sur le succès », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/07/2006, p. 13.

⁵⁴⁷ TISSOT Loïc, « Un tour dans l'antre du cybermonde », *Ouest-France*, 26/02/2006, p. 11.

⁵⁴⁸ BREYE Laurent, « Watrelos », *op. cit.*, 2005.

⁵⁴⁹ RENOY Aymeric, « "Entre réel et virtuel, je fais la différence" », *Le Parisien*, 29/03/2003, p. 6.

⁵⁵⁰ BREYE Laurent, « Watrelos », *op. cit.*, 2005.

⁵⁵¹ « Jeux en réseau : 25 "câblés" s'affrontent à Jean-Rostand », *Le Télégramme (Bretagne)*, 10/03/2002.

⁵⁵² « Rencontre physique pour un week-end de jeux en ligne », *La Voix du Nord*, 08/09/2009.

⁵⁵³ FOREIX Yann, « Avec les pros à l'entraînement », *Aujourd'hui en France*, 05/04/2013.

⁵⁵⁴ DERRIEN François-Guillaume, « Le campus de Beaulieu, capitale du jeu vidéo », *Ouest-France*, 25/02/2018, p. Actu Rennes Metropole_19.

⁵⁵⁵ « 250 joueurs attendus du 29 au 31 août », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/08/2003.

⁵⁵⁶ COLAS Michèle, « Gamers-Assembly 3 : totale réussite », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/04/2002, p. 7.

⁵⁵⁷ DEBRUYNE Olivier, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 29/02/2004, p. 3.

⁵⁵⁸ CHARPENTIER Camille, « Nouveau succès pour la DreamHack », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2018, p. 5.

⁵⁵⁹ p. ex., DUBOURG Rafael, « Le foot manette en mains », *Sud Ouest*, 07/11/2020, p. Dordogne-C1_40.

⁵⁶⁰ p. ex., « Les jeux en réseau ont débarqué dans les bars », *Ouest-France*, 09/03/2013.

l'insistance peut aussi être mise sur les machines qui permettent de se connecter et de s'affronter « à des centaines de kilomètres de distance »⁵⁶¹.

Plus largement, ce cadre est visible dans les discours médiatiques lorsqu'ils évoquent ou font référence à des objets au cœur de la culture matérielle numérique et informatique. Il est possible de penser aux supports de pratique (« ordinateur »⁵⁶², « pc »⁵⁶³, « machine »⁵⁶⁴, « bécane »⁵⁶⁵, « unité central »⁵⁶⁶, etc.) ou aux périphériques (« écran »⁵⁶⁷, « clavier », « souris »⁵⁶⁸, « casque », « micro »⁵⁶⁹, « disque dur »⁵⁷⁰, etc.). Il est aussi possible de mentionner pêle-mêle les vocables « connexion »⁵⁷¹, « connecté »⁵⁷², « relié »⁵⁷³, « Internet »⁵⁷⁴, « web »⁵⁷⁵, « débit »⁵⁷⁶, « réseau »⁵⁷⁷, « serveur »⁵⁷⁸, etc.

Ce cadre apparaît également lorsque les interactions entre les joueurs et le matériel électronique sont soulignées. Les discours précisent que les compétiteurs s'affrontent par « écrans interposés »⁵⁷⁹ ou « ordinateurs interposés »⁵⁸⁰. Presque immergés dans la machine, les sportifs sont présentés « solidement vissés à leur poste »⁵⁸¹, « casque vissé sur les oreilles, regard fixé »⁵⁸², « yeux scotchés »⁵⁸³ ou « regard rivé »⁵⁸⁴ sur « l'écran d'ordinateur ». Les interactions

⁵⁶¹ ROBIN Yves-Marie, « “Les accros aux jeux vidéo sont très rares” », *Ouest-France*, 02/11/2007, p. 8.

⁵⁶² p. ex., MARTINEZ Sacha, « Quarante passionnés s'affrontent au “League of legends” », *Le Progrès – Lyon*, 03/01/2016, p. Rive-de-Gier-région22.

⁵⁶³ p. ex., HUGON Jean-Louis, « Maîtres des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 25/02/2011, p. Mont-de-Marsan-C2_15.

⁵⁶⁴ p. ex., FOREIX Yann, « Avec les pros à l'entraînement », *op. cit.*, 2013.

⁵⁶⁵ p. ex., BERGES Sébastien, « Après trois ans d'absence, Lan revient à Buridan », *op. cit.*, 2007.

⁵⁶⁶ p. ex., « L'Arena stade couvert régional transformé en unité centrale géante pour cinq cents jeunes fous de jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 19/02/2012, p. LENS-HENIN_11.

⁵⁶⁷ p. ex., « Un week-end dédié aux jeux en réseau à l'Agora », *Ouest-France*, 26/11/2009, p. 11.

⁵⁶⁸ p. ex., DISQUAY Isabelle, « L'e-sport en scène », *Sud Ouest*, 08/04/2004, p. 4.

⁵⁶⁹ p. ex., SIMON Pascal, « Ils ont la passion des jeux en réseau », *Ouest-France*, 07/08/2004, p. 11.

⁵⁷⁰ p. ex., « L'Arena stade couvert régional transformé en unité centrale géante pour cinq cents jeunes fous de jeux vidéos », *op. cit.*, 2012, p. LENS-HENIN_11.

⁵⁷¹ p. ex., LANE Chantal, « La Wan party, jeu... ou enjeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2018, p. 12.

⁵⁷² p. ex., MOREAU Martine et GRANDMAISON Pascal, « Un sport de plus en plus prisé », *Le Figaro*, 02/05/2009, p. MAG94, MAG95.

⁵⁷³ p. ex., « La Fée clochette est accro aux jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 22/07/2007.

⁵⁷⁴ p. ex., GAONAC'H Karine, « Kastellan : la salle des fêtes prise d'assaut », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/01/2007.

⁵⁷⁵ p. ex., « Déjà une cinquantaine d'inscrits au Easy Lan Contest 2 ! », *La Voix du Nord*, 02/10/2009.

⁵⁷⁶ p. ex., BADETS Gwenaël, « Trois jours en immersion au royaume du jeu vidéo », *op. cit.*, 2009, p. Pays Basque-C1_20.

⁵⁷⁷ p. ex., « Les hardgamers plébiscitent l'Aréna millenium », *Le Progrès – Lyon*, 03/05/2006, p. 11.

⁵⁷⁸ p. ex., MULLER Ruben, « Samedi à l'IUT, un jeu vidéo en réseau vous ouvre les portes de la filière R & T », *La Voix du Nord*, 03/02/2013, p. BETHUNE-BRUA_10.

⁵⁷⁹ p. ex., CORVEE Élodie, « Anjou game 12e : la fine fleur du jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/02/2013.

⁵⁸⁰ p. ex., BRUN Daniel, « Les geeks sur le pied de guerre à La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2015, p. 14.

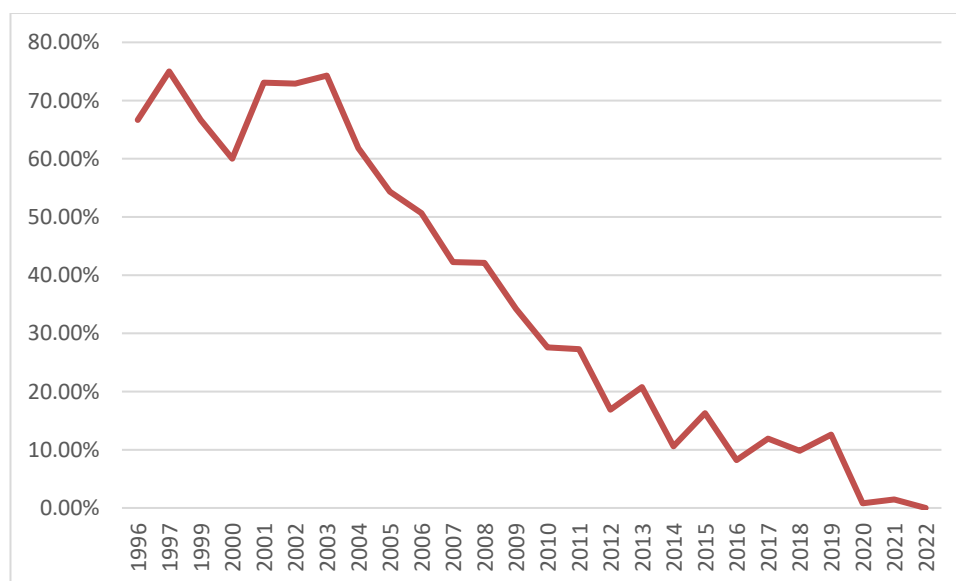
⁵⁸¹ E H., « 48 heures non-stop de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/07/2006, p. 14.

⁵⁸² « Le jeu vidéo se partage au cybercentre », *Ouest-France*, 29/06/2005, p. 15.

⁵⁸³ ACHER Catherine, « Défis virtuels », *Sud Ouest*, 22/08/2000, p. C.

⁵⁸⁴ « E-sport. Retour à l'entraînement pour Thomas », *op. cit.*, 2018, p. DIN3.

entre les extrémités de leur corps (mains, doigts, motricité fine) et les claviers, les souris ou les manettes sont aussi soulignées : « une centaine de jeunes devant un mur d’ordinateurs, casque vissé sur les oreilles, se dérouillent les doigts sur un jeu vidéo »⁵⁸⁵. Les joueurs pianotent, tapotent, font des « clics de souris, des tapotis nerveux sur clavier »⁵⁸⁶. Les bruits que produisent ces actions, à l’instar des « cliquetis frénétiques des souris »⁵⁸⁷ sont aussi mentionnés : « Un silence juste interrompu par les clics des souris et le tapotement des doigts sur les touches des claviers »⁵⁸⁸.



Graphique 6 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « électronique » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.2. Divertissement ludique

Ce second cadre peut aussi être appelé « jeu », « loisir » ou « activité ludique ». Certes, « loisir » et « jeu » sont loin de prendre le même sens dans la mesure où toutes les activités de loisir ne peuvent être qualifiées de ludiques ou de jeux. Pour autant, ils sont souvent associés et confondus dans les discours qui cadrent l’esport comme un « jeu » ou un « loisir ». Pour alléger la lecture, ce cadre est souvent nommé « jeu » dans la suite du tapuscrit. Comme le précédent, ce cadre aurait pu être conceptualisé en tant que cadre de niveau 1. Il aurait été à nouveau possible de différencier un cadre de niveau 1 « jeu » dans lequel l’esport est appréhendé comme

⁵⁸⁵ DELHOUMEAU Olivier, « Un lieu pour les cracks du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 09/10/2019, p. Gironde Bordeaux ~ Cub-C2_14.

⁵⁸⁶ KREMER Pascale, « Les nouveaux métiers 4 | 5 – Cyber-athlète professionnel », *Le Monde*, 14/08/2017, p. 22.

⁵⁸⁷ « Grande compétition de jeux vidéo à l’Insalan », *Ouest-France*, 08/02/2015.

⁵⁸⁸ « Lan Party. Une première réussie », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/01/2015, p. LOUROSUNE.

un loisir ou une activité ludique au sens large⁵⁸⁹ ; et un cadre de niveau 2 qui décrit les dimensions ludiques de l'activité. Comme pour le cadre « électronique », il faut donc retenir ici que ce cadre apparaît facilement au niveau supérieur dans un texte.

De façon générale, l'esport est donc ici une « activité ludique »⁵⁹⁰, « un véritable loisir »⁵⁹¹, « un loisir à la mode chez les 16-25 ans »⁵⁹², une « distraction »⁵⁹³, ou un « passe-temps »⁵⁹⁴. Il est précisé que « c'est un jeu »⁵⁹⁵, que « ça reste un jeu »⁵⁹⁶, que l'esport est « un jeu avant tout »⁵⁹⁷, que ce « jeu reste avant tout un loisir »⁵⁹⁸, que « c'est d'abord un divertissement »⁵⁹⁹, que ce « n'est rien d'autre qu'un loisir »⁶⁰⁰. L'esport paraît « basé autour du ludique, du jeu »⁶⁰¹. Les discours font référence au « côté ludique » de la pratique⁶⁰². Les affrontements sont présentés comme des « moments ludiques »⁶⁰³. Les acteurs sportifs déclarent défendre « l'approche ludique de l'informatique par le jeu vidéo »⁶⁰⁴, vouloir « prendre du plaisir », privilégier « l'aspect ludique »⁶⁰⁵, se « rencontrer entre passionnés d'un même loisir »⁶⁰⁶, « rencontrer d'autres fans de ce divertissement »⁶⁰⁷ et partager « une passion commune, le jeu »⁶⁰⁸. Des commentateurs de compétitions de haut niveau expliquent aussi que pour « bien commenter » il est nécessaire de « garder le côté ludique, les gens sont là pour se divertir »⁶⁰⁹.

⁵⁸⁹ A titre d'exemple, le *Dictionnaire des sciences du jeu* dirigé par Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac qui compte 72 entrées liées au(x) jeu(x) rédigées par 61 contributeurs montre bien que le jeu peut être considéré comme une catégorie générale à part entière permettant d'appréhender, de donner sens et de catégoriser des activités et des pratiques. BROUGERE Gilles et SAVIGNAC Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Éditions Érès, Toulouse, 2024.

⁵⁹⁰ LATRIVE Florent, « Métro, jeu, dodo », *Libération*, 18/10/1996, p. I-II.

⁵⁹¹ MADEC Monique, « West Arena : jeux pour stratèges », *Le Télégramme (Bretagne)*, 27/04/2003.

⁵⁹² « Les jeux en réseau, un loisir à la mode chez les 16-25 ans », *Ouest-France*, 11/02/2005, p. 8.

⁵⁹³ « Les douze heures d'Arcadie », *Le Progrès – Lyon*, 10/07/2004, p. 12.

⁵⁹⁴ « Les joueurs en réseau se sont vus », *Ouest-France*, 14/07/2004, p. 11.

⁵⁹⁵ LEMOINE Philippe, « À Los Angeles, ils jouent à faire la guerre », *Ouest-France*, 06/09/2011.

⁵⁹⁶ MONTECOT Céline, « Games in Combrée : dans l'arène des jeux vidéo », *Ouest-France*, 28/10/2013.

⁵⁹⁷ DEFAYE Alain, « Réseaux réels de jeux virtuels », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/04/2003, p. H.

⁵⁹⁸ « “La compétition n'est rien sans la convivialité” », *Le Parisien*, 06/07/2005, p. 1.

⁵⁹⁹ « Jeu en réseau : “On peut parler à son voisin” », *Ouest-France*, 12/09/2011.

⁶⁰⁰ ANDRIES Chloé, « Jeux en réseau : une planète pas si étrange », *Le Télégramme (Bretagne)*, 02/09/2005.

⁶⁰¹ TISSOT Loïc, « Météores : Lan party pour jouer en réseau », *Ouest-France*, 02/10/2010, p. 14.

⁶⁰² « Grande compétition de jeux vidéo à l'Insalan », *Ouest-France*, 08/02/2015.

⁶⁰³ BRUN Daniel, « Une centaine de geeks ce week-end à la Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2021, p. 11.

⁶⁰⁴ BUTET Jean-François, « Jeu en réseau : Lons contre le reste du monde », *Le Progrès – Lyon*, 23/03/2001.

⁶⁰⁵ NOYON Delphine, « Gamers Assembly a dix ans : l'édition de la consécration », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2009, p. 10.

⁶⁰⁶ BUTET Jean-François, « Jeu en réseau », *op. cit.*, 2001.

⁶⁰⁷ « Une première Lanparty réussie pour Assorezo », *Le Bien Public*, 02/12/2003.

⁶⁰⁸ VIGOUROUX Jean-Philippe, « “Quad 69” : au bonheur des joueurs », *Le Progrès – Lyon*, 07/04/2001, p. 69.

⁶⁰⁹ « Grande compétition de jeux vidéo à l'Insalan », *op. cit.*, 2015.

Quand le cadre « jeu » est associé au cadre « électronique », des énonciateurs déclarent que l'esport est un « loisir numérique »⁶¹⁰ ou « un loisir virtuel »⁶¹¹, que le but d'une compétition « est de promouvoir l'informatique sous sa forme ludique »⁶¹² ou expliquent que « depuis que les premiers réseaux informatiques ont vu le jour, les utilisateurs de micro-ordinateurs n'ont eu de cesse d'utiliser la capacité des ordinateurs à communiquer entre eux à des fins ludiques »⁶¹³. Lorsqu'il se conjugue avec le cadre « sociabilité » il est question de « communautés ludiques »⁶¹⁴, de « rencontres ludiques »⁶¹⁵, de « partager ensemble un moment convivial et ludique »⁶¹⁶ ou « son loisir »⁶¹⁷. Le cadre « jeu » fonctionne aussi avec le cadre « violence » lorsqu'un événement est décrit comme une « sauvagerie ludique »⁶¹⁸.

Il émerge aussi lorsque les discours décrivent les situations de jeu et les actes ludiques. Le verbe « jouer » mettant l'accent sur l'action de jeu apparaît particulièrement, conjugué à tous les temps. Les discours soulignent que les compétiteurs « se retrouvent pour jouer »⁶¹⁹, « qu'importe le niveau, tous sont là pour une chose, jouer »⁶²⁰ ou encore que « tout le monde joue »⁶²¹. Un événement d'un weekend correspond à « deux jours et une nuit à jouer ! »⁶²². Dans l'article « Plus on est de fous, plus on joue », il est possible de lire : « “Ici, on joue”, précise une affiche en vitrine »⁶²³. Des discours décrivent aussi les « plongées ludiques »⁶²⁴ des compétiteurs. L'immersion des joueurs dans le jeu, voire leur état de *flow*⁶²⁵ qui leur fait perdre toute notion du temps, est aussi mise en évidence : « Julien est le premier à reconnaître que le temps réel s'arrête quand les parties commencent. “On se prend au jeu, littéralement. Et on ne

⁶¹⁰ « Anthony Fèvre : jeux vidéo et débats à haut débit », *Ouest-France*, 24/01/2011, p. 7.

⁶¹¹ COMPAGNON Sébastien, « Les stratégies du virtuel », *Sud Ouest*, 28/10/2004, p. 5.

⁶¹² DARBLADE Gérard, « Le rendez-vous des mordus du jeu en réseau », *Sud Ouest*, 15/08/2012, p. Mont-de-Marsan-C2_10.

⁶¹³ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : tournoi géant à Paris », *Le Progrès – Lyon*, 25/05/2001.

⁶¹⁴ « Jouer en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 20/03/1999.

⁶¹⁵ « Fifa Pro Tour : première manche réussie », *Ouest-France*, 18/03/2014.

⁶¹⁶ « Jeux vidéo : un grand tournoi à Kerplouz pour la bonne cause », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/04/2006.

⁶¹⁷ « Cramponnés au foot sur jeux vidéo », *Ouest-France*, 09/04/2007, p. 15.

⁶¹⁸ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *Le Figaro*, 26/12/2000, p. 24.

⁶¹⁹ ANTON Valérie, « Dans l'antre du cyber », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/07/2002, p. 2.

⁶²⁰ MARTINEZ Sacha, « Quarante passionnés s'affrontent au “League of legends” », *Le Progrès – Lyon*, 03/01/2016, p. Rive-de-Gier-région22.

⁶²¹ MARRAUD Sébastien, « Tuerie virtuelle entre amis », *Sud Ouest*, 05/03/2002, p. E.

⁶²² « Deux jours et une nuit à jouer ! », *La Voix du Nord*, 03/11/2004.

⁶²³ LATRIVE Florent et FIERE Rémy, « Plus on est de fous, plus on joue. En réseau, les jeux vidéo sont encore plus attractifs : ambiance dans une salle spécialisée. », *Libération*, 21/11/1997, p. III.

⁶²⁴ LATRIVE Florent, « Portrait. “J'ai accompli de véritables génocides”. Ses “potes réseau” ne sont pas ses “vrais amis”. Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *Libération*, 22/11/1996, p. VIII.

⁶²⁵ NAKAMURA Jeanne et CSIKSZENTMIHALYI Mihaly, « The Concept of Flow », in Mihaly CSIKSZENTMIHALYI (dir.), *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*, Springer Netherlands, Dordrecht, 2014, p. 239-263, [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_16].

décroche pas tant que la partie n'est pas achevée." »⁶²⁶. Des analogies sont également faites avec d'autres jeux ou avec l'ambiance ludique d'une cour de récréation : « On retrouve l'ambiance des cours de récréation, des jeux du chat et de la souris où l'on se courait après »⁶²⁷.

Le jeu peut être présenté comme une fin en soi, comme quand il est précisé que « les participants viennent ici avec un objectif, jouer, jouer, et encore jouer »⁶²⁸ ou que des compétiteurs déclarent que leur « but premier est de jouer le plus longtemps possible sans s'arrêter »⁶²⁹. D'autres discours évoquent les finalités, les motivations ou les effets liés au jeu.

Pour commencer, le « fun », le « plaisir » et l'« amusement »⁶³⁰ sont souvent présentés comme le motif, la finalité et le résultat de l'engagement : « Le seul mot d'ordre étant le plaisir du jeu »⁶³¹. La « vocation récréative »⁶³² des joueurs dont « l'objectif est avant tout "le fun" »⁶³³, souhaitant s'affronter « pour le fun »⁶³⁴ dans un « esprit de loisirs »⁶³⁵ ou « dans un état d'esprit fun et sans prise de tête avec la volonté de s'amuser avant tout »⁶³⁶, est mise en évidence.

Si certains souhaitent « s'amuser »⁶³⁷ ou « s'éclater »⁶³⁸, d'autres déclarent jouer pour « se divertir »⁶³⁹, « se distraire »⁶⁴⁰, ou simplement « passer un bon moment »⁶⁴¹. D'autres affirment jouer et s'amuser pour passer le temps : « Pour occuper son temps, le jeune homme s'adonne à des parties en ligne de *FIFA 20*, un jeu vidéo de foot, sur PlayStation avec ses amis »⁶⁴², « on passe le temps comme on peut, en s'amusant entre copains »⁶⁴³. Le délassement et la détente

⁶²⁶ NIEDZWIECKI Lionel, « Écrans noirs et nuits blanches », *Sud Ouest*, 10/02/2001, p. C.

⁶²⁷ LATRIVE Florent, « Les logiciels où l'on peut jouer ensemble apportent une nouvelle convivialité Jeux vidéo à plusieurs mains », *Libération*, 22/11/1996, p. VIII.

⁶²⁸ TINEL Antoine, « A fond les manettes », *Sud Ouest*, 23/02/2007, p. 24.

⁶²⁹ V E., « Plus de 300 personnes pour un week-end branché », *Le Progrès – Lyon*, 04/03/2003, p. 13.

⁶³⁰ ROUSSEAU Valentine, « Bussy-Net ou la folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 21/12/2002, p. 3.

⁶³¹ « Premier tournoi briochin de jeu en réseau : l'esprit d'équipe d'abord », *Le Télégramme (Bretagne)*, 31/07/2001.

⁶³² « La LAN a du foin dans ses bottes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2005, p. 2.

⁶³³ LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *Libération*, 10/04/2000, p. 29.

⁶³⁴ FERBOS Aude, « Y a-t-il une femme dans la salle ? », *Sud Ouest*, 27/02/2005, p. 18.

⁶³⁵ « Tournoi sur consoles », *Sud Ouest*, 02/11/2004, p. 23.

⁶³⁶ « Quatre-vingts "gamers" en mode combat durant 24 heures », *La Voix du Nord*, 28/11/2012, p. 24 LENS-HENIN_19.

⁶³⁷ POUÉY-SANCHOUE Isabelle, « Champions de Counter strike », *Sud Ouest*, 27/06/2002, p. 7.

⁶³⁸ « Internet : Kemp'arena ne déconnecte pas », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/04/2002.

⁶³⁹ « "Un monde où l'on peut se mettre en valeur" », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/02/2004.

⁶⁴⁰ « Un tournoi de jeux vidéo pour former une équipe », *La Voix du Nord*, 02/01/2019, p. 8215.

⁶⁴¹ CHAPUT-MORIN Janlou, « Le Thouars Foot organise un tournoi de foot virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/03/2020, p. 12.

⁶⁴² R E., « Mahut organise un tournoi de foot virtuel », *Ouest-France*, 24/03/2020, p. Fontenay-Le-Comte Luçon_21.

⁶⁴³ CHOMIENNE Valentin, « Ils troquent leurs crampons contre une manette », *Ouest-France*, 28/03/2020, p. Saint-Lô_9.

apparaissent aussi quand des joueurs déclarent venir « ici après le boulot pour se détendre »⁶⁴⁴. Les espaces de jeu sont en outre décrits comme des « lieux de détente »⁶⁴⁵ et le jeu un moment de détente : « Là je suis venu m’amuser et profiter d’un moment de détente entre amis »⁶⁴⁶.

D’autres discours évoquent l’évasion que permettent les jeux supports des affrontements : « Les jeux vidéos permettent de s’évader, en ligne, sur les ordinateurs, on rencontre plein de gens à l’étranger »⁶⁴⁷. Ce plaisir est d’ailleurs présenté comme source de plaisir : « Pour moi, le plaisir est l’immersion dans un univers »⁶⁴⁸.

Enfin, ce cadre « jeu » apparaît aussi lorsque les discours présentent la partie comme un défoulement ou « défouloir »⁶⁴⁹. Les joueurs annoncent s’affronter « pour se vider la cervelle entre deux examens »⁶⁵⁰ ou pour se défouler : « Le jeu vidéo en ligne, c’est d’abord pour me défouler »⁶⁵¹. Et pour cause, la pratique « sert d’exutoire aux tensions »⁶⁵² et « permet d’évacuer »⁶⁵³. Jouer permet aussi de « se changer les idées »,⁶⁵⁴ car, « quand on joue, on oublie tout ! »⁶⁵⁵. Ainsi, les chamaillages, taquinages, chambrages, moqueries amicales, voire insultes, que l’on retrouve le plus souvent associé au cadre « sociabilité » (présenté plus bas) peuvent aussi prendre place dans ce cadre « jeu ».

Ce cadre est visible également dans certains discours qui se distancient du sérieux de la compétition, voire s’y opposent. À titre d’exemple, certains énonciateurs avertissent qu’il faut « essayer de ne pas perdre le sens du ludique, qui est le propos principal du jeu vidéo »⁶⁵⁶ quand d’autres déclarent que « tous les joueurs présents aujourd’hui sont dans un état d’esprit fun et sans prise de tête avec la volonté de s’amuser avant tout. Le but n’est volontairement pas la compétition, mais de passer un bon weekend et d’offrir un maximum de lots »⁶⁵⁷.

Si le « jeu » est connoté plutôt positivement dans les discours présentés dans cette section ou lorsqu’il est associé à d’autres cadres à l’instar de « développement humain » (quand le jeu est

⁶⁴⁴ « Vannes. L’essor des jeux en réseau », *Le Télégramme (Bretagne)*, 06/01/2002.

⁶⁴⁵ ZAGHINI Fabien, « Le phénomène Counter-Strike s’installe à Roanne », *Le Progrès – Lyon*, 19/07/2003, p. 8.

⁶⁴⁶ FONTANIER Pierre, « Julien, aficionado de jeux en réseaux », *Ouest-France*, 28/12/2004, p. 14.

⁶⁴⁷ FABRE Alain-Charles, « Lyon 1er After-Game a organisé son premier tournoi de jeux vidéos », *Le Progrès (Lyon)*, 20/01/2014, p. Lyon 1-220.

⁶⁴⁸ « Charles l’étudiant voue un culte aux jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/02/2006, p. 12.

⁶⁴⁹ JEROME Benjamin, « Combats en réseau : le défi de 200 jeunes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 27/08/2002.

⁶⁵⁰ DEFAYE Alain, « Jeux en réseau... de copains », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2004, p. 3.

⁶⁵¹ RENOU Aymeric, « “Entre réel et virtuel, je fais la différence” », *Le Parisien*, 29/03/2003, p. 6.

⁶⁵² « Jouer en réseau », *op. cit.*, 1999.

⁶⁵³ LEMAN Matthieu, « Le week-end le plus long », *La Voix du Nord*, 18/04/2004.

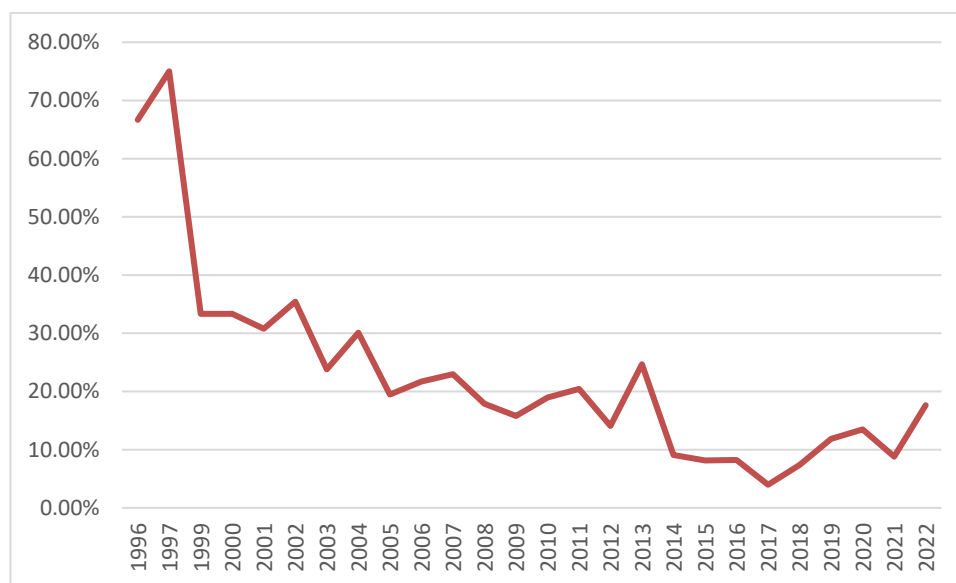
⁶⁵⁴ NOHRA Samuel, « Sept (très) bonnes raisons d’aller au Stunfest », *Ouest-France*, 19/05/2022, p. Saint-Malo_18.

⁶⁵⁵ THOMAS Bruno, « Lan party Clic Arena : le Woodstock de l’ordinateur », *Le Progrès – Lyon*, 23/11/2000.

⁶⁵⁶ GARNIER Julie, « “Le jeu vidéo est compétitif par nature” », *Le Bien Public*, 09/01/2017, p. Côte-d’Or3.

⁶⁵⁷ « Quatre-vingts “gamers” en mode combat durant 24 heures », *op. cit.*, 2012, p. LENS-HENIN_19.

source d'apprentissages), celui-ci peut aussi être réinterprété au sein du cadre « effets néfastes », possiblement en tant que sous-cadre, lorsque le jeu est source de perte de temps ou d'addiction.



Graphique 7 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « divertissement ludique » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.3. Effets néfastes

Le cadre « effets néfastes » s'apparente au cadre « poison pour les jeunes » identifié par Shule Cao et Wei He⁶⁵⁸ et est proche du cadre « dystopie » mis en lumière par Dmitri Williams⁶⁵⁹. L'esport est ici décrit comme une pratique source d'« effets très négatifs »⁶⁶⁰. Les discours évoquent les « dérives »⁶⁶¹, les « risques »⁶⁶² ou « les risques de dérives »⁶⁶³, les « dangers »⁶⁶⁴ et bien sûr les « conséquences sur la vie réelle »⁶⁶⁵ de la pratique compétitive des jeux vidéo qui « peut influencer d'une manière très négative sur le comportement des plus jeunes »⁶⁶⁶.

D'abord, les dimensions virtuelles de la pratique peuvent être associées à des effets néfastes. Des énonciateurs regrettent que les « joueurs vivent dans un monde virtuel »⁶⁶⁷, qu'ils « se

⁶⁵⁸ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

⁶⁵⁹ WILLIAMS Dmitri, « The Video Game Lightning Rod », *op. cit.*, 2003, p. 523-550.

⁶⁶⁰ RAPAPORT Jonathan, « Les jeux vidéo : une drogue dure », *Le Figaro*, 20/01/2005, p. 22.

⁶⁶¹ CARTON Virginie, « Jeux vidéo en réseau : la passion a gagné Lille », *La Voix du Nord*, 13/04/2005.

⁶⁶² « Espace jeunes : un tournoi sur console à fond les manettes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 30/12/2006.

⁶⁶³ JAUNET Christophe, « Le Real Madrid écrase le FC Nantes », *Ouest-France*, 04/02/2005, p. 10.

⁶⁶⁴ DALLAY Willy, « Jeux vidéos et risques calculés », *Sud Ouest*, 07/12/2004, p. 8.

⁶⁶⁵ GUILBAULT Jean, « Jeux en réseau. "Deux ans à perdre mon temps" », *Le Télégramme (Bretagne)*, 21/12/2004.

⁶⁶⁶ DENIEL Didier, « Fortnite.Ce jeu vidéo les rend fous », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/02/2019, p. IGE3.

⁶⁶⁷ MAILLART Stéphane, « "Les jeux en réseau, un monde à part" », *La Voix du Nord*, 27/10/2005.

retrouvent éloignés de la réalité »⁶⁶⁸, ou déconnectés « de la vie réelle »⁶⁶⁹, en ne sachant « plus faire la différence entre la fiction et la réalité »⁶⁷⁰ alors que « l'important c'est la vie réelle »⁶⁷¹. Si la disparition du réel peut être présentée comme un problème en soit, elle apparaît aussi comme la cause d'autres problèmes au cœur de ce cadre : addiction, isolement, violence, etc.

L'addiction constitue donc un des effets néfastes de la pratique : « Le jeu vidéo rend addict "C'est un risque" »⁶⁷². L'esport est alors présenté comme une addiction. C'est une pratique addictive auxquels les joueurs addicts ne peuvent s'arrêter de jouer :

« "J'y passe du temps, quatre à cinq heures de suite le weekend. Parfois des nuits entières, avec les copains, sans dormir, pour aller jusqu'au bout du tournoi et savoir qui va gagner. C'est le vice de ce jeu, on ne voit pas le temps passer", reconnaît Yoann, 20 ans. Maxime, du même âge, "grille" beaucoup de minutes devant l'écran. "On est dans l'ambiance et on oublie de s'arrêter." »⁶⁷³.

L'activité est qualifiée de « drogue » entraînant une dépendance pour des joueurs caractérisés de « no-life », d'« accros » ou de « drogués ». À titre d'illustration, un joueur présenté dans un article comme un « accro capable de rester rive devant son écran des heures durant » déclare : « À l'exemple d'une drogue, on peut parler de dépendance en ce qui me concerne »⁶⁷⁴. Dans un autre, un pratiquant qui faisait « beaucoup de sport, notamment du kayak » avant de « tout laissé tomber » pour « jouer à "Counter" » explique : « Au début, tu rages de te faire tuer et tu veux recommencer tout de suite. Ensuite, c'est toi qui tues tes adversaires et tu ne cesses de jouer jusqu'à ce que tu aies gagné »⁶⁷⁵. Le journaliste complète ses propos en affirmant qu'« il compare le phénomène à une drogue qui, même si elle ne provoque pas forcément une dépendance physique, engendre un besoin qu'il faut assouvir », avant d'enchaîner avec la phrase suivante : « Fatigue, colère, stress, hystérie, mais aussi joie et satisfaction, ces séances virtuelles sont riches en émotions et ont parfois des conséquences sur la vie réelle »⁶⁷⁶. Ainsi, si l'addiction peut être considérée comme un problème en tant que tel, d'autres discours soulignent les effets ou conséquences problématiques de cette addiction. Des analogies sont parfois faites avec une « secte » dans laquelle les joueurs sont des « fidèles » ou des

⁶⁶⁸ « Sur le Net, ils jouent en réseau pendant des heures », *Ouest-France*, 11/02/2006, p. 20.

⁶⁶⁹ DELAPORTE Ixchel, « Deux joueurs témoignent », *l'Humanité*, 23/12/2006, p. 9.

⁶⁷⁰ « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *op. cit.*, 2006, p. 10.

⁶⁷¹ BAILET Karine, « Maître du virtuel », *Sud Ouest*, 17/08/2005, p. 5.

⁶⁷² COURAUD Marylise, « Le jeu vidéo, ce n'est pas que pour les garçons », *Ouest-France*, 07/04/2019, p. Actu Nantes Metropole_18.

⁶⁷³ JAUNET Christophe, « Le Real Madrid écrase le FC Nantes », *op. cit.*, 2005, p. 10.

⁶⁷⁴ DELHOUMEAU Olivier, « Accro des jeux virtuels », *op. cit.*, 2002, p. E.

⁶⁷⁵ GUILBAULT Jean, « Jeux en réseau. "Deux ans à perdre mon temps" », *op. cit.*, 2004.

⁶⁷⁶ *Ibid.*

« adeptes »⁶⁷⁷, ou encore avec le casino et les jeux d'argent : « On les appelle des gamers. Pire ici, des hardcore gamers. Des accros du jeu, comme on peut en trouver dans les casinos ou devant les présentoirs de la Française des jeux, option grattage »⁶⁷⁸. L'addiction peut être considérée comme un sous-cadre du cadre « effets néfastes ».

Le deuxième effet néfaste majeur peut aussi constituer un sous-cadre. Parfois causé par le premier, il s'agit de l'isolement social :

« Dépendance. Philippe Maraine, 18 ans, l'a fait, un temps. Il était un "no life", comme il se définit. Il y a six mois, ne pouvant faire sa mention de barman, il jouait jusqu'à 16 h par jour. "Je n'avais plus de vie sociale. J'étais arrivé à un stade où je ne parlais plus à mes parents et où je mangeais seul devant l'écran. J'en ai passée, des nuits, sur le canapé de la salle !" »⁶⁷⁹.

Les discours mettent en avant le caractère isolé et solitaire de jeux qui se « pratiquent habituellement seul devant sa machine »⁶⁸⁰ et qui « coupent du monde »⁶⁸¹ en plongeant les joueurs « dans leur bulle »⁶⁸². Les pratiquants sont donc présentés comme seuls, isolés, enfermés, associables, sans amis, etc. : « Ses "potes réseau" ne sont pas ses "vrais amis" »⁶⁸³.

La violence est un troisième effet néfaste de la pratique et peut également être considérée comme un sous-cadre. Au-delà de souligner le caractère violent de la pratique ou des contenus et images vidéoludiques, certains discours émettent l'idée que les jeux vidéo compétitifs rendent violent : « Quant à la violence, Hannibal et Mystik ne contestent pas que "chez les plus jeunes et les personnes vulnérables, ces jeux peuvent avoir une petite influence" »⁶⁸⁴. L'esport est donc une « étrange perversion »⁶⁸⁵ qui « entraîne beaucoup de nervosité et de tensions » ainsi que des « insultes »⁶⁸⁶, qui peuvent ensuite resurgir à l'école et dans d'autres lieux :

« Et les insultes fleurissent sur la toile entre joueurs. Mais aussi dans les cours de récréation. Ce constat, la direction de l'école Pablo-Picasso de Lanester (56) l'avait fait en septembre dernier. Elle en avait informé les parents par courrier. Selon elle, les insultes et les actes violents resurgissaient pendant les récréations et des clans se formaient »⁶⁸⁷

⁶⁷⁷ PIRE Christelle, « Il gagne sa vie en jouant à "Call of duty" », *Sud Ouest*, 16/08/2013, p. Agenais Villeneuve-C2 8.

⁶⁷⁸ BREYE Laurent, « Qui fait LAN (Party), fait un boeuf ! », *op. cit.*, 2005.

⁶⁷⁹ CRISTOFOL Frédéric, « Dépendance virtuelle », *Sud Ouest*, 19/08/2005, p. 4.

⁶⁸⁰ « Jeu vidéo. Tournoi national par équipes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 27/09/2017, p. QPRFTUNE.

⁶⁸¹ « "Je ne m'attendais pas à autant de participants" », *Ouest-France*, 12/01/2020, p. Actu Ille-Et-Vilaine 21.

⁶⁸² PERROUULT Clément, « Le foot en jeu vidéo, une vraie compétition », *Ouest-France*, 29/11/2004, p. 1.

⁶⁸³ LATRIVE Florent, « Portrait. "J'ai accompli de véritables génocides". Ses "potes réseau" ne sont pas ses "vrais amis". Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *Libération*, 22/11/1996, p. VIII.

⁶⁸⁴ « Les drogués de l'écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/02/2003, p. 2.

⁶⁸⁵ CHAUVEAU Éric, « La tête dans l'écran », *Sud Ouest*, 09/04/2002, p. 24.

⁶⁸⁶ DENIEL Didier, « Fortnite. Ce jeu vidéo les rend fous », *op. cit.*, 2019, p. IGE3.

⁶⁸⁷ *Ibid.*

Cet exemple met également en lumière un point central : le jeune public (enfants, adolescents, etc.) est le plus souvent présenté comme victime des effets néfastes dans ce cadre. Le cadre de niveau 3 « jeunesse » (présenté brièvement à la fin de ce chapitre) s'intègre donc très souvent ici en tant que sous-cadre. À cet égard, de nombreux discours peuvent être situés dans une longue histoire d'inquiétudes et de critiques des activités de la jeunesse ainsi que des effets aliénants des médias de masse, dont il est possible de retracer la généalogie depuis le XIX^e siècle⁶⁸⁸. La jeunesse étant un public passif, fragile et vulnérable, elle serait ici plus que menacée par ce nouveau média dont le pouvoir ne fait aucun doute⁶⁸⁹.

La pratique compétitive des jeux vidéo peut ainsi entraîner, dans les articles étudiés, un autre effet néfaste : l'échec scolaire ou la déscolarisation. Les discours font référence à des jeunes qui « sèchent les cours »⁶⁹⁰ pour jouer, qui « ont un peu abusé et vont devoir retaper leur première année »⁶⁹¹ ou qui « ont abandonné l'école »⁶⁹². Ces effets néfastes apparaissent souvent causés par l'addiction et l'isolement, qu'ils peuvent d'ailleurs favoriser en retour : « Il faut se mettre des barrières sinon, pour certains, ça devient une drogue. Certains sont tellement accros qu'ils sont capables de vendre des bouquins ou des jeux pour pouvoir se payer une partie. D'autres sèchent les cours carrément »⁶⁹³.

Que ce soit pour les adolescents ou pour les adultes, la pratique est ainsi présentée comme ayant un « impact sur la vie de famille »⁶⁹⁴, devenant source de relations familiales difficiles et de conflits familiaux : « Aujourd'hui encore, le jeu vidéo sent le souffre. Addiction, isolement, rupture du lien social et familial. Anthony ne vous dira pas le contraire, la problématique existe »⁶⁹⁵. Le cadre des « effets néfastes » est ainsi visible quand les ruptures et les divorces⁶⁹⁶ causés par le jeu sont soulignés. Il en est de même lorsque les conflits entre parents et enfants à cause du temps de jeu sont évoqués :

« “Mais à la maison, les règles sont claires. Lorsqu'ils ont classe, les enfants ont droit à deux heures le weekend. Et les jeux sont interdits avant d'aller au lit, le soir”, sourit cette jeune mère. Des règles selon l'âge Tous les parents sont loin d'afficher la même fermeté. Pour certains, mettre le holà et empêcher le jeu d'envahir le quotidien relève du casse-tête. “Un jour, une personne m'a expliqué que son ado de 14 ans jouait la nuit.

⁶⁸⁸ MAIGRET Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, op. cit., 2022.

⁶⁸⁹ WIBRIN Anne-Laure, « La construction sociale de médias dangereux pour la jeunesse. Des paniques morales aux quasi-théories », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, n° 1, vol. 43, 2012, p. 79-96, [<https://doi.org/10.4000/rsa.843>].

⁶⁹⁰ ANTON Valérie, « Dans l'antre du cyber », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/07/2002, p. 2.

⁶⁹¹ VIGOUROUX Jean-Philippe, « On se retrouve sur Internet pour jouer », *Le Progrès – Lyon*, 06/08/2000.

⁶⁹² RAPAPORT Jonathan, « Les jeux vidéo », op. cit., 2005, p. 22.

⁶⁹³ ANTON Valérie, « Dans l'antre du cyber », op. cit., 2002, p. 2.

⁶⁹⁴ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *La Croix*, 18/05/2016, p. 14.

⁶⁹⁵ « Anthony Fèvre : jeux vidéo et débats à haut débit », *Ouest-France*, 24/01/2011, p. 7.

⁶⁹⁶ RAPAPORT Jonathan, « Les jeux vidéo », op. cit., 2005, p. 22.

Poser des limites dès le plus jeune âge, c'est important", explique Cédric Forgeard, responsable de l'espace multimédia »⁶⁹⁷.

En outre, dans ce cadre, la pratique compétitive des jeux vidéo peut être présentée comme une perte de temps et inutile. À titre d'exemple, un compétiteur déclare que les deux ans qu'il a passé à jouer étaient « deux ans à perdre [son] temps »⁶⁹⁸. D'autres énonciateurs évoquent « les conséquences sur le temps utilisé, qui ne le sera pas pour lire, s'interroger, aiguïser son sens critique »⁶⁹⁹ ou déplorent le fait que l'activité « prend trop de place, au détriment du reste et notamment de la lecture »⁷⁰⁰. Ces discours témoignent d'abord d'une conception utilitariste du jeu et des loisirs⁷⁰¹, et d'une conception de l'esport et des jeux vidéo comme objets culturels non légitimes. En outre, cette inutilité peut être considérée comme un sous-cadre.

L'abêtissement, l'abrutissement et la folie apparaissent également comme des effets néfastes de la pratique. D'un point de vue socio-historique, comme le montre Michaël Bourgatte, il s'agit d'ailleurs de l'une des trois critiques communément produites à l'encontre des écrans (avec l'aliénation et la déviance, également au cœur de ce cadre)⁷⁰². Les discours évoquent « les risques de dérives vers l'abrutissement et la déconnexion de la réalité » en raison de jeux dotés « d'un réalisme absolu et d'un graphisme pointu »⁷⁰³. Plusieurs jeux sont présentés comme des jeux « qui rendent fous » à l'instar de *Fortnite*⁷⁰⁴ ou de *Gran Turismo*⁷⁰⁵. En effet, certains pratiquants « pètent les plombs à force de jouer trop longtemps »⁷⁰⁶. L'aliénation provoquée par la pratique est aussi mentionnée :

« Pour autant, Charles reste lucide. Il sait qu'abuser de ce genre d'activité peut s'avérer aliénant. L'image du zombie scotché devant son écran, maigre à force de ne manger que du bout des doigts, flirtant avec la schizophrénie, il sait qu'elle ne vient pas d'Épinal. "Il y a des gens qui sont comme ça, c'est vrai. Je n'en suis pas à ce niveau et je ne pense pas que ce sera jamais le cas" »⁷⁰⁷.

⁶⁹⁷ PETIT Élisabeth, « Jeux vidéo : Mario Kart 8, mes parents et moi », *Ouest-France*, 05/11/2017, p. Actu Sarthe_21.

⁶⁹⁸ GUILBAULT Jean, « Jeux en réseau. "Deux ans à perdre mon temps" », *op. cit.*, 2004.

⁶⁹⁹ « Ces jeunes collés devant l'écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/10/2004, p. 8.

⁷⁰⁰ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

⁷⁰¹ BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, Economica, Paris, 2005.

⁷⁰² BOURGATTE Michaël, « Éléments pour une socio-histoire des critiques faites aux écrans », *Les dossiers de l'écran*, Éditions du Croquant, Vulaines-sur-Seine, coll. « Hors collection », 2020, p. 19-37, [<https://doi.org/10.3917/asava.tessi.2020.01.0019>].

⁷⁰³ JAUNET Christophe, « Le Real Madrid écrase le FC Nantes », *op. cit.*, 2005, p. 10.

⁷⁰⁴ DENIEL Didier, « Fortnite.Ce jeu vidéo les rend fous », *op. cit.*, 2019, p. IGE3.

⁷⁰⁵ DURAND Stéphane, « Gran Turismo : Il met un adversaire dans le décor et reçoit des menaces », *Sud Ouest*, 04/06/2018, p. Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C2_1.

⁷⁰⁶ LATRIVE Florent, « Portrait. "J'ai accompli de véritables génocides". Ses "potes réseau" ne sont pas ses "vrais amis". Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

⁷⁰⁷ « Charles l'étudiant voue un culte aux jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/02/2006, p. 12.

En outre, ce cadre est aussi visible quand les problèmes d'argent entraînés par la pratique (et notamment par son addiction) sont évoqués. C'est le cas quand il est précisé que les joueurs « consacrent une bonne partie de leurs économies à leur passion »⁷⁰⁸ ou qu'un joueur déclare « c'est vrai qu'on ne voit pas passer les heures devant l'ordinateur. J'y joue souvent des nuits entières. Et j'y laisse tout mon argent » ou se confie ainsi : « En deux jours j'ai dépensé trente euros [...]. On peut dire que je suis accro, l'année dernière j'avais un compte bancaire. Mais j'ai tout arrêté, car je retirais de l'argent tous les jours. J'ai dû me calmer »⁷⁰⁹. Les joueurs sont présentés ici comme des victimes de l'industrie vidéoludique qui s'enrichit grâce à eux. L'analogie avec les casinos et les jeux d'argent peut de nouveau émerger.

Plus largement, l'esport apparaît comme source de nombreux effets néfastes pour le corps. La pratique est considérée comme un facteur de crises « d'épilepsie »⁷¹⁰, « abîme les yeux »⁷¹¹, « est relativement néfaste pour le sommeil »⁷¹² ou « favorise la sédentarité »⁷¹³ et la « malbouffe ». En effet, les joueurs « grignotent, boivent des sodas et prennent du poids. Oui, c'est vrai. Sans faire attention, on a tendance à manger en jouant. On peut prendre quelques kilos »⁷¹⁴. Les compétiteurs sont ainsi présentés « les yeux rougis par le manque de sommeil et par les écrans d'ordinateurs, la mine défaite par la malbouffe »⁷¹⁵.

De façon générale, ce cadre est visible lorsque les discours font référence à de trop longs temps de jeu, à des nombres d'heures jouées démesurés, au « temps fou » passé à jouer, parfois toute la nuit, etc. : « Dans un sourire, il avoue s'y consacrer pleinement, avec “des pointes de 10 heures certains jours” »⁷¹⁶. Il s'agit d'un dispositif de cadrage central et interrelié à tous les autres. En effet, tous les effets néfastes sont le plus souvent causés par un temps de jeu trop important. Jouer trop longtemps provoque des effets sur le corps, mène à l'échec scolaire, isole, rend addict et violent, etc. Ce temps de jeu trop important est ainsi le signe ou le symptôme de l'addiction et de l'isolement. En retour, tel un cercle vicieux, les problèmes d'addictions et d'isolement provoquent des temps de jeu trop importants, sources de nouveaux effets néfastes, etc.

⁷⁰⁸ N J. J., « Guerres de clics », *Sud Ouest*, 03/11/2007, p. 5.

⁷⁰⁹ ANTON Valérie, « Dans l'antre du cyber », *op. cit.*, 2002, p. 2.

⁷¹⁰ « Face aux jeux vidéos pendant 24 heures », *Ouest-France*, 29/11/2004, p. 10.

⁷¹¹ « [Petites phrases Une petite plongée dans le monde des accros des jeux en réseau ? Olivier de Villeneuve d'Ascq, collégien, 14 ans : « C'est la première fois que je participe à un LAN.] », *La Voix du Nord*, 18/04/2004.

⁷¹² CARRIZEY-JASICK Titia, « L'affrontement en réseau », *Sud Ouest*, 31/10/2002, p. 9.

⁷¹³ POMME Marie, « Loudéac À Plessala, Youenn Rocaboy est coach en Esport », *Le Télégramme (Bretagne)*, 30/03/2022, p. 13UNE-LOU.

⁷¹⁴ « Jeux en réseau : les clichés ont la vie dure », *La Voix du Nord*, 30/10/2005.

⁷¹⁵ « Jeux en réseaux pendant 48 h non stop », *Ouest-France*, 03/05/2005, p. 14.

⁷¹⁶ DUPERRAY Thomas, « Julien, 22 ans, alias “Pyr0man” », *Ouest-France*, 16/04/2004, p. 10.

Ce cadre apparaît également lorsque des énonciateurs déclarent leur volonté de résoudre des problèmes et évoquent des moyens à mettre en place pour les résoudre :

« “Pour les courses de voitures, nous jouons en équipes, cumulons les temps des plus forts et des plus faibles, et terminons par le podium. Ce qui est bien c’est de se retrouver avec les autres”, raconte Élise, avant d’ajouter : “Tout seul, ça devient plus vite lassant”. Le jeu en réseau est peut-être aussi la bonne solution pour ne pas sombrer dans l’abrutissement voire l’addiction. Yohan Jardin donne la règle du jeu : “Le tout est de fixer une limite. Lors de nos soirées nous fixons des pauses, pour prendre le temps de discuter, de se restaurer. Là aussi, la convivialité est le meilleur remède” »⁷¹⁷.

Ces moyens pour éviter les effets néfastes sont souvent présentés sous forme de conseils ou de conditions à respecter : « Teddy souligne que les amateurs de cette pratique demeurent des jeunes équilibrés, à condition bien sûr, de ne pas s’enfermer dans sa tour d’ivoire et de garder cette qualité de contact humain »⁷¹⁸. D’ailleurs, les parents sont parfois présentés comme responsables de l’absence ou de la présence d’effets néfastes : « Le pire, c’est que les parents donnent une console à leur enfant et le laissent jouer seul. Or, il n’est jamais seul surtout quand il joue en ligne »⁷¹⁹.

Si ce cadre est le plus souvent associé aux cadres « jeux vidéo », « électronique » (ainsi que son sous-cadre « virtuel »), et « jeu », celui-ci peut aussi apparaître avec les cadres « sport » et « discipline compétitive ». C’est le cas quand les dérives et effets néfastes liés au sport spectacle sont évoqués : « Leur discipline s’est progressivement imposée comme un sport à part entière, avec ses ligues, ses centres d’entraînement, ses supporters et même ses scandales de matchs arrangés »⁷²⁰. Certains font aussi référence au « dopage » et aux « tricheries »⁷²¹ :

« “On retrouve dans l’e-sport les entraînements, les stars et leurs salaires, le mercato, les championnats, les stades, l’ambiance... Et puis, la communauté qui se compte en milliards.” Tout n’est pas rose non plus, comme ils le déplorent : “Les mauvais côtés ont aussi déjà fait leur apparition : le dopage, les matchs truqués et les blessures.” »⁷²².

D’autres discours font référence aux effets d’une carrière sportive de haut niveau, source de « contraintes »⁷²³, de blessures et de précarité : « Malgré la surveillance de Riot, la vie de joueur reste très précaire. “Il faut être bon tout le temps, maintenir un haut niveau de performances. Une baisse de régime, et on peut perdre notre travail très facilement, c’est vraiment un

⁷¹⁷ MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c’est plus rigolo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/04/2008, p. 2.

⁷¹⁸ « Bienvenue dans un monde virtuel », *Le Progrès – Lyon*, 31/08/2004.

⁷¹⁹ DANIEL Edouard, « Les orKs Grand Poitiers ambassadeurs de l’e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/07/2021, p. 22.

⁷²⁰ JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *op. cit.*, 2015, p. 52-55.

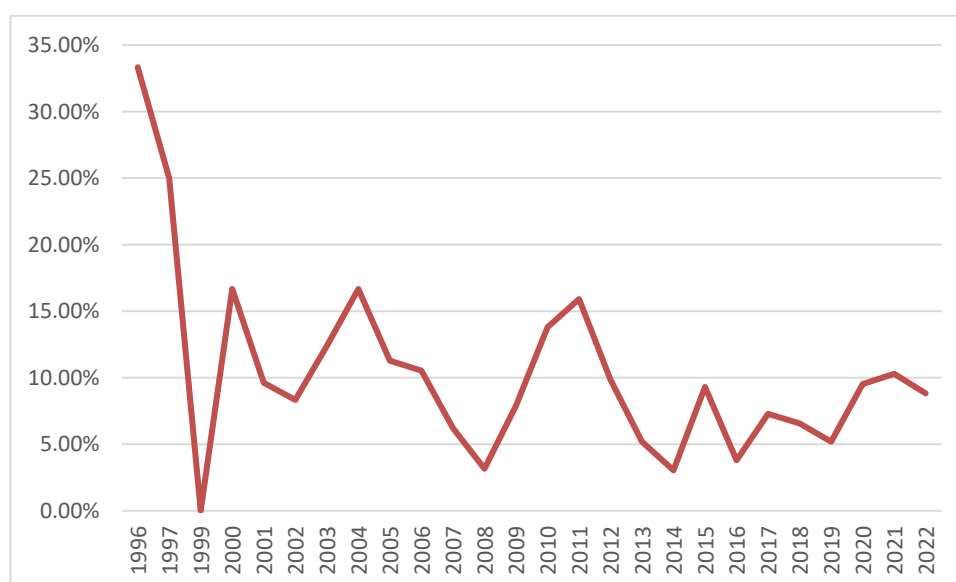
⁷²¹ NOUALHAT Laure, « Le “dopage” a-t-il gagné le jeu vidéo ? », *Libération*, 07/05/2001, p. 24.

⁷²² CALLET Gaëtan, « [L’initiative...] », *Ouest-France*, 12/04/2017, p. Cholet_9.

⁷²³ MIGNOT Eva, « Jouer aux jeux vidéo, c’était son métier », *Le Progrès – Lyon*, 13/10/2016, p. Lons-ville26.

environnement stressant”, explique Loulex»⁷²⁴. Il est aussi possible d'évoquer l'idée de « miroir aux alouettes », qu'il est possible de considérer comme un sous-cadre. Ces dernières années, « l'explosion des “cashprize” (gains à l'issue d'une compétition, NDLR) qui atteignent parfois des millions d'euros » laisse croire à beaucoup de jeunes qu'il est facile de s'enrichir grâce à l'esport. Dès lors, ce dernier les mène ici à tout abandonner pour cela. Ainsi, « ça peut être néfaste pour les jeunes qui pourraient être aveuglés par l'argent et le succès »⁷²⁵. Depuis 2016, les problèmes de santé mentale rencontrés par certains professionnels, faute d'un encadrement adapté, sont aussi parfois liés au cadre « effets néfastes » :

« On a cru pendant très longtemps qu'il fallait jouer huit heures par jour pour être performant, explique Fabien Devidé, le président de Vitality. Puis on s'est retrouvé avec des joueurs cramés à 25 ans. On disait les carrières courtes, mais ce sont les pratiques qui étaient mauvaises »⁷²⁶.



Graphique 8 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « effets néfastes » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.4. Sociabilité

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme une pratique source de sociabilité et/ou dans laquelle s'expriment des sociabilités. Elle est qualifiée de pratique « sociale », entendue dans

⁷²⁴ MARISSAL Pierrick, « Joueur professionnel : les dessous de la vie rêvée des ados », *l'Humanité*, 27/10/2015.

⁷²⁵ TOURNEUR Julia, « C'est douze heures par jour derrière un écran », *Sud Ouest*, 11/10/2019, p. Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C2_22, Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C2_23.

⁷²⁶ LIEURES Anthony, « Le Stade de France a son club... de jeux vidéo ! », *Le Parisien*, 23/02/2020, p. IDFO15, IDFO16.

un sens commun⁷²⁷ : « La pratique du jeu vidéo est pour nous sociale. La base, c'est quand on invite un pote pour faire une partie. C'est ça le jeu. Il n'y a pas de clivage, il n'y a que du partage »⁷²⁸. Les articles soulignent la « dimension sociale »⁷²⁹, l'« aspect très social »⁷³⁰, le « côté social »⁷³¹ de la pratique et mettent en lumière « la vie sociale » qu'il y a « derrière le jeu »⁷³² : « Le monde du e-sport c'est un jeu d'équipe, du social »⁷³³.

Ce cadre peut aussi s'appeler « convivialité » ou « activité conviviale » tant ce mot revient. Les textes évoquent « la convivialité »⁷³⁴ et présentent la pratique comme « un univers très convivial »⁷³⁵. Un événement est par exemple défini comme « une réunion conviviale »⁷³⁶. Des énonciateurs affirment que « l'intérêt du jeu en réseau, c'est d'être convivial »⁷³⁷ ou que le « jeu vidéo, ce n'est pas que chez soi, renfermé. C'est aussi les rencontres et la convivialité ».⁷³⁸

Dans ce cadre, l'esport apparaît ainsi comme une pratique « qui rassemble »⁷³⁹, qui permet « de se réunir »⁷⁴⁰, qui « rapproche »⁷⁴¹, qui « fédère »⁷⁴². Celle-ci « permet aux jeunes de sortir de chez eux pour jouer tous ensemble »⁷⁴³ et « de sociabiliser autour du jeu vidéo »⁷⁴⁴. L'esport favorise ainsi le lien social, il est « l'occasion d'une socialisation »⁷⁴⁵. « Loin d'être une activité qui déconnecte de la vie sociale, il peut être un vecteur de rencontres »⁷⁴⁶ ou « vecteur de socialisation »⁷⁴⁷. En effet, « jouer en groupe, affronter d'autres joueurs en temps réel, ça crée

⁷²⁷ Et non selon les sciences sociales, pour lesquelles toute pratique est sociale.

⁷²⁸ LE ROY Steven, « Jeux vidéos. C'est du sport ! », *Le Télégramme (Bretagne)*, 12/03/2018, p. BRV5.

⁷²⁹ « On veut dédramatiser la pratique du jeu vidéo », *Le Télégramme (Bretagne)*, 10/08/2017, p. BRV2.

⁷³⁰ JAMIN. – Virginie, « La médiathèque prend goût au jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/01/2015.

⁷³¹ RENAULT Alexandre, « La dure vie du joueur en réseau », *op. cit.*, 2003, p. 2.

⁷³² « Un premier tournoi virtuel », *Le Bien Public*, 20/11/2009, p. 82.

⁷³³ EVRARD Fanny, « Joël Filipe lance une association pour encadrer les e-sportifs anonymes », *op. cit.*, 2021, p. 6213.

⁷³⁴ p. ex., « Le jeu en réseau passe par Saint-Rémy », *op. cit.*, 2003, p. 9 ; « Les hardgamers plébiscitent l'Aréna millenium », *op. cit.*, 2006, p. 11.

⁷³⁵ JONATHAN Stéphane C., « Le Marathon des cyberjoueurs », *op. cit.*, 2000, p. F.

⁷³⁶ MESNILDREY Philippe, « Les gladiateurs de la vidéo », *Sud Ouest*, 06/02/2001, p. C.

⁷³⁷ MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c'est plus rigolo », *op. cit.*, 2008, p. 2.

⁷³⁸ « Quand le jeu vidéo provoque les rencontres », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2008, p. 16.

⁷³⁹ SARRAN Isabelle, « La console qui rassemble », *op. cit.*, 2000, p. C.

⁷⁴⁰ CARRINCAZEAUX Emmanuel, « Le marathon de Dorian », *Sud Ouest*, 21/08/2008, p. 3 400.

⁷⁴¹ « Au centre multimédia, les jeunes raffolent des jeux en réseau », *Ouest-France*, 20/04/2009, p. 14.

⁷⁴² RUDZ Céline, « En un an, les soirées de Fifa heroes ont attiré plus de 200 fans de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 29/11/2011, p. BOULOGNE_10.

⁷⁴³ LEFEBVRE Claire, « Immersion dans le monde parallèle des jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 01/11/2006.

⁷⁴⁴ « Jeux en réseau. », *Le Télégramme (Bretagne)*, 31/12/2008, p. MLXSPOL1.

⁷⁴⁵ LATRIVE Florent, « Les logiciels où l'on peut jouer ensemble apportent une nouvelle convivialité Jeux vidéo à plusieurs mains », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

⁷⁴⁶ LANGLADE Delphine, « Atomic lan party à Nahuques », *op. cit.*, 2000, p. E.

⁷⁴⁷ « Le jeu vidéo est leur passion, pas leur drogue », *Ouest-France*, 31/10/2008, p. 11.

des liens »⁷⁴⁸. Ainsi, le sport électronique permet de « rompre la solitude »⁷⁴⁹ et peut être utilisé « contre l'isolement »⁷⁵⁰.

Plus particulièrement, ce cadre apparaît quand les discours font référence aux amitiés développées ou que peut développer la pratique. Des énonciateurs affirment que l'esport « permet aussi de se faire des amis »,⁷⁵¹ car « au-delà du jeu virtuel, on tisse des amitiés réelles »⁷⁵². Ces énonciateurs sont parfois des joueurs qui expliquent s'être fait des amis grâce au jeu vidéo compétitif : « J'ai commencé à jouer en ligne avec des copains que je connaissais déjà, puis rapidement avec des inconnus qui sont devenus de très bons amis »⁷⁵³, « tout le monde jouait ensemble, je n'avais jamais vraiment trouvé un groupe d'amis aussi uni »⁷⁵⁴.

Dans ce cadre, l'activité permet ainsi de se rencontrer et/ou de se retrouver, que ce soit à distance ou en présentiel. Les discours soulignent qu'il est possible de « rencontrer d'autres passionnés, parfois basés de l'autre côté de la planète »⁷⁵⁵ ou « de s'affronter avec des copains, de rencontrer des personnes qui partagent la même passion pour les jeux vidéos et l'informatique »⁷⁵⁶. Surtout, de nombreuses compétitions en présentiels sont décrites comme des moyens pour les compétiteurs de rencontrer et de voir physiquement les personnes avec qui ils ont précédemment joué à distance :

« Microcosme. Si les disciples de ces “jeux à la première personne” s'affrontent virtuellement en priorité sur internet, ils apprécient vraiment les “Lans”, ces grandes parties sympathiques, où ils se rencontrent, en moyenne une fois par mois en Bretagne, enfin “en chair et en os” : “C'est un microcosme où tout le monde se connaît. Lycéens, ingénieurs ou ouvriers, ils partagent la même passion et profitent de ces rassemblements pour rompre la barrière impersonnelle propre aux rencontres sur internet.” »⁷⁵⁷.

Rencontrer d'autres joueurs passionnés en vrai apparaît comme le motif des engagements des pratiquants et la source de leur plaisir. En effet, ils affirment se déplacer « pour retrouver les copains »⁷⁵⁸, « juste le plaisir de se retrouver ensemble, derrière un écran »⁷⁵⁹ ou pour « le plaisir

⁷⁴⁸ NAHON Eric, « 200 Ordinateurs en réseau », *Sud Ouest*, 19/08/2000, p. D.

⁷⁴⁹ « Des étudiants lancent un club d'esport », *Ouest-France*, 06/02/2021, p. Fougères_19|Rennes Sud_19.

⁷⁵⁰ DECKER Pauline, « Wii bowling. Les aînés du pays de Lorient aux manettes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/06/2019, p. MHN4.

⁷⁵¹ « Sept jeunes forment une cyberéquipe », *Ouest-France*, 25/08/2004, p. 10.

⁷⁵² « Un match de jeux en ligne à Saint-Herblain », *Ouest-France*, 27/04/2013.

⁷⁵³ SZAPIRO-MANOUKIAN Nathalie, « “Je peux y passer 40 heures de suite, mais c'est mon métier !” », *Le Figaro*, 04/03/2019, p. 12.

⁷⁵⁴ REYNAUD Florian, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *Le Monde*, 15/07/2021, p. 29.

⁷⁵⁵ « Entrez dans le jeu avec la Lan party », *Ouest-France*, 16/11/2006, p. 15.

⁷⁵⁶ « Récidive pour une lan party », *Sud Ouest*, 11/02/2004, p. 7.

⁷⁵⁷ GUIZIOU Frédérique, « La Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », *Ouest-France*, 23/01/2008, p. 13.

⁷⁵⁸ « Vive les jeux en réseau ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/08/2005, p. 7.

⁷⁵⁹ « Jeux de mains, jeux de vilains... », *Ouest-France*, 05/02/2006, p. 11.

de se retrouver physiquement »⁷⁶⁰. En effet, « jouer seul chez soi contre des inconnus, c'est bien, mais se retrouver le temps d'un weekend dans un même lieu c'est nettement plus sympa. Ce qui prime pour nous ce sont les rencontres et la convivialité entre les joueurs »⁷⁶¹. De nombreux discours soulignent d'ailleurs qu'il est plus intéressant et plaisant de jouer contre un vrai adversaire, encore plus quand il s'agit d'un ami, plutôt que seul contre l'« ordinateur » ou l'« intelligence artificielle » du jeu. Cela est encore plus affirmé quand l'affrontement a lieu en présentiel et permet de voir les réactions des adversaires :

« Car l'intérêt du jeu en réseau n'est pas de jouer via l'Internet, expliquent les deux créateurs, mais bien de jouer avec son voisin. On peut se voir réagir. Les rencontres durant 48 heures environ, les concurrents mangent ensemble et font connaissance, ce qui évite l'isolement habituellement induit par le jeu sur écran »⁷⁶².

Ce cadre apparaît également lorsque les discours décrivent les interactions et relations qui ont lieu lors des événements. De manière générale, ils font référence à l'« ambiance conviviale »⁷⁶³, l'« ambiance bon enfant »⁷⁶⁴, la « bonne humeur »⁷⁶⁵ ou « l'ambiance chaleureuse »⁷⁶⁶. Ils décrivent une pratique « collective »⁷⁶⁷ qui « se consomme de plus en plus en groupe »⁷⁶⁸, « à plusieurs »⁷⁶⁹ et non « pas tout seul avec sa console »⁷⁷⁰. Ils évoquent le « rassemblement de joueurs plus ou moins passionnés dans une même salle avec chacun leur ordinateur pour jouer ensemble et non pas chacun dans son coin »⁷⁷¹. Ils précisent que les compétiteurs « jouent entre copains »⁷⁷², s'affrontent « entre amis »⁷⁷³, « s'amuse ensemble »⁷⁷⁴, et « passent un bon moment ensemble »⁷⁷⁵. Le vocable « ensemble » est à ce propos un dispositif typique de ce cadre.

⁷⁶⁰ ACHARD Pierre, « “Les participants ont apprécié le plaisir du jeu et de jouer ensemble” », *Le Progrès – Lyon*, 17/04/2016, p. Saint-Chamond-ville17.

⁷⁶¹ « Une méga LAN Party durant 3 jours ! », *op. cit.*, 2004.

⁷⁶² « Une association pour jouer en réseau à Ambérieu », *Le Progrès – Lyon*, 21/05/2007, p./www.leprogres.fr.

⁷⁶³ p. ex., « Le sixième Lan côté coulisses », *Sud Ouest*, 21/11/2003, p. 7.

⁷⁶⁴ p. ex., « Les amateurs de football se consolent », *op. cit.*, 2005, p. 23.

⁷⁶⁵ « Les Ursulines changées en arène virtuelle », *Le Télégramme (Bretagne)*, 23/02/2003.

⁷⁶⁶ « [Challenge de la municipalité Le challenge de la municipalité qui se déroule traditionnellement le lundi de Pâques a eu lieu sous un soleil radieux.] », *Le Progrès – Lyon*, 28/04/2003, p. 10.

⁷⁶⁷ KUBISCH Eric-Noël, « Les fous du joystick », *Sud Ouest*, 26/02/2006, p. 19.

⁷⁶⁸ ROUILLE Sabrina, « Les fans de jeux vidéo s'organisent », *Ouest-France*, 16/02/2005, p. 8.

⁷⁶⁹ JONATHAN Stéphane C., « Le Marathon des cyberjoueurs », *op. cit.*, 2000, p. F.

⁷⁷⁰ « Les tribus du cybermonde », *Sud Ouest*, 20/02/1997, p. F.

⁷⁷¹ « Premier tournoi briochin de jeu en réseau : l'esprit d'équipe d'abord », *Le Télégramme (Bretagne)*, 31/07/2001.

⁷⁷² FREMAUX Patrice, « Le jeu en réseau attire surtout les jeunes », *Ouest-France*, 22/04/2009, p. 12.

⁷⁷³ DURDILLY Nicolas, « Au royaume des “gamers” », *Le Bien Public*, 10/04/2017, p. 21D20.

⁷⁷⁴ « Des étudiants lancent un club d'esport », *op. cit.*, 2021, p. Fougères_19|Rennes Sud_19.

⁷⁷⁵ SELLAMI Stéphane, « Le tournoi de jeux vidéo fait salle comble », *Le Parisien*, 08/01/2001, p. 4.

Les discours décrivent en outre les moments de rigolades et de rires : « les cris fusent... les rires aussi »⁷⁷⁶, « les rires alternent les moments d'intense concentration »⁷⁷⁷. Certains joueurs déclarent jouer « surtout pour se taper des délires ensemble. Ceux qui viennent dans les salles arrivent avec des amis. Et ceux qui débarquent seuls créent des liens très vite »⁷⁷⁸. D'autres évoquent les cris, les rires et les moqueries qui participent à l'ambiance conviviale :

« Mais le jeu en réseau, c'est carrément une autre dimension. Ce sont de vraies personnes, ce qui change un peu de ton ordinateur, qui peut avoir parfois des réactions stupides. Là, tes adversaires sont à côté de toi, dans la même salle. C'est une tout autre ambiance ! On crie, on rigole, tu te moques de celui que tu viens de tuer. C'est un peu comme à la maternelle »⁷⁷⁹.

Les « chambrages », « fanfaronnades », « mauvaise foi » et même les « insultes » peuvent aussi s'inscrire dans ce cadre quand ils participent à la « bonne » ambiance conviviale et témoignent de l'amitié que les joueurs se portent : « On est loin du plaisir fruste du solo nocturne devant sa bécane : “C'est mieux de pouvoir traiter quelqu'un d'enculé en face”, rigole Thierry Desfossés »⁷⁸⁰, « “Tu viens prendre ta raclée ?” Kévin défie Gaëtan »⁷⁸¹. En outre, ces discours montrent la proximité que les cadres « sociabilité » et « jeu » entretiennent. Dans de nombreux discours, ils fonctionnent ensemble et se confondent dans une configuration où ils sont hybridés. En effet, le jeu apparaît rarement solitaire et ces dimensions sociales s'accompagnent souvent d'une ambiance légère et sont source de plaisir et d'amusement.

D'autres interactions entre pratiquants sont présentées et font apparaître ce cadre. Tout d'abord, les discours insistent très largement sur le partage, qu'il s'agisse de « partager un moment entre potes »⁷⁸², de « partager le plaisir »⁷⁸³, de « partager expériences et stratégies »⁷⁸⁴. Surtout, les compétiteurs « partagent la même passion »⁷⁸⁵. Ils « ont une passion commune »⁷⁸⁶, et se retrouvent pour « vivre une même passion »⁷⁸⁷. D'autres discours évoquent les « échanges ». Les joueurs se déplacent pour « échanger des infos sur les jeux »⁷⁸⁸ ou « échanger autour de leur

⁷⁷⁶ LE BLANC Jean-Michel, « Des combattants acharnés », *op. cit.*, 2000, p. A.

⁷⁷⁷ SILVA Carlos Da, « Dans l'univers de l'Internet et des jeux en réseau », *Le Parisien*, 05/04/2004, p. 7.

⁷⁷⁸ VANDEN BOSSCHE Martin, « Les joueurs en réseau, des amis bien réels », *La Voix du Nord*, 19/07/2007.

⁷⁷⁹ VALENTIN Michel, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 11/05/2002, p. 12.

⁷⁸⁰ LATRIVE Florent et FIERE Rémy, « Plus on est de fous, plus on joue. En réseau, les jeux vidéo sont encore plus attractifs : ambiance dans une salle spécialisée. », *Libération*, 21/11/1997, p. III.

⁷⁸¹ RIOU Ariane, « Les gameurs entre rejet et désintérêt poli », *Aujourd'hui en France*, 19/02/2022, p. AUJM6.

⁷⁸² LESIEU Pierre, « Des souris et des hommes : 24 heures de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 24/10/2017, p. 4219.

⁷⁸³ E H., « 48 heures non-stop de jeux en réseau », *op. cit.*, 2006, p. 14.

⁷⁸⁴ « Jeux vidéo. Premier tournoi “Call of Duty” le 5 février », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/01/2012, p. MLX3.

⁷⁸⁵ « Un tournoi de jeux en réseau avec No Man's Lan », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2007, p. 9.

⁷⁸⁶ MEGAS C., « Le jeu en réseau s'implante à Bourg », *Le Progrès – Lyon*, 19/08/2000.

⁷⁸⁷ LORQUET Vianney, « Le rêve devient réalité à la Lyon e-sport 2020 », *Le Progrès (Lyon)*, 01/03/2020, p. Lyon-ville14.

⁷⁸⁸ V E., « Plus de 300 personnes pour un week-end branché », *Le Progrès – Lyon*, 04/03/2003, p. 13.

passion commune »⁷⁸⁹. Les interactions verbales entre pratiquants sont aussi soulignées. Ces derniers « communiquent »⁷⁹⁰ et profitent des événements pour « se parler »⁷⁹¹ et « discuter »⁷⁹² : « Les gens se retrouvent, partagent une passion commune, échangent et communiquent »⁷⁹³.

Plusieurs énonciateurs soulignent également que les pratiquants interagissent entre eux, peu importe leur niveau. Si les événements réunissent en effet des amateurs et des professionnels (ou des débutants et des champions), certains insistent sur le fait que « tout le monde est mélangé, il n'y a pas de hiérarchie »⁷⁹⁴ :

« “Dans le milieu, on dit qu’il y a les ‘casual’, ceux qui ont un travail aujourd’hui et qui jouent le soir, sur leur temps libre, et il y a les ‘hardcore gamers’, ce sont les plus jeunes, ceux qui n’ont pas de contraintes de travail ou familiales.” Mais il n’y a pas d’opposition entre les générations. Derrière les écrans, se retrouvent juste des passionnés »⁷⁹⁵.

Les tournois permettent d’ailleurs aux débutants ou aux amateurs d’affronter les champions et les professionnels : « Cette compétition permet de cumuler des points pour se classer au Championnat de France, mais également, si on est novice, de se mesurer à des joueurs professionnels venant des quatre coins de la France »⁷⁹⁶.

Les analogies entre les événements compétitifs et le « camping » ou la « colonie de vacances », symboles de convivialité, peuvent aussi faire apparaître ce cadre. Les discours soulignent que les participants « mangeront, dormiront et se doucheront sur le site, aménagé en grand campement convivial »⁷⁹⁷ ou que le lieu d’affrontement ressemble à quelque « chose entre la salle de commandement et la colonie de vacances. Chacun débarque avec son ordinateur, ses jeux et ses provisions »⁷⁹⁸. Les sacs de couchage, les duvets, les « lits de camp et les matelas gonflables »⁷⁹⁹ sont aussi évoqués :

« Ce ne sont pas forcément les meilleurs lanceurs de France qui participent au tournoi, mais ce sont avant tout des gens qui ont envie de partager une passion et de faire des rencontres tout au long du weekend. De fait, l’ambiance est bien particulière. Il ne faut

⁷⁸⁹ « 50 joueurs ont associé leur passion dans une LAN party de 24 heures », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/12/2003.

⁷⁹⁰ « Kemp’Arena. 40 heures de tueries virtuelles », *Le Télégramme (Bretagne)*, 20/04/2003.

⁷⁹¹ « Arena 3 », *op. cit.*, 2004.

⁷⁹² « Plus de 400 joueurs ! », *La Voix du Nord*, 15/02/2005.

⁷⁹³ VALLEE François, « Jeu vidéo en réseau : “partager une passion commune” », *Ouest-France*, 16/04/2006, p. 13.

⁷⁹⁴ BAROU Guillaume, « Massacres aux pixels », *Le Progrès – Lyon*, 20/08/2004, p. 5.

⁷⁹⁵ LAURENCE David, « Easy lan, une nouvelle association qui prend le net à contre-pied », *La Voix du Nord*, 19/10/2008.

⁷⁹⁶ FORESTIER Stéphanie, « Les jeux en réseau à la folie », *Le Parisien*, 09/06/2006, p. 16.

⁷⁹⁷ FERBOS Aude, « Un sport à part entière », *op. cit.*, 2006, p. 4.

⁷⁹⁸ MAGNE Grégory, « Trente heures non-stop de jeux vidéo », *Le Parisien*, 21/02/2001, p. 7.

⁷⁹⁹ DELHOUMEAU Olivier, « Les cyberguerriers en action », *op. cit.*, 2002, p. 19.

s'étonner si, par exemple, certains sont allongés sous les tables. C'est une tradition chez les Laneurs que de dormir sous son emplacement informatique »⁸⁰⁰.

Ainsi, dans ce cadre, les canapés ne sont pas synonymes de sédentarité, mais de convivialité : « “Nous voulons qu'ici, ils puissent discuter. D'ailleurs tous ne jouent pas. Certains regardent et après ils parlent des parties entre eux.” D'où la présence de deux grands canapés, à l'entrée »⁸⁰¹. La malbouffe jugée néfaste dans le cadre précédent peut aussi apparaître liée à la convivialité dans ce cadre : « l'ambiance est accueillante et familiale : duvets, matelas gonflables, oreillers pour plus de confort, mais aussi nourriture façon “junk food” et boissons énergisantes »⁸⁰². Cette interprétation est aussi produite par Ying-Ying Law au terme de son ethnographie de compétitions vidéoludiques. La sociologue soutient que « la consommation de nourriture a une signification sociale qui permet de relier les joueurs entre eux par le biais de pratiques rituelles, telles que manger et boire ensemble »⁸⁰³.

La nourriture peut aussi être liée à l'idée de « fête », qui semble constituer un sous-cadre pouvant s'insérer à l'intérieur de ce cadre. Les discours parlent de « fête »⁸⁰⁴, de « sauterie »⁸⁰⁵, de « folklore »⁸⁰⁶, de « moment festif »⁸⁰⁷, « d'ambiance festive »⁸⁰⁸ ou de « rencontres festives »⁸⁰⁹ : « Développement d'Internet oblige, les adeptes du jeu en réseau sont toujours plus nombreux. Une mode qui se traduit par l'organisation de soirées géantes réunissant des centaines de joueurs pour des nuits de folie, les “Lan party” »⁸¹⁰. D'ailleurs, en anglais le mot fête (*party*) est contenu dans le nom donné aux premiers rassemblements de jeu vidéo compétitif en réseau local, les LANs parties. Des analogies sont également faites avec les « boîtes de nuit » ou les « discothèques » : « Dans une atmosphère digne des plus grandes discothèques parisiennes, environ 150 personnes se sont affrontées au son des plus gros hits du moment »⁸¹¹.

⁸⁰⁰ « Les Laneurs ont envahi le parc des expos pour 48 heures de jeux vidéo non-stop », *Le Journal de Saône et Loire*, 16/07/2005.

⁸⁰¹ JOUBERT Séverine, « Le jeu en réseau étend sa toile », *Sud Ouest*, 25/02/2002, p. C.

⁸⁰² « Les fans de jeux vidéo s'affrontent derrière l'écran », *Ouest-France*, 28/04/2013.

⁸⁰³ LAW Ying-Ying, « The Consumption of Food at Video Game Events », *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020, p. 1.

⁸⁰⁴ p. ex., « Entrez dans le jeu ! », *Sud Ouest*, 03/03/2001, p. H ; « La Sylver Arena, fête des jeux vidéo ce week-end », *op. cit.*, 2006, p. 15.

⁸⁰⁵ p. ex., FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *op. cit.*, 2001, p. 36-37 ; SOTA Xavier, « Mordus par leur souris », *Sud Ouest*, 01/11/2004, p. 20.

⁸⁰⁶ LATRIVE Florent, « Les as de la souris sortent de leur trou », *op. cit.*, 2001, p. 24.

⁸⁰⁷ « Une centaine de participants à un tournoi d'e-sport sur le jeu Civilization VI », *Le Progrès (Lyon)*, 20/02/2022, p. LYON19, VILL16.

⁸⁰⁸ FRAISSE Frédéric, « Jeux virtuels, contacts réels », *Sud Ouest*, 27/08/2004, p. 10.

⁸⁰⁹ MARTINI Paul De, « Football virtuel dans les salons de Geoffroy-Guichard », *Le Progrès – Lyon*, 05/06/2006, p. 9.

⁸¹⁰ VIGOUROUX Jean-Philippe, « La folie des “Lan party” », *Le Progrès – Lyon*, 21/10/2000.

⁸¹¹ « Carton plein pour le foot interactif », *La Voix du Nord*, 21/11/2004.

Un autre sous-cadre fait référence à la « communauté » et aux aspects « communautaires »⁸¹² de la pratique » : « cet univers du jeu vidéo se vit d’abord en communauté »⁸¹³. Il peut s’agir de la communauté liée à l’esport en général, liée à un jeu ou type de jeu particulier, à une association ou encore à un lieu : « Avalon, île mythique et nouveau temple du jeu en réseau à Bourg. Fondée par deux jeunes passionnés, l’entreprise commence à rassembler une petite communauté d’adeptes prêts à en découdre virtuellement jusqu’au bout de la nuit »⁸¹⁴. Certains évoquent également les communautés rassemblées derrière un compétiteur et/ou un producteur de contenu. Selon les cadres avec lesquels elle se conjugue, il est question de « communautés ludiques »⁸¹⁵, de « communauté virtuelle »⁸¹⁶, de « communautés issues de l’Internet »⁸¹⁷ ou de « communauté des geeks »⁸¹⁸. Certains parlent aussi de « tribu »⁸¹⁹ ou « un esprit de clan »⁸²⁰. Les discours font donc référence à la création de communautés : « Ainsi, les mordus de jeux d’aventures ne cessaient d’échanger leurs astuces, se téléphonaient durant les parties. Des communautés de joueurs se créaient »⁸²¹. Les événements compétitifs sont présentés comme des endroits où les communautés constituées sur internet se retrouvent :

« À force d’organiser des retrouvailles sur internet, des liens se tissent entre les différents joueurs alors qu’ils ne se connaissent pas forcément et sont parfois éloignés géographiquement de plusieurs centaines de kilomètres. Le pseudo est de rigueur “C’est une vraie communauté, reconnaît Gaël Dufranc, trésorier de l’association Puce & Tic, qui a organisé le tournoi de Rueil en partenariat avec la mairie. L’avantage de ces grands rassemblements est de pouvoir enfin découvrir des personnes avec lesquelles on a souvent joué à distance, mais que l’on n’a jamais vues.” Inutile de donner son prénom ou son nom. Pour se reconnaître, mieux vaut donner son pseudo »⁸²².

Les discours décrivent aussi le fonctionnement communautaire des pratiquants :

« Avec leur langage jargonné, où l’anglais est omniprésent, les ADN et les autres forment au contraire une vraie communauté, où l’entraide prend toute sa place : “On s’héberge les uns chez les autres. Et pour venir à ce tournoi, on est venus en covoiturage, grâce à un forum ouvert sur le site internet du tournoi” »⁸²³.

⁸¹² ACHER Catherine, « Défis virtuels », *op. cit.*, 2000, p. C.

⁸¹³ REMOLEUR eleine, « La finale de League of Legends en direct », *Ouest-France*, 02/11/2017, p. Bayeux Caen_12.

⁸¹⁴ DAZY Marc, « Opération Avalon », *Le Progrès – Lyon*, 09/02/2003, p. 9.

⁸¹⁵ « Jouer en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 20/03/1999.

⁸¹⁶ P F., « Une porte s’ouvre sur le cybermonde », *Le Parisien*, 15/09/2000, p. 10.

⁸¹⁷ « Jeu vidéo : convergence de “LANeurs” ce week-end », *Le Progrès – Lyon*, 06/02/2004, p. 13.

⁸¹⁸ « Une LAN-party pour la bonne cause », *op. cit.*, 2010, p. 10.

⁸¹⁹ p. ex., LATRIVE Florent et FIERE Rémy, « Plus on est de fous, plus on joue. En réseau, les jeux vidéo sont encore plus attractifs », *op. cit.*, 1997, p. III ; « Jeux en réseau : une tribu derrière les écrans », *Ouest-France*, 25/10/2008, p. 11.

⁸²⁰ MESNILDREY Philippe, « Les gladiateurs de la vidéo », *op. cit.*, 2001, p. C.

⁸²¹ LATRIVE Florent, « Les logiciels où l’on peut jouer ensemble apportent une nouvelle convivialité Jeux vidéo à plusieurs mains », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

⁸²² MOUCHON Frédéric, « 300 accrocs de jeux vidéo réunis à Rueil », *Le Parisien*, 03/11/2001, p. 1.

⁸²³ BEAUVALLET, « Quand une réelle amitié naît de jeux virtuels », *Ouest-France*, 14/03/2010, p. 11.

De nouveau, l'engagement et le plaisir des joueurs apparaissent liés à cette dimension communautaire : « Et l'ambiance ? “J'aime beaucoup, indique-t-elle. C'est comme faire partie d'une communauté sans qu'elle soit une secte. On rencontre des gens avec lesquels on parle de tout” »⁸²⁴.

Ce cadre apparaît aussi quand la pratique est décrite comme « familiale ». Le sens figuré de « famille » est parfois utilisé, notamment quand il est question d'une « association familiale »⁸²⁵ dans laquelle « on se sent en famille »⁸²⁶, de « fête participative, familiale »⁸²⁷, d'« ambiance familiale »⁸²⁸, d'« esprit familial »⁸²⁹ ou que la communauté, l'équipe ou l'association est présentée comme une « grande famille »⁸³⁰ : « On joue en équipe, on peut parler à son coéquipier, tchatcher pendant la partie et après, boire des coups ensemble. Moi, j'en héberge trois chez moi ce soir et je les ai connus par le jeu. C'est un peu comme une grande famille »⁸³¹. Mais « famille » est aussi énoncé au sens propre. L'esport permet de « s'amuser en famille »⁸³². Les textes mettent en avant que « des familles complètes viennent passer un bon moment »⁸³³ ou que « le jeu vidéo n'est pas un facteur d'isolement, mais qu'il peut, au contraire, être un moyen de tisser du lien social et familial »⁸³⁴. Les rapprochements entre parents et enfants sont particulièrement soulignés : « Thibaut, 10 ans se dit heureux des parties de jeux partagés avec son papa. “Des fois, c'est moi qui gagne, mais des fois seulement !” »⁸³⁵. Ainsi, l'esport apparaît parfois comme une « passion intergénérationnelle »⁸³⁶. La présence de plusieurs générations de joueurs et leurs mélanges sont souvent notifiés : « Durant 24 heures non-stop, jeunes et moins jeunes, garçons, mais aussi filles, accompagnés d'un ami, un parent voire un grand-parent, les

⁸²⁴ « Aurélie, la seule fille du tournoi virtuel Installés depuis vendredi soir pour la plupart, les fêrus de jeux en réseau s'affrontent jusqu'à ce soir à Changé. », *Ouest-France*, 08/02/2004, p. 11.

⁸²⁵ ZAGHINI Fabien, « Le phénomène Counter-Strike s'installe à Roanne », *Le Progrès – Lyon*, 19/07/2003, p. 8.

⁸²⁶ NOYON Delphine, « Aurélien travaille son tournoi depuis des mois », *op. cit.*, 2008, p. 6.

⁸²⁷ BREYE Laurent, « Qui fait LAN (Party), fait un boeuf ! », *op. cit.*, 2005.

⁸²⁸ BREYE Laurent, « Wattlelos », *op. cit.*, 2005.

⁸²⁹ « 180 cybernautes aux 40 heures de jeux vidéo en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 22/02/2005, p. 3.

⁸³⁰ LION Bastien, « Jeu vidéo : des humains derrière les Orks », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2018, p. 8.

⁸³¹ COURAUD Marylise, « Le jeu vidéo, ce n'est pas que pour les garçons », *op. cit.*, 2019, p. Actu Nantes Metropole_18.

⁸³² MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c'est plus rigolo », *op. cit.*, 2008, p. 2.

⁸³³ « Super Dragon Ball Z Academy : 13e animation depuis sa création », *Ouest-France*, 25/03/2009, p. 22.

⁸³⁴ KEROUANTON Sébastien, « La nuit blanche de la Lan Party », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/04/2014, p. 25.

⁸³⁵ LESIEU Pierre, « Des souris et des hommes », *op. cit.*, 2017, p. 4219.

⁸³⁶ PICHON Stéphanie, « Connectés de père en fils », *Sud Ouest*, 16/04/2002, p. 9.

participants se sont donc mesurés dans une ambiance décontractée »⁸³⁷. Ainsi, l'esport permet de faire sauter « la barrière des générations »⁸³⁸.

Dans ce cadre, l'esport apparaît également comme une « activité aux multiples facettes et accessible à tous »⁸³⁹, « ouverte à tous »⁸⁴⁰, « pour tous »⁸⁴¹, « très accessible » et conviviale⁸⁴², et ce quel que soit son âge ou sa modalité de pratique : les événements « s'adressent à toutes les générations »⁸⁴³, « on peut venir, simplement pour s'amuser sur une console, ou plus sérieusement, pour rivaliser et concourir »⁸⁴⁴. Certains précisent que l'« on croise des punks, des métaleux, des gothiques et ça ne viendrait à l'idée de personne de faire une réflexion »⁸⁴⁵. Si dans le cadre « inégalités » le manque de diversité, de mixité et d'inclusivité est dénoncé, ces éléments sont ici au contraire mis en avant. Ils sont à la fois les conséquences et les causes de la convivialité et de la sociabilité :

« Nous, ce que l'on défend, c'est une pratique conviviale et sportive des jeux vidéo. Ce doit être un bon vecteur de socialisation et d'épanouissement pour tous les individus qui nous rejoignent. Toutes les couches sociales sont représentées »⁸⁴⁶.

« C'est que du bonheur, il y a une super ambiance. Enfants, ados, adultes, familles et bandes de copains, filles et garçons, tout le monde joue ensemble ! »⁸⁴⁷.

Plusieurs éléments du cadre « discipline compétitive » (présenté plus bas) peuvent être réinterprétés au sein de ce cadre. À titre d'exemple, le jeu en équipe, les stratégies collectives, la cohésion et l'esprit d'équipe au cœur de la performance (e)sportive peuvent être présentés comme sources de sociabilité :

« Face à leurs écrans, les joueurs semblent enfermés dans un monde virtuel, pourtant leur solitude n'est qu'une illusion. "On doit élaborer des stratégies ensemble, nos casques à micro permettent de les communiquer, explique Sébastien. Si je viens ici, c'est surtout pour jouer avec mes amis" »⁸⁴⁸.

⁸³⁷ DEWEVER Eric, « Durant vingt-quatre heures, soixante-dix "gamers" se sont affrontés à fond les manettes », *La Voix du Nord*, 01/11/2011, p. LENS-HENIN_19.

⁸³⁸ MEGAS C., « Le jeu en réseau s'implante à Bourg », *op. cit.*, 2000.

⁸³⁹ « Ehos Prod' valorise l'e-sport et le jeu vidéo », *Ouest-France*, 22/03/2022, p. Challans Saint-Gilles-Croix-de-Vie_15.

⁸⁴⁰ « Winter Lan, une journée de jeux vidéo pour tous », *Ouest-France*, 06/12/2018, p. Angers Segre_12.

⁸⁴¹ « "Les jeux en réseau" pour tous », *Le Progrès – Lyon*, 15/02/1999.

⁸⁴² PELLOLI Matthieu, « La Coupe de France des jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/05/2009, p. 0243330_1.

⁸⁴³ « Un événement E-Sports pour tous à la médiathèque », *op. cit.*, 2015.

⁸⁴⁴ B J.-Ph, « "Rez party" à Vouneuil-sur-Vienne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2002, p. 8.

⁸⁴⁵ POURE Clément, « Au Meltdown Bordeaux, "le geek devient chic" », *Sud Ouest*, 25/08/2017, p. Gironde Bordeaux ~ Cub-C2_9.

⁸⁴⁶ LASCOURREGES Pierre, « Planète foot sur Playstation », *op. cit.*, 2005, p. 19.

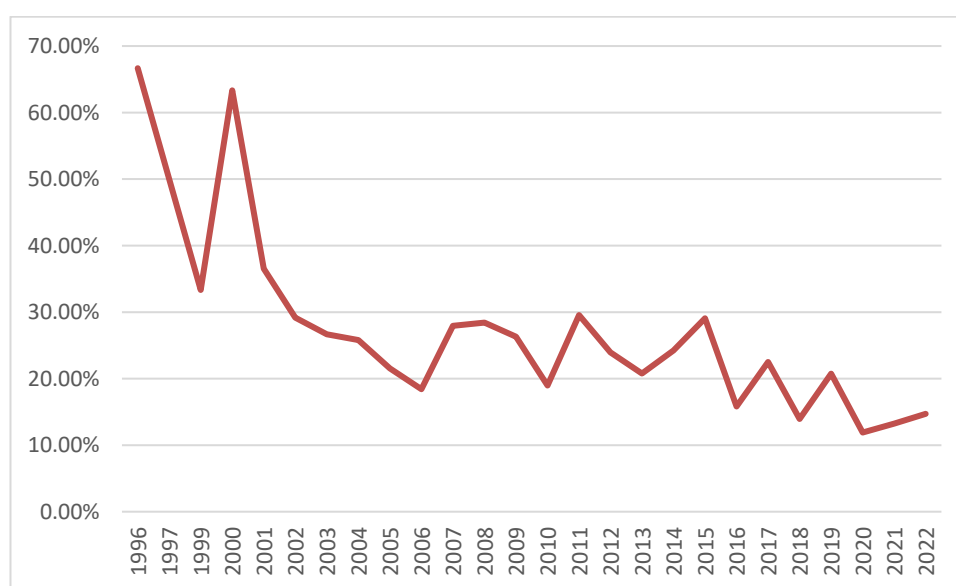
⁸⁴⁷ BALLY Céline, « Jeunesse : record battu pour le tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès – Lyon*, 27/10/2011, p. Villefranche-ville15.

⁸⁴⁸ « Le jeu vidéo se partage au cybercentre », *op. cit.*, 2005, p. 15.

Pour finir, à l’instar du cadre « jeu », ce cadre peut aussi apparaître lorsque des énonciateurs se positionnent, se distinguent ou s’opposent à la compétition en défendant la convivialité :

« Il apprécie l’aspect convivial de ces rencontres au cours desquelles l’esprit de compétition n’est pas prédominant : “Au lieu de jouer seul chez soi sur internet, cela permet de rencontrer d’autres personnes. Les gens que l’on côtoie sont intéressants. On parle d’autres choses que d’informatique” »⁸⁴⁹.

Il en est de même lorsque des pratiques sont présentées comme n’étant pas gages de sociabilité, à l’instar du jeu en ligne : « Internet et le haut débit ajoutés à une part d’individualisme montant qui fait que nombre de jeunes jouent en ligne depuis chez eux, sans faire d’effort particulier, mais aussi sans toute la convivialité des réseaux »⁸⁵⁰. Ces discours critiques sont approfondis dans les parties 2 et 3 de cette thèse.



Graphique 9 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « sociabilité » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.5. Développement humain

Dans ce cadre, l’esport est présenté comme une activité propice au développement. Ce cadre se manifeste le plus souvent avec l’idée d’apprentissage. L’esport permet d’apprendre et les discours soulignent ce qu’ont appris les joueurs grâce à leur pratique compétitive des jeux vidéo : « L’association m’a appris bien plus que l’école. Je gère tout : régie, compta, commenter les compétitions en direct sur les plateformes de streaming Twitch et YouTube »⁸⁵¹. Ces

⁸⁴⁹ « Les douze heures d’Arcadie », *Le Progrès – Lyon*, 10/07/2004, p. 12.

⁸⁵⁰ « Les jeux en réseau n’ont plus la cote », *Le Progrès – Lyon*, 26/04/2006, p. 16.

⁸⁵¹ PESTIAUX Fabien, « Sylvain Regnier, cet ado de 17 ans qui veut se faire un nom dans l’e-sport », *La Voix du Nord*, 08/07/2022, p. 2217.

apprentissages et les « compétences » développées apparaissent multiples et en tout genre : « La pratique permet aussi le développement de compétences personnelles : réflexes, capacité à prendre des décisions rapidement, anticiper les mouvements du joueur adverse, l'acuité visuelle, la communication, la stratégie ou encore l'esprit d'équipe »⁸⁵².

Certains apprentissages reviennent particulièrement. Il est par exemple possible de mentionner l'apprentissage de la langue anglaise : « Sur Internet, Olivier Vincendeau a dans son équipe des Hollandais, des Anglais, des Suédois, avec lesquels il parle facilement : “J’ai appris tout mon anglais grâce aux jeux en réseau” »⁸⁵³.

Lorsque le cadre « développement » est lié avec le cadre « électronique », l'esport est considéré comme un moyen de développer des compétences liées au numérique. Des discours expliquent qu'un événement « apporte une meilleure connaissance de l'informatique »⁸⁵⁴ ou que « ces rencontres favorisent les échanges de connaissances en informatique »⁸⁵⁵. En effet, l'esport est une pratique vectrice « de haute spécialisation aussi. Il faut voir le niveau de compétences atteint dans les domaines de l'informatique et de la technologie par les plus pointus d'entre eux »⁸⁵⁶. Certains organisateurs déclarent ainsi que « leur but n'est pas seulement d'initier les jeunes et les moins jeunes aux “lan parties”, mais aussi de leur faire découvrir le monde de l'ordinateur, leur apprendre à le démonter, à le remonter, et à réparer les pannes »⁸⁵⁷. Lorsque les événements s'adressent à un public extérieur à l'esport, il s'agit même de « limiter ce que l'on appelle la fracture numérique »⁸⁵⁸.

De nombreux discours inscrits dans ce cadre font aussi référence au développement des « capacités cognitives (dextérité, rapidité, stratégie) »⁸⁵⁹. La pratique permettrait en effet de développer la motricité fine, les « réflexes »⁸⁶⁰, l'acuité visuelle ou la vision : « Et les jeux vidéos dans tout ça ? “Ils m'ont permis d'apprendre à réagir vite, à faire des choix très rapidement.” Des réflexes qui lui servent déjà dans son sport, le basket. Il joue avec l'équipe

⁸⁵² MANGIN Tatiana, « Les jeux vidéos, c'est vraiment du sport », *Le Progrès – Lyon*, 05/05/2015, p. Amplepuis-région19.

⁸⁵³ MUDRAK Romain, « Les jeux en réseau : pas de danger ! », *Ouest-France*, 22/07/2004, p. 13.

⁸⁵⁴ « Jeu en réseau toute la nuit », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2007, p. 7.

⁸⁵⁵ « Trente participants à la sixième LAN Party à Ti Numerik », *Ouest-France*, 24/12/2015.

⁸⁵⁶ « Le regard d'une sociologue », *op. cit.*, 2007.

⁸⁵⁷ « [Thierry Aubé et son équipe de l'association Mond@lan avaient disposé une quinzaine d'ordinateurs, samedi, à la salle des fêtes, pour la seconde journée de découverte des jeux vidéo en réseau locaux] », *Le Télégramme (Bretagne)*, 26/08/2009, p. PTYGOURIN1.

⁸⁵⁸ TYMEN Cathy, « Kemp'arena : un week-end de défis virtuels », *Le Télégramme (Bretagne)*, 08/04/2002.

⁸⁵⁹ RAGUIN Sophie, « Et si on faisait une partie en famille ? », *Le Progrès – Lyon*, 24/06/2016, p. Villefranche-ville20.

⁸⁶⁰ SOYER Julien, « Les jeux en réseau séduisent les jeunes », *Ouest-France*, 21/07/2004, p. 11.

cadets de Thumeries »⁸⁶¹. L'apprentissage de la gestion de la pression, des émotions et de « la résistance au stress »⁸⁶² grâce à la pratique est aussi mis en lumière :

« On apprend aussi la gestion du stress, puisque le jeu génère toujours un peu d'émotion, la prise de décision – il faut parfois décider rapidement – ou le pilotage de la performance. L'esport nécessite aussi de disposer d'excellents réflexes, et éveille pas mal l'empathie, l'amitié. Même si cela reste du jeu, tout cela est hyper intéressant, et très riche »⁸⁶³.

Le développement de capacités de concentration ou de « vigilance »⁸⁶⁴ est aussi évoqué : « jouer m'aide aussi à être plus concentré en classe »⁸⁶⁵. Le développement intellectuel est également mis en lumière. Certains énonciateurs expliquent qu'« il y a un véritable travail de l'esprit. Les jeux de stratégie, par exemple nécessitent intelligence et réflexion. C'est loin d'être une activité stupide »⁸⁶⁶ ou que « n'importe quel jeu fait appel aux cinq sens et demande beaucoup de réflexes, de logique et même souvent de mémoire. Toutes les fonctions du cerveau sont mises à l'épreuve »⁸⁶⁷. Les effets bénéfiques sur la plasticité du cerveau sont aussi notés : « que ce soit un simple passe-temps ou qu'on vise la compétition de haut niveau : “La pratique des jeux vidéo a des bienfaits sur la plasticité du cerveau et la prise de décision rapide.” »⁸⁶⁸. Pour ces raisons, les affrontements vidéoludiques sont parfois présentés comme bénéfiques pour les personnes âgées : « Associer les seniors au jeu vidéo a plusieurs avantages, note Lætitia Biard : “Ça stimule la concentration, la motricité fine, et ça permet des échanges complices entre les résidents” »⁸⁶⁹.

L'esport est aussi présenté comme un moyen de développer des compétences sociales : « Cela développe l'esprit d'équipe, permet de se faire des copains : ce sont là, les bons aspects des jeux vidéos »⁸⁷⁰. Le développement « lien social »⁸⁷¹ évoqué dans le cadre précédent peut donc être (re)interprété dans ce cadre : « Une convivialité confirmée par Kévin Durand, ancien joueur des Orks originaire de Toulouse. “Les jeux vidéo m'ont aidé à me débloquer socialement,” confie-

⁸⁶¹ « “J'ai atteint mon objectif : être le meilleur en Europe” », *La Voix du Nord*, 25/12/2005.

⁸⁶² WAJDZIK Arnaud, « Bien plus qu'un jeu, un sport électronique », *Ouest-France*, 12/04/2008, p. 13.

⁸⁶³ « Des compétences utiles dans le monde du travail », *Le Bien Public*, 11/04/2021, p. 00-SPO36.

⁸⁶⁴ « Dinard Les e-sportifs jouent la performance au Campus », *Le Télégramme (Bretagne)*, 01/06/2022, p. 12DIN-DINARDUNE.

⁸⁶⁵ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

⁸⁶⁶ ACHER Catherine, « Défis virtuels », *op. cit.*, 2000, p. C.

⁸⁶⁷ « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *op. cit.*, 2006, p. 10.

⁸⁶⁸ CALANT Guénaèle, « Torcy se rêve en capitale de l'e-sport en vue des Jeux olympiques », *Le Parisien*, 29/11/2021, p. SEMA38.

⁸⁶⁹ BONNET Julien, « Les seniors tonnacquois en finale du Wii-bowling », *Sud Ouest*, 30/03/2017, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2_12.

⁸⁷⁰ « Espace jeunes », *op. cit.*, 2006.

⁸⁷¹ « La commune à l'heure du jeu vidéo : un tournoi intergénérationnel », *La Voix du Nord*, 18/06/2013, p. 2307.

t-il »⁸⁷². Plus largement, la pratique est présentée comme un moyen d'apprendre à vivre ensemble : « Enfin, les jeunes qui forment l'association mettent en avant les valeurs de respect des autres et des règles, le respect de soi, notamment dans son rapport au jeu, et le respect des biens »⁸⁷³. La vie associative vécue grâce à la pratique est notamment à l'origine de ces apprentissages : « Le président de l'association organisatrice Futurolan, Désiré Koussawo, a rappelé que l'accent était toujours mis sur l'éthique : “Nous voulons rester dans l'esprit d'une activité associative, il est donc de notre devoir de délivrer des messages de civisme et de respect” »⁸⁷⁴. Ces discours peuvent être également liés au cadre « sport » lorsque cette vie associative s'apparente à celle vécue dans un club sportif ou que les organisateurs souhaitent « montrer que le jeu virtuel n'est pas violent, qu'il peut être aussi sportif et porteur de valeurs »⁸⁷⁵ :

« Pour le président des Trolls acharnés de Parthenay, Pierre Mc Mahon, l'esport a ses vertus : “C'est une discipline dont nous nous servons auprès des adhérents en herbe afin de les canaliser. Nous constatons que l'apprentissage de la vie en société, peut exister au travers de ces jeux électroniques. De plus, cela leur apprend des règles, des codes et comme en athlétisme un dépassement de soi” »⁸⁷⁶.

Ce cadre apparaît particulièrement lorsque l'utilité et la transférabilité des apprentissages et compétences développées dans la vie quotidienne ou dans d'autres domaines de la vie sont soulignées. Les discours évoquent « des compétences réutilisables dans un monde normal »⁸⁷⁷ ou « des compétences utiles dans le monde du travail »⁸⁷⁸ : « Ses multiples voyages en Europe et à Séoul ont assuré son autonomie, façonné ses talents de stratège, lui ont communiqué le goût du gain. Autant de clés qu'un métier de négoce lui fera retrouver »⁸⁷⁹. Des acteurs esportifs déclarent ainsi : « je n'ai pas l'impression d'avoir perdu mon temps. Mon travail à l'association, c'est de l'expérience professionnelle »⁸⁸⁰ ou « les gens que j'ai rencontrés ont tous un travail. Les compétences dans leur passion se sont révélées utiles »⁸⁸¹.

Le cadre « jeu » apparaît parfois avec le cadre « développement » lorsque les aspects ludiques de la pratique sont présentés comme un moyen facilitant les apprentissages. Les discours

⁸⁷² LION Bastien, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2018, p. 8.

⁸⁷³ « Tournoi sur consoles », *op. cit.*, 2004, p. 23.

⁸⁷⁴ AVELINE Marie-Laure, « Le bon score de la “Gamers” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2010, p. 3.

⁸⁷⁵ « Le foot virtuel au Mans, c'est bien réel ! », *Ouest-France*, 14/01/2004, p. 11.

⁸⁷⁶ « Le club esport inauguré », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/03/2022, p. 13.

⁸⁷⁷ HAMEURY Gwendal, « Le rêve américain d'un sportif du net », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/01/2020, p. 44DER.

⁸⁷⁸ « Des compétences utiles dans le monde du travail », *op. cit.*, 2021, p. 00-SPO36.

⁸⁷⁹ BROIZAT Florence, « A la force des manettes », *Sud Ouest*, 16/08/2002, p. 2.

⁸⁸⁰ PICHON Stéphanie, « Connectés de père en fils », *op. cit.*, 2002, p. 9.

⁸⁸¹ CHARPENTIER Thierry, « Silver Arena : “L'addiction n'est pas un risque” », *Le Télégramme (Bretagne)*, 05/11/2007.

évoquent « l'apprentissage par le jeu, un concept utilisé dans l'éducation et la psychologie »⁸⁸² ou « l'approche ludique » qui permet de « s'approprier des outils numériques sans avoir peur de casser ou de mal faire »⁸⁸³.

Ces caractéristiques font des jeux vidéo compétitifs des outils ou des instruments qu'il est possible d'utiliser à « vocation pédagogique »⁸⁸⁴ ou comme « terrain pédagogique »⁸⁸⁵. À cet égard, le cadre « développement » apparaît particulièrement lorsque les discours mettent en lumière des projets éducatifs ou scolaires dans lesquels l'esport – une activité connue et appréciée des jeunes – est utilisé en tant que support à des fins « pédagogiques »⁸⁸⁶, « didactiques »⁸⁸⁷ ou « de formation »⁸⁸⁸. Il peut par exemple s'agir d'actions ou de projets d'acteurs institutionnels assumant des missions sociales et éducatives qui prétextent « un tournoi de consoles – fort sérieux, au demeurant – pour glisser quelques conseils diététiques » et ainsi « promouvoir les bonnes habitudes alimentaires »⁸⁸⁹ ou qui « utilisent les jeux vidéo pour renouer avec des décrocheurs. Pour aller chercher des jeunes qu'on n'arrivait plus à capter »⁸⁹⁰.

L'esport est aussi utilisé dans le cadre scolaire. Plusieurs tournois organisés par des étudiants dans le cadre de leur formation apparaissent aussi source de développement :

« Pour les étudiants en DUT ou en licence professionnelle qui l'installeront, c'est un exercice grandeur nature. Dans le cadre de projets tuteurés, ils font appel aux connaissances acquises au cours de leur cursus – gestion de projet, développement et mise en place d'infrastructures réseaux, prise en compte de la qualité de service... – pour interconnecter des serveurs dans tout le pays »⁸⁹¹.

Les discours qui évoquent les créations d'écoles et de formations spécifiquement liées aux jeux vidéo et à l'esport peuvent aussi faire apparaître ce cadre (bien que cela ne soit pas nécessairement le cas) :

« Pour accompagner ce développement, Gaming Campus proposera un véritable sport-étude pour les futurs joueurs professionnels et les youtubeurs qui en ont fait leur fonds de commerce, au sein de la Gaming Academy. “Les élèves recevront un entraînement intensif, des enseignements sur l'hygiène de vie à adopter, mais aussi des modules

⁸⁸² MARSAL Baptiste, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *Le Journal de Saône et Loire*, 11/04/2021, p. 38.

⁸⁸³ LECOMPTE Romain, « Ils sont champions de jeu vidéo à 70 et 94 ans ! », *Ouest-France*, 22/05/2022, p. Actu Côtes d'Armor_16.

⁸⁸⁴ « A fond les manettes », *Le Progrès – Lyon*, 11/03/2006, p. 12.

⁸⁸⁵ « Kteam a organisé sa cinquième session de jeux en réseau », *Ouest-France*, 21/02/2004, p. 13.

⁸⁸⁶ MARTINI Paul De, « Football virtuel dans les salons de Geoffroy-Guichard », *op. cit.*, 2006, p. 9.

⁸⁸⁷ GOUIN Jean-Michel, « La Gamers Assembly joue aussi la carte famille », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2017, p. 8.

⁸⁸⁸ « L'informatique associative se développe », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2004, p. 8.

⁸⁸⁹ « Au régime consoles vidéo », *Sud Ouest*, 12/04/2005, p. 5.

⁸⁹⁰ SOUCHEYRE Aurélien, « Des jeux virtuels à un emploi réel », *l'Humanité*, 06/04/2021, p. 11.

⁸⁹¹ MULLER Ruben, « Samedi à l'IUT, un jeu vidéo en réseau vous ouvre les portes de la filière R & T », *op. cit.*, 2013, p. BETHUNE-BRUA_10.

business. Pour les pros, il s'agit d'anticiper la reconversion : management des sportifs, organisation d'événements, sponsoring, commentaire de compétitions... Pour les youtubeurs, l'objectif est de monétiser leur activité sur les réseaux sociaux et animer leur communauté". Le contenu des formations a été élaboré avec des professionnels du secteur, qui composeront également en partie l'équipe d'enseignant »⁸⁹².

Plus largement, l'ensemble des projets liés à la vie associative, à l'organisation et à la mise en place d'événements peuvent être cadrés comme source d'apprentissages et de développement :

« Trop jeune pour créer lui-même son association. Son père accepte d'en prendre la présidence. "David ne savait pas comment monter une association. Mais il s'est tout de suite très bien débrouillé. Il a fait preuve d'une grande maturité. Je lui ai fait confiance". À tel point que le gamin monte seul une journée à Paris pour frapper à la porte de France Telecom en espérant se faire sponsoriser. Et ça marche. Depuis, David a consacré énormément de son temps à Cyberdimension. Il a même arrêté un an son parcours scolaire. Aujourd'hui il a repris le chemin du lycée Condorcet. "À 19 ans, je suis en seconde. Mais je n'ai pas l'impression d'avoir perdu mon temps. Mon travail à l'association, c'est de l'expérience professionnelle. Et sûrement mon futur métier" »⁸⁹³.

L'ensemble de ces actions sont le plus souvent présentées comme source d'autonomie et de compétences organisationnelles. Les jeunes joueurs déclarent que « le projet aura en tout cas été formateur », car « nous devons mener le projet du début à la fin, tout seuls »⁸⁹⁴ ou bien qu'« avec cette expérience, nous avons appris beaucoup de choses, à garder notre sang froid et à nous écouter les uns et les autres, prendre des responsabilités et espérer faire mieux la prochaine fois en corrigeant nos fautes »⁸⁹⁵. Les déclarations des coordinateurs de ces projets sont aussi édifiantes :

« "la finalité de leur organisation [...] c'est le collectif à travers la répartition du travail, la gestion des comptes. Bref, un véritable apprentissage de la vie. Ils auraient très bien pu rester dans leur canapé chez eux, mais l'idée de partage a été motrice". Une responsabilisation qui est structurante pour ces ados »⁸⁹⁶.

Il est possible de considérer que les discours présentant l'utilisation ou instrumentalisation de l'esport à des fins éducatives donnent naissance à un sous-cadre intitulé « instrument ». Celui-ci sera surtout évoqué dans le chapitre 7 de cette thèse. Un autre sous-cadre inscrit dans ce cadre pourrait être nommé « utile ». En effet, le développement induit par la pratique de l'esport la rend utile :

⁸⁹² HASSANI Fahiya, « Gaming Campus ouvre la première école de commerce du jeu vidéo à Lyon », *Le Progrès – Lyon*, 05/04/2018, p. Editoriaux 698.

⁸⁹³ PICHON Stéphanie, « Connectés de père en fils », *op. cit.*, 2002, p. 9.

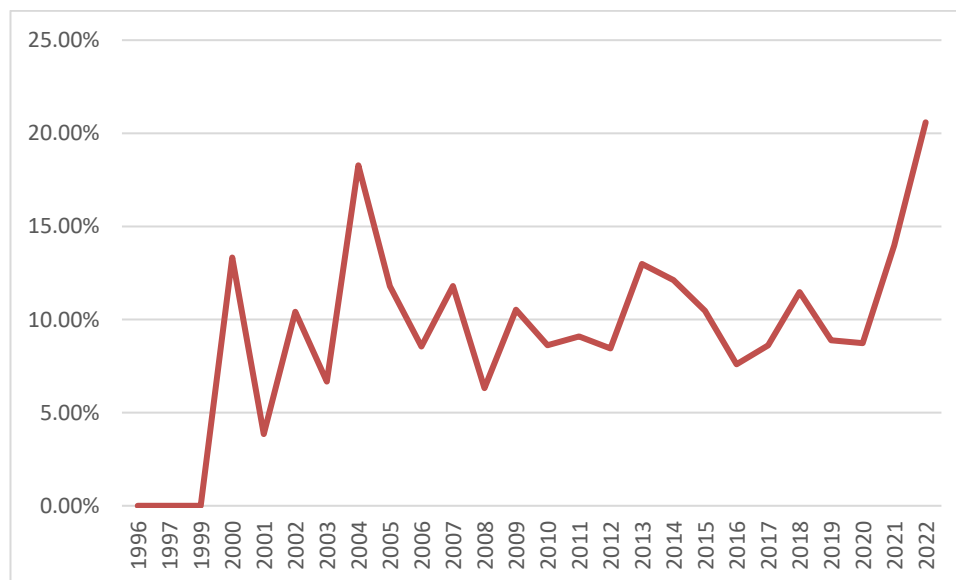
⁸⁹⁴ PANNIER Anne-Charlotte, « Un tournoi de console reconnu par la fédération », *La Voix du Nord*, 23/03/2005.

⁸⁹⁵ « Quatre lycéens créent leur association », *Le Bien Public*, 22/05/2004.

⁸⁹⁶ « Super Dragon Ball Z Academy veut développer son tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 01/11/2007, p. 14.

« [...] Antoine Millet, pour qui “le jeu vidéo a été très utile dans la vie de tous les jours. Je suis devenu bilingue en apprenant l’anglais grâce au jeu”, illustre-t-il »⁸⁹⁷.

« Pour eux, le jeu en réseau est un exutoire utile qui développe l’esprit d’équipe et le sens de la stratégie »⁸⁹⁸.



Graphique 10 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « développement humain » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.6. Discipline compétitive

Dans ce cadre, l’esport est présenté comme « discipline compétitive »⁸⁹⁹. Les discours font référence à une « discipline à part entière »⁹⁰⁰, à une « discipline de plus en plus populaire, et qui se professionnalise »⁹⁰¹, à « une discipline qui s’est structurée dans les années 2000 »⁹⁰² ou encore à une « discipline exigeante, tant sur le plan mental que physique, en termes d’endurance, de réflexes et de concentration, à ne pas prendre à la légère »⁹⁰³. Des analogies sont produites avec d’autres disciplines compétitives : « Discipline cérébrale régie par des fédérations nationales et internationales, le sport électronique nécessite en effet, au même titre que les échecs, bien des entraînement »⁹⁰⁴. Bien que les échecs puissent être ou non considérés

⁸⁹⁷ DANIEL Eduardo, « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/11/2021, p. 18.

⁸⁹⁸ G M. A., « “Lan party” au CAR », *op. cit.*, 2002, p. 11.

⁸⁹⁹ AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg “Les JO permettraient de démocratiser l’e-sport” », *op. cit.*, 2017, p. SCQ7.

⁹⁰⁰ ICHER Bruno et MASI Bruno, « Football virtuel, c’est déjà deux mains », *op. cit.*, 2006, p. 16, 18, 19, 20.

⁹⁰¹ « Un tournoi de jeu vidéo à Sport en fête », *Ouest-France*, 29/07/2017, p. Sarthe edition_11.

⁹⁰² MORLOT Marie, « Le e-sport », *op. cit.*, 2019, p. Côte-d’Or2.

⁹⁰³ BELHACHE Philippe, « Écran total sur l’e-Sport », *Sud Ouest*, 14/05/2016, p. Médoc-C2_2, 3.

⁹⁰⁴ DISQUAY Isabelle, « L’e-sport en scène », *op. cit.*, 2004, p. 4.

comme un sport selon les individus, ces disciplines sont souvent sportives et l'esport est souvent présenté comme un sport : « Le sport électronique, en effet, a désormais ses joueurs, ses champions, ses tournois, ses compétitions, ses supporters, ses commentateurs, avec une logistique financière semblable à celle des sports traditionnels bien connus »⁹⁰⁵. Ainsi, « le jeu en réseau devient une véritable discipline sportive avec ses champions, ses règles et ses compétitions »⁹⁰⁶. Il convient de rappeler que l'association avec le cadre « sport » ne va pas de soi. La compétition n'est pas toujours considérée comme une caractéristique, un trait ou un attribut du sport dans les discours. Il est aussi à noter que si le mot « discipline » est mobilisé pour faire référence à la discipline de l'esport en général, dans d'autres cas, chaque jeu apparaît comme une discipline. L'esport englobe ainsi une multitude de disciplines esportives : « les mordus se consacrent généralement à un seul jeu ce qui équivaut à une discipline »⁹⁰⁷.

De façon simplifiée, il aurait été possible d'appeler ce cadre « compétition ». En effet, « l'E-Sport, ou le sport électronique, est une discipline très sérieuse, qui ne voit pas le jeu vidéo comme un simple loisir, mais comme une compétition »⁹⁰⁸. Autrement dit, l'esport « c'est de la compétition »⁹⁰⁹.

Plus précisément, les discours de ce cadre font référence aux « compétition »⁹¹⁰, « championnat »⁹¹¹, « circuit »⁹¹², « ligue »⁹¹³, « saison »⁹¹⁴, « tournoi »⁹¹⁵, etc. Ceux-ci s'accompagnent parfois d'étapes de qualifications ou de sélections : « Les qualifications s'étirent sur six mois, en ligne ou non. Dans le second cas, dix pays accueillent des éliminatoires pour envoyer chacun un ambassadeur en phase finale »⁹¹⁶. Au-delà du calendrier, les affrontements ont lieu dans des endroits dédiés à la compétition et font apparaître la

⁹⁰⁵ DESFONDS Jean, « Le e-sport débarque dans l'Ouest lyonnais », *Le Progrès (Lyon)*, 21/10/2021, p. OGML24,VALS19.

⁹⁰⁶ FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l'arène », *op. cit.*, 2001, p. 3.

⁹⁰⁷ ARGAUD Lucile, « Jeux en réseau », *op. cit.*, 2004.

⁹⁰⁸ « Vulcain E-Sport. Les joueurs de jeux vidéos ont leur asso », *Le Télégramme (Bretagne)*, 01/09/2013, p. SBRLOU1.

⁹⁰⁹ LOUEDEC Mickaël, « À 18 ans, Andy a fait du jeu vidéo un sport », *Ouest-France*, 08/02/2021, p. Nord-Finistère 8.

⁹¹⁰ p. ex., BEAUNEVEUX Alain, « Le premier club d'E sport de L'Arbresle se lance dans la compétition », *Le Progrès – Lyon*, 23/01/2017, p. L'Arbresle-région36.

⁹¹¹ p. ex., M A., « Le championnat d'Europe rejoué », *Sud Ouest*, 29/11/2000, p. E.

⁹¹² p. ex., MARQUET Richard, « Un standing à tenir », *Sud Ouest*, 17/02/2005, p. 4.

⁹¹³ p. ex., « Les passionnés de jeux vidéo ont rendez-vous les 2 et 3 juillet », *Ouest-France*, 15/04/2005, p. 17.

⁹¹⁴ p. ex., « Jeux vidéo : tournoi annuel du club à Vire », *Ouest-France*, 19/05/2005, p. 22.

⁹¹⁵ p. ex., WAST Marc, « Stress, tension et vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 5.

⁹¹⁶ LESPRIT Bruno, « La console de jeux, simulateur de foot ? », *op. cit.*, 2012, p. SPH2.

structuration du temps et des espaces propres aux compétitions sportives modernes⁹¹⁷. Ces compétitions sont aussi « régies par des règles internationales très strictes »⁹¹⁸ ou par un « règlement général du tournoi qu'il faudra impérativement respecter. "Car, on peut tricher et du coup être expulsé" »⁹¹⁹. La présence d'« une dizaine d'arbitres [veillant] à ce que le très strict règlement soit appliqué »⁹²⁰ est soulignée. La pratique promeut ainsi des « valeurs de sportivité telles que le respect de l'adversaire et des arbitres, la solidarité, le fair-play, la maîtrise de soi. Sans oublier l'interdiction de toutes formes de dopage »⁹²¹.

Les discours soulignent alors que « tout le monde est à égalité »⁹²² sur la ligne de départ et évoquent « l'égalité des chances » : « Sélectionnés parmi 500 000 prétendants, les gamers joueront sur des ordinateurs identiques, égalité des chances oblige »⁹²³. Ils déclarent ensuite que la victoire dépend du niveau des compétiteurs et que la plus haute marche du podium revient au plus compétent : « la victoire ne dépend pas de l'âge, mais de la stratégie »⁹²⁴, « c'est également un monde où l'on peut se mettre en valeur. C'est un univers dans lequel nous sommes jugés par rapport à notre niveau de jeu et non par rapport à notre réussite professionnelle »⁹²⁵. À l'instar du mythe méritocratique au cœur de la compétition sportive moderne, « tout repose sur l'affrontement, ici et maintenant, rien sur des positions acquises par avance »⁹²⁶. Comme cette dernière, ces caractéristiques permettent à l'esport d'incarner l'idéal démocratique de la société en constituant une contre-société vertueuse⁹²⁷ « projetant un idéal qui vient de la société, mais que la société se révèle précisément incapable de réaliser elle-même »⁹²⁸. Au moment où, comme le souligne Alain Ehrenberg⁹²⁹, « d'autres éléments de la vie sociale – l'ascenseur social, le suffrage universel, l'État de droit – faillissent quelque peu »⁹³⁰, des discours affirment

⁹¹⁷ CHARTIER Roger et VIGARELLO Georges, « Les trajectoires du sport : Pratiques et spectacle », *Le Débat*, n° 2, vol. 19, 1982, p. 35, [https://doi.org/10.3917/deba.019.0035].

⁹¹⁸ MARQUET Richard, « Les stratégies du clavier », *op. cit.*, 2003, p. 5.

⁹¹⁹ BIAN-RIVIER Dominique Le, « "West Arena" : 350 branchés à Saint-Ernel », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/02/2002.

⁹²⁰ MADEC Monique, « West Arena : 372 joueurs en réseaux », *Le Télégramme (Bretagne)*, 24/04/2005.

⁹²¹ SALLE Caroline, « La guerre des "gamers" a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28.

⁹²² TILLINAC Pierre, « Passionnément LAN », *Sud Ouest*, 28/10/2001, p. 16.

⁹²³ C S., « Les cyberathlètes s'affrontent à Paris Expo », *Le Figaro*, 04/07/2007, p. 34.

⁹²⁴ p. ex., « Ils se passionnent pour le foot version jeu vidéo », *Ouest-France*, 02/11/2012.

⁹²⁵ « "Un monde où l'on peut se mettre en valeur" », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/02/2004.

⁹²⁶ EHRENBURG Alain, « L'épopée de l'homme ordinaire », *Raison présente*, n° 1, vol. 104, 1992, p. 59-60 51-62, [https://doi.org/10.3406/raipr.1992.3063].

⁹²⁷ VIGARELLO Georges, *Du jeu ancien au show sportif : la naissance d'un mythe*, Seuil, Paris, coll. « La couleur des idées », 2002.

⁹²⁸ JEU Bernard, « La contre-société sportive et ses contradictions », *Esprit*, n° 10, 1973, p. 391-392 385- 396.

⁹²⁹ EHRENBURG Alain, *Le culte de la performance*, Calmann-Lévy., Paris, 1991.

⁹³⁰ QUEVAL Isabelle, « Axes de réflexion pour une lecture philosophique du dépassement de soi dans le sport de haut niveau », *Movement & Sport Sciences*, n° 2, vol. 52, 2004, p. 71 45-82, [https://doi.org/10.3917/sm.052.0045].

que « l'eSport peut lui aussi déclencher l'ascenseur social »⁹³¹. Si, pour certains, cela s'apparente à la compétition sportive, pour d'autres, l'esport est encore plus ouvert, accessible et méritocratique en raison de ses dimensions connectées qui permettent à tout le monde de participer depuis chez soi sans barrière, et de la présence de machines informatiques qu'il est possible de standardiser de façon fiable.

En outre, les discours font référence aux « trophée »⁹³², « coupe »⁹³³, « podium »⁹³⁴, « médaille »⁹³⁵. Les « résultats » et « classements » sont aussi centraux. L'esport est souvent présenté comme une discipline avec « ses classements officiels »⁹³⁶. Ce cadre apparaît particulièrement dans les comptes rendus de résultats : « La finale la plus attendue fut exclusivement parisienne entre les stars de la discipline, l'équipe Emulate qui l'emporta sur les "Aaa" »⁹³⁷. Ces comptes rendus de résultats et ce cadre ne sont pas uniquement dédiés aux compétitions de haut niveau et peuvent apparaître également lors de compétitions *a priori* fun ou de niveau loisir, en médiathèque par exemple : « Demi-finales et finales ont départagé les joueurs et après 5 h 30 de tournoi. Il en est sorti le classement suivant : 1. Carter., 2. Lianodel., 3. Mol., 4. Benet., 5. Azazel., 6. Dante., 7. Izissise., 8. Vin 4 _ killer., 9. Allmandie., 10. Damixx., 11. Traxx., 12. Aunva., 13. Canardo., 14. Night. »⁹³⁸.

Quatre sous-cadres principaux peuvent être identifiés dans ce cadre : A) « organisation », B) « performance », C) « spectacle », D « profession ». Pour commencer, l'esport est donc souvent présenté dans ce cadre comme une pratique organisée et institutionnalisée. Au-delà des compétitions ordonnées par un calendrier, des règles standardisées, voire universalisées⁹³⁹, et de la présence d'arbitres, les organisateurs des événements compétitifs organisés sont aussi mis en avant. Certaines sociétés privées organisatrices de tournois et de championnats (ou ligues) sont d'ailleurs parfois présentées comme des fédérations. Les discours font référence à un

⁹³¹ VANDEKERKHOVE Marie, « Le tournoi eSport au stade Mauroy a connecté 150 000 spectateurs », *La Voix du Nord*, 07/09/2021, p. 6224.

⁹³² p. ex., LOISY Guillaume, « Bruce Granec, le Messi des jeux vidéo récompensé », *Le Figaro*, 14/01/2014, p. 10.

⁹³³ p. ex., DELEPIERRE Ariane, « Avec plus de 10 000 visiteurs sur deux jours, Virtual Calais confirme sa jeune notoriété », *La Voix du Nord*, 26/09/2011, p. SAINT-OMER_17.

⁹³⁴ p. ex., RULLIER Jean-François, « Gamers Assembly : eSahara n'a pas prêché dans le désert », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/04/2011, p. 6.

⁹³⁵ p. ex., VANCOMPERNOLLE A., « Champion de France de jeux vidéo, un Madeleinois va au mondial », *La Voix du Nord*, 25/06/2006.

⁹³⁶ RENOY Aymeric, « Allez passer les qualifications de Roland-Garros... virtuel », *Le Parisien*, 30/04/2005, p. 13.

⁹³⁷ « La Lan Party, la grand-messe du jeu en réseau », *op. cit.*, 2007.

⁹³⁸ « Jeux en réseau le week-end prochain », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/05/2007, p. 10.

⁹³⁹ SUMMERLEY Rory, « The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports », *Games and Culture*, n° 1, vol. 15, 2020, p. 51-72, [https://doi.org/10.1177/1555412019838094].

événement « strictement géré par la Word Cyber Game, l'unique fédération internationale »⁹⁴⁰ ou à un autre « dont les résultats compteront pour le classement mondial de la cyberleague, une sorte de fédération internationale »⁹⁴¹. Ils mettent également en lumière la volonté de ces organisateurs d'endosser un tel rôle : « Aux États-Unis, la CyberAthlete Professional League (CPL) ambitionne de jouer le rôle d'une véritable ligue, à l'instar des fédérations sportives, mais pour le jeu. Elle a ouvert récemment une filiale en Europe, qui tenait sa première manifestation à Cologne en décembre »⁹⁴². Plus largement, les discours de ce cadre mettent en lumière l'institutionnalisation de l'esport, qu'il est possible de définir comme le processus par lequel l'esport devient progressivement organisé, régulé et reconnu au sein d'un cadre formel⁹⁴³. Ce processus implique la création de structures, de règles et d'instances dirigeantes. Il peut également impliquer une reconnaissance légale, à l'instar des propositions de Pierre Parlebas, qui considère le processus d'institutionnalisation d'une pratique sportive aboutie lorsque celle-ci est reconnue par le ministère des sports et le Comité International Olympique (CIO)⁹⁴⁴ :

« Un phénomène qui s'organise. On ne compte plus aujourd'hui les salles de jeux en réseaux qui s'installent en France. De nombreuses associations organisent aussi des LAN (rassemblements en réseau). Pour Désiré Koussawo, le président de Futurolan, le phénomène se stabilise : "Il y a un effet d'agrégation, d'organisation, pour permettre au joueur de se créer un important réseau autour des LAN. On parle même aujourd'hui d'une fédération, à la manière des activités sportives" »⁹⁴⁵.

Les acteurs utilisent le plus souvent le mot « structuration » dans son sens commun pour faire référence à cette institutionnalisation : « La structuration de cette pratique, en revanche, calque celle d'un sport traditionnel, avec ses compétitions, y compris internationales »⁹⁴⁶. Le chapitre 4 de cette thèse revient sur ce point.

⁹⁴⁰ DISQUAY Isabelle, « L'e-sport est en marche », *Sud Ouest*, 22/04/2003, p. 5.

⁹⁴¹ « Première joute virtuelle », *Sud Ouest*, 29/11/2002, p. 5.

⁹⁴² LATRIVE Florent, « Les as de la souris sortent de leur trou », *op. cit.*, 2001, p. 24.

⁹⁴³ ABANAZIR Cem, « Institutionnalisation in E-Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 2, vol. 13, 2019, p. 117-131, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>].

⁹⁴⁴ PARLEBAS Pierre, *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, Paris, 1981.

⁹⁴⁵ RENAULT Alexandre, « La dure vie du joueur en réseau », *op. cit.*, 2003, p. 2.

⁹⁴⁶ CHEREL Ronan, « L'e-sport, la pratique en compétition du jeu vidéo, pas uniquement sportif », *op. cit.*, 2017, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2_1.

Au-delà des organisateurs d'événements et des fédérations, les « clubs »⁹⁴⁷, les « équipes »⁹⁴⁸, les « teams »⁹⁴⁹, « structures »⁹⁵⁰ ou « clans »⁹⁵¹ sont au cœur de cette institutionnalisation. Ceux-ci apparaissent d'ailleurs au cœur du cadre « discipline compétitive ». Les discours expliquent que l'activité a « même son mercato »⁹⁵². Les « transferts »⁹⁵³ des compétiteurs d'un club à l'autre, les « recrutements »⁹⁵⁴, les « recruteurs »⁹⁵⁵ ou les « sélectionneur »⁹⁵⁶ qui repèrent les jeunes talents pour les recruter sont ainsi évoqués.

Au-delà des structures, les compétiteurs sont les acteurs principaux des discours de ce cadre. Ceux-ci se déplacent pour « se mesurer »⁹⁵⁷. Il est précisé qu'ils font « de la compétition »⁹⁵⁸, qu'ils viennent « surtout pour la compétition »⁹⁵⁹ ou pour « s'affronter sportivement »⁹⁶⁰. Ces derniers affirment que leurs motivations et intérêts pour la pratique découlent de la compétition et non du jeu vidéo pratiqué : « Ce n'est pas tant le scénario du jeu qui m'intéresse. Ce que j'aime ici, c'est la compétition »⁹⁶¹, « Je joue parce que j'aime ça, je trouve ça excitant de faire partie d'une équipe et de combattre d'autres équipes »⁹⁶². Les discours mettent en lumière le maillot ou les couleurs qu'ils portent ou défendent : « Ils sont dix-huit jeunes à défendre à partir d'aujourd'hui les couleurs de la France dans une discipline sportive de pointe : le jeu vidéo en réseau »⁹⁶³. En outre, ils représentent leur équipe ou leur pays lors des compétitions : « Mathias Perriot représentera la France lors de la Coupe du Monde de jeux vidéo »⁹⁶⁴. Comme cela est le cas pour les compétitions, leur catégorie ou niveau de performance est mentionné. Il est précisé

⁹⁴⁷ p. ex., BONJOUR Patrick, « Un Jurassien qualifié pour la finale nationale de e-Ligue 1 », *Le Progrès (Lyon)*, 09/05/2020, p. Sports 3922.

⁹⁴⁸ p. ex., KAGNI Maxence, « Les jeux vidéo en tournoi et en équipes », *Sud Ouest*, 28/08/2012, p. Bassin d'Arcachon-C2_11.

⁹⁴⁹ JAOUEN Caroline, « Les fans de jeux vidéo ont tous rendez-vous à Bressuire », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2007, p. 2.

⁹⁵⁰ p. ex., R M., « L'US Changé manette en mains », *Ouest-France*, 05/11/2020, p. Chateau-Gontier_19.

⁹⁵¹ p. ex., JONATHAN Stéphane C., « Le Marathon des cyberjoueurs », *op. cit.*, 2000, p. F.

⁹⁵² CHAFFIN Zeliha, « Le marché des PC dopé par l'essor du "gaming" », *op. cit.*, 2016, p. SCQ8.

⁹⁵³ p. ex., BORGNE Jean Le, « Multimédia. Un tournoi pas si virtuel », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/04/2013, p. FIN3.

⁹⁵⁴ p. ex., AUDUREAU William et TROUCHE Vincent, « Reprise de manette », *op. cit.*, 2016, p. SPH7.

⁹⁵⁵ p. ex., « Deux jeunes se lancent dans l'e-sport », *Le Progrès – Lyon*, 15/08/2018, p. Près de chez vous 01A23.

⁹⁵⁶ p. ex., GUYON Pierre, « Brian Savary, l'autre sélectionneur champion du monde », *Ouest-France*, 05/04/2021, p. Sports Ouest Loire-Atlantique_21.

⁹⁵⁷ VIGOUROUX Jean-Philippe, « La folie des "Lan party" », *op. cit.*, 2000.

⁹⁵⁸ LATRIVE Florent, « Entraînement intensif à la campagne », *op. cit.*, 2001, p. 24.

⁹⁵⁹ SENAMAUD Hervé, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 10/02/2003, p. 3.

⁹⁶⁰ « [Régis Gouy ; Lionel Figueras, Julien Brignone, Bruno Barlet et Yannick Garcia (notre photo) sont animés par une même passion : les jeux sur consoles.] », *Le Progrès – Lyon*, 17/04/2003, p. 10.

⁹⁶¹ SARAZIN Olivier, « Deux cents "gamers" s'affrontent ce week-end à Angoulême », *Sud Ouest*, 29/10/2006, p. 20.

⁹⁶² « Des combats virtuels en réseau », *La Voix du Nord*, 02/11/2004.

⁹⁶³ BOURBON Tristan de, « La France championne olympique des jeux vidéo ? », *Le Parisien*, 05/12/2001, p. 12.

⁹⁶⁴ SALLET Frédéric, « [Mathias Perriot représentera la France lors de la Coupe du Monde de jeux vidéo] », *Sud Ouest*, 26/06/2005, p. 14.

s'il s'agit de « compétiteurs de haut niveau »⁹⁶⁵ ou de niveau « élite »⁹⁶⁶. Les discours ne manquent ainsi pas d'annoncer si ce sont les « les meilleurs de la discipline »⁹⁶⁷ ou « les meilleures équipes françaises »⁹⁶⁸ qui s'affrontent. Les résultats passés et actuels des joueurs sont aussi mentionnés. Leur « titre »⁹⁶⁹ de « champion »⁹⁷⁰, leurs « victoire »⁹⁷¹ et « défaite »⁹⁷² sont énoncés : « Triple champion de France et vice-champion du monde 2011 du jeu *Quake*, il a fini cette fois-ci quatrième »⁹⁷³. Certains sont ainsi qualifiés de « favoris »⁹⁷⁴. Leurs objectifs de résultat et de victoires sont aussi soulignés : « Créée à l'automne 2016, la structure s'était donnée pour objectif de se qualifier pour les LCS EU, la plus haute division continentale sur la discipline phare de l'e-sport »⁹⁷⁵. Les compétiteurs déclarent également leurs ambitions : « je suis ici pour gagner »⁹⁷⁶. Leur « esprit de compétition »⁹⁷⁷ et leur sérieux sont également mis en lumière. Ils « ne sont pas là pour s'amuser »⁹⁷⁸ : « La compétition est prise très au sérieux »⁹⁷⁹. Les discours soulignent ainsi la « sincérité » des compétiteurs, « entendue comme l'engagement total d'un individu en vue de réaliser la meilleure performance », principe au cœur des compétitions sportives modernes dont il est possible de retracer la genèse⁹⁸⁰.

Ce cadre apparaît aussi quand les discours font référence aux compétences et performances importantes des compétiteurs. Ceux-ci sont parfois présentés comme des « prodige »⁹⁸¹,

⁹⁶⁵ MARI Elsa, « Les gameurs s'entraînent comme des athlètes », *Le Parisien*, 28/04/2016, p. IDFO37.

⁹⁶⁶ TINEL Antoine, « A fond les manettes », *Sud Ouest*, 23/02/2007, p. 24.

⁹⁶⁷ RENOU Aymeric, « Ça bouge au pays des jeux vidéo », *Aujourd'hui en France*, 30/10/2014, p. 33.

⁹⁶⁸ BIAN-RIVIER Dominique Le, « West Aréna : la méga folie des jeux vidéo », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/04/2003.

⁹⁶⁹ p. ex., LOISY Guillaume, « Bruce Granec, le Messi des jeux vidéo récompensé », *op. cit.*, 2014, p. 10.

⁹⁷⁰ p. ex., FOREIX Yann, « Avec les pros à l'entraînement », *op. cit.*, 2013.

⁹⁷¹ p. ex., CHAILLOU Clément, « C'est le champion du monde de Street Fighter », *Le Parisien*, 26/07/2014, p. 94_E_3.

⁹⁷² p. ex., JOBARD Aurélie, « Pendant les vacances, ils s'affrontent au football... sur un canapé », *op. cit.*, 2013, p. ROUBAIX_18.

⁹⁷³ ROPERCH Aurélie, « Kevin, 22 ans, déjà un ancien pro du jeu vidéo », *Ouest-France*, 11/11/2013.

⁹⁷⁴ p. ex., « Le foot virtuel en démonstration », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/08/2004, p. 7.

⁹⁷⁵ AUDUREAU William, « Le PSG abandonne la discipline phare du sport électronique », *Le Monde*, 09/10/2017, p. SCQ8.

⁹⁷⁶ LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *Libération*, 10/04/2000, p. 29.

⁹⁷⁷ THOMAS Bruno, « Lan party Clic Arena : le Woodstock de l'ordinateur », *Le Progrès – Lyon*, 23/11/2000.

⁹⁷⁸ MARI Elsa, « Les gameurs s'entraînent comme des athlètes », *op. cit.*, 2016, p. IDFO37.

⁹⁷⁹ FRANQUE Adrien, « Le Mondial de Mario kart, ça se passe en Sarthe », *Ouest-France*, 14/08/2014.

⁹⁸⁰ VILLE Sylvain, « Produire un sport sincère. Genèse d'un idéal de pratique (1870-1925) », *Genèses*, n° 2, vol. 131, 2023, p. 55-80.

⁹⁸¹ p. ex., PAVLOVIC Jérémie, « Le Mbappé du eFoot rêve des Bleus », *Le Parisien*, 13/02/2019, p. ESSO45, IDFO45, SSDE45, YVEL45, HDSE46, VADO47.

« génie »⁹⁸², « virtuose »⁹⁸³ « crack »⁹⁸⁴, « talentueux »⁹⁸⁵, « doué »⁹⁸⁶, etc. Si leur « talent »⁹⁸⁷ est mentionné, de nombreux discours mettent surtout en avant le rôle de leur préparation et de leur entraînement : « Si certains ont, comme dans tout domaine, un don, il faut surtout jouer et encore jouer »⁹⁸⁸.

La « préparation »⁹⁸⁹, l'« entraînement »⁹⁹⁰ et le « travail » réalisés pour « s'améliorer »⁹⁹¹ ou « progresser »⁹⁹² apparaissent ainsi très largement dans ce cadre : « On s'entraîne quatre heures par jour, quatre jours par semaine. Avant la Coupe de monde, on s'est réunies à Paris pour un "bootcamp" (un camp d'entraînement, ndlr) d'une semaine. Pour se préparer dans les meilleures conditions »⁹⁹³. Le sérieux, la discipline et la rigueur de cette préparation sont aussi soulignés : « Le e-sport, c'est du sérieux. Cela exige travail et rigueur »⁹⁹⁴, les compétiteurs « devront se soumettre à une véritable discipline d'entraînements hebdomadaires »⁹⁹⁵. Ces entraînements apparaissent également organisés et planifiés, il est question de « plannings d'entraînement »⁹⁹⁶ et d'« horaires d'entraînement réguliers »⁹⁹⁷. En bref, la rationalisation et l'optimisation de la préparation et de la performance sont mises en avant : « Quand ils jouent, tout est calculé »⁹⁹⁸. La spécialisation des compétiteurs sur un jeu, voire à un poste est soulignée : « Les sportifs professionnels se spécialisent la plupart du temps sur un unique jeu »,⁹⁹⁹ car « on ne peut pas avoir un bon niveau si on développe trop de jeu »¹⁰⁰⁰. Leur matériel ainsi que les réglages des machines et des logiciels informatiques sont aussi optimisés : « On enlève tous les détails

⁹⁸² p. ex., CARIO Erwan, « Amazon : les gamers de Twitch en son sein », *Libération*, 27/08/2014, p. 32.

⁹⁸³ p. ex., « Jeux en réseau : les jeunes en redemandent », *Ouest-France*, 31/12/2007, p. 11.

⁹⁸⁴ p. ex., DESCOURS Jérémy, « Péaule E-sport mondial : un nouveau crack de Péaule », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/07/2020, p. 6VAN-THEIX1.

⁹⁸⁵ p. ex., JACQUE Lucas, « League of Legends : la France dans le gratin européen », *Le Bien Public*, 16/01/2022, p. DIJO35,RDIJ35,BEAU35,COTE35.

⁹⁸⁶ p. ex., DUNEAU Clémence, « L'ambition dévorante de Carlos "Ocelote" Rodriguez Santiago », *Le Monde*, 16/07/2021, p. 31.

⁹⁸⁷ p. ex., G S., « Ces joueurs qui percent en tant que cyber-athlète », *Le Progrès (Lyon)*, 03/05/2021, p. Jura16.

⁹⁸⁸ « Les drogués de l'écran », *op. cit.*, 2003, p. 2.

⁹⁸⁹ p. ex., WEBER Virginie, « Il pourrait remporter 30 000 € en jouant à Street Fighter V », *Le Parisien*, 11/03/2017, p. YVEL38.

⁹⁹⁰ p. ex., « Plongée au cœur du phénomène "e-sport" », *Le Progrès – Lyon*, 06/03/2017, p. Lyon Plus3.

⁹⁹¹ p. ex., REYNAUD Florian, « Les batailles d'Olivier "Luffy" Hay », *Le Monde*, 17/07/2021, p. 27.

⁹⁹² p. ex., RAYNAL Nicolas, « E-sport : un Stéphanois champion d'Europe sur Overwatch ! », *Le Progrès – Lyon*, 06/10/2018, p. Loire15.

⁹⁹³ CARIO Erwan, « Compète de cyberathlètes. », *Libération*, 01/07/2006, p. 36.

⁹⁹⁴ A T., « Paul Lardin : "Une bonne hygiène de vie est primordiale" », *Le Progrès (Lyon)*, 01/12/2019, p. Sports 699.

⁹⁹⁵ « Sept jeunes forment une cyberéquipe », *op. cit.*, 2004, p. 10.

⁹⁹⁶ CAVAILLEZ Jean-Philippe, « Les stars de l'e-sport s'affrontent à Lyon », *Le Progrès – Lyon*, 05/03/2017, p. Rhône15.

⁹⁹⁷ GUILLEMOLES Alain, « Le "e-sport", nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

⁹⁹⁸ SEIBT Sébastien, « Les AAA ne plaisent pas », *Libération*, 05/07/2002, p. 52.

⁹⁹⁹ « Le vocabulaire de l'esport », *Ouest-France*, 25/11/2021, p. Sarthe_23.

¹⁰⁰⁰ « "C'est le principe de la compétition qui me plaît" », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2005.

graphiques jolis, pour mieux voir ce qui se passe”, explique Julien, étudiant de 20 ans. On n’est pas là pour se marrer, et tant pis pour les programmeurs du jeu qui lèchent les décors »¹⁰⁰¹.

Les différentes composantes de leur entraînement sont décrites. À titre d’exemple, les analyses vidéo sont souvent évoquées : « Avant d’affronter un clan redouté, il est usuel de télécharger l’enregistrement d’une de leurs parties, que les gamers dissèquent, parfois stylo en main »¹⁰⁰². La « préparation physique » et la « préparation mentale »¹⁰⁰³ sont aussi mises en lumière : « [les compétiteurs] sont entraînés comme des sportifs de haut niveau, avec préparations physique et mentale, gestion du stress, des émotions, etc. »¹⁰⁰⁴. En effet, « ça demande une sérieuse préparation, à la fois psychologique, nerveuse et physique pour gérer le repos, la fatigue, le stress, et garder ses réflexes »¹⁰⁰⁵. L’« hygiène de vie rigoureuse »¹⁰⁰⁶ est aussi au cœur de la préparation : « Pour arriver à ses fins, Cédric explique qu’à la veille des épreuves “il faut bien dormir, être bien dans sa tête et dans son corps”. À titre personnel, Cédric pratique aussi le badminton »¹⁰⁰⁷. L’activité physique, le sommeil et l’alimentation (ou nutrition) sont donc évoqués : « Se coucher tôt, bien manger, s’aérer l’esprit, c’est indispensable »¹⁰⁰⁸.

Surtout, la préparation est encadrée par des « entraîneur »¹⁰⁰⁹, « coach »¹⁰¹⁰, « manager »¹⁰¹¹ qui assurent notamment la planification et accompagnent les compétiteurs pour qu’ils n’aient qu’à se concentrer sur la performance : « Le but de cet ancien “e-sportif” de 25 ans, “c’est de régler les problèmes en dehors du jeu pour qu’ils soient bons pendant leur jeu” »¹⁰¹², « Il s’agit de mettre les joueurs dans les conditions de performances optimales »¹⁰¹³. Il est aussi possible de

¹⁰⁰¹ LATRIVE Florent, « Entraînement intensif à la campagne », *op. cit.*, 2001, p. 24.

¹⁰⁰² *Ibid.*

¹⁰⁰³ GASCOUAT Victor, « Pulsar veut incarner l’esport à Bordeaux », *Sud Ouest – Bordeaux Agglo*, 23/04/2021, p. 20.

¹⁰⁰⁴ « Avec le FC Nantes, Gaming Campus forme les pépites de l’esport », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 695.

¹⁰⁰⁵ DISQUAY Isabelle, « L’e-sport est en marche », *op. cit.*, 2003, p. 5.

¹⁰⁰⁶ NOHRA Samuel, « Gaël Gouzerch est déjà une star du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/10/2019.

¹⁰⁰⁷ BOUCHET Bruno, « A la DreamHack, un millier de “gamers” attendu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/05/2015, p. 9.

¹⁰⁰⁸ PAILLOT Fabien, « Les gameurs s’entraînent comme de vrais athlètes », *Aujourd’hui en France*, 18/04/2019, p. AUJM21, AUJM22.

¹⁰⁰⁹ p. ex., JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *op. cit.*, 2015, p. 52-55.

¹⁰¹⁰ p. ex., CESSOU Michèle, « Jeux vidéo. Loïc Kervran, champion du clic », *Le Télégramme (Bretagne)*, 15/01/2016, p. DERNOR.

¹⁰¹¹ p. ex., SEUX Cyrille, « Alexandre Hernandez : footeux jusqu’au bout des doigts », *Le Progrès – Lyon*, 15/02/2016, p. Près de chez vous25.

¹⁰¹² DUCOUSO Michael, « A Arnouville, l’e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

¹⁰¹³ LE LAY Maxime, « Agnel », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

citer les « préparateur physique »¹⁰¹⁴, « préparateur mental »¹⁰¹⁵, « coach mental »¹⁰¹⁶, « psychologue »¹⁰¹⁷ ou encore « kinésithérapeute »¹⁰¹⁸ et « ostéopathe »¹⁰¹⁹ qui encadrent les compétiteurs. Enfin, les lieux dédiés à cette préparation, à l’instar des « centres d’entraînement »¹⁰²⁰, « centre de formation »¹⁰²¹ et « *gaming house* »¹⁰²², sont aussi mis en lumière.

La préparation, l’entraînement et l’encadrement peuvent également être liés à un sous-cadre intitulé « performance » présenté ci-dessous. En effet, des liens sont régulièrement faits entre la préparation et la performance. L’hygiène de vie, l’activité physique, le sommeil et l’alimentation apparaissent à cet égard comme des facteurs de performance : « Pour être pleinement efficace en jouant il faut être en bonne condition physique »¹⁰²³, « le joueur professionnel doit avoir une hygiène de vie parfaite, comme un sportif de haut niveau, suivre des entraînements physiques et respecter une alimentation équilibrée, surtout pour conserver sa concentration »¹⁰²⁴.

Dans un autre sous-cadre intitulé « performance », l’esport est plus précisément une activité de production de performances. Les discours font références aux « performances »¹⁰²⁵, « exploits »¹⁰²⁶, ou « prouesses »¹⁰²⁷ que les compétiteurs réalisent grâce à des « techniques »¹⁰²⁸, « *skill* »¹⁰²⁹, « compétences »¹⁰³⁰, « qualités » ou « aptitudes »¹⁰³¹. L’ensemble de ces capacités peuvent être présentées comme possédées ou mises en œuvre par les compétiteurs, comme nécessaires pour réussir dans l’esport, comme travaillées à travers des

¹⁰¹⁴ p. ex., QUENNEHEN Recueilli par Hugo, « Akiro joue au Stade Rennais, mais son terrain c’est FIFA », *Ouest-France*, 30/10/2019, p. Bayeux Caen_20.

¹⁰¹⁵ p. ex., « E-sport : les Nordistes se prennent au jeu », *La Voix du Nord*, 24/12/2019, p. 1074.

¹⁰¹⁶ p. ex., CAMPITELLI Nicolas, « Il veut faire de la Vendée un haut lieu de l’e-sport », *op. cit.*, 2020, p. La Roche-sur-Yon_13.

¹⁰¹⁷ p. ex., « Le service jeunesse intègre le e-sport », *Ouest-France*, 17/07/2021, p. Caen-Vire_11.

¹⁰¹⁸ p. ex., *Ibid.*

¹⁰¹⁹ p. ex., ALEX Thibaut, « Une école lyonnaise forme les futurs e-sportifs professionnels », *Le Progrès (Lyon)*, 01/12/2019, p. Sports 699.

¹⁰²⁰ p. ex., CHANTRY Claire, « Leur rêve, devenir champions du monde », *Le Parisien*, 09/07/2003, p. 12.

¹⁰²¹ p. ex., GRESSARD Christiane, « Dylan Rajaud, futur pro du jeu vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/03/2017, p. Sanvignes-région18.

¹⁰²² p. ex., DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l’e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

¹⁰²³ TAMISIER Jean-Pierre, « Temple du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 13/02/2002, p. D.

¹⁰²⁴ « Christophe est bénévole au mondial du Gaming », *op. cit.*, 2007, p. 8.

¹⁰²⁵ p. ex., LAVOIX Pauline, « Julien Dassonville, sportif virtuel, mais vrai champion », *op. cit.*, 2010.

¹⁰²⁶ p. ex., GAUTRONNEAU Vincent, « La folle année de Lucas Cuillerier, double champion du monde du jeu Fifa », *Le Parisien*, 10/11/2017, p. OISE38.

¹⁰²⁷ p. ex., DELAGE Patricia, « Woodstock sur PC », *Sud Ouest*, 30/11/2007, p. 10.

¹⁰²⁸ p. ex., CARIO Erwan, « Warcraft, guerre mondiale », *Libération*, 12/07/2002, p. 44.

¹⁰²⁹ p. ex., « Il est temps de supporter l’e-sport », *Le Journal de Saône et Loire*, 08/05/2016, p. 00-IG30.

¹⁰³⁰ p. ex., « Léo vit le jeu vidéo comme un sport de haut niveau », *Ouest-France*, 02/11/2009, p. 8.

¹⁰³¹ p. ex., BOUCHET Bruno, « A la DreamHack, un millier de “gamers” attendu », *op. cit.*, 2015, p. 9.

entraînements ou encore comme développées grâce à l'esport. Pour chaque type de performance, les discours peuvent donc mettre l'accent sur le produit (la performance réalisée, les capacités ou compétences mises en œuvre), sur le producteur (niveau, capacités ou compétences possédées) ou sur le processus (entraînement, apprentissage).

Tout d'abord, les discours font référence à la performance collective et/ou sociale. La « communication », « coordination », « concertation », « cohésion » ou « l'esprit d'équipe » sont évoqués : « Une stratégie collective performante est essentielle. Une équipe doit coopérer et développer des automatismes »¹⁰³², « On est obligé de faire un vrai travail d'équipe pour espérer gagner »¹⁰³³.

La performance cognitive et/ou mentale est aussi au cœur de ce cadre. L'esport requiert ici « des qualités mentales »¹⁰³⁴, « des qualités psychiques, des capacités cognitives, de la réflexion, une bonne vision du jeu »¹⁰³⁵ ou encore « de l'intelligence »¹⁰³⁶. De nombreuses références aux « stratégies » et « tactiques » sont réalisées. L'esport est présenté comme une « discipline compétitive, qui se joue en équipe, avec une dimension tactique, stratégique »¹⁰³⁷. L'adaptation, l'anticipation et la prise de décision sont aussi mentionnées : « Comme aux échecs, il faut élaborer des stratégies, anticiper les réactions de l'adversaire »¹⁰³⁸. En outre, la concentration est largement évoquée, l'esport est cadré comme une « véritable compétition, qui réclame énormément de concentration »¹⁰³⁹. La gestion de la pression, du stress, des émotions, la confiance et la maîtrise de soi, souvent englobées dans « le mental », sont également mentionnées. Comme le déclarent des joueurs, « pour gagner, il faut avoir un gros mental. Savoir rester calme »¹⁰⁴⁰, ou « savoir garder ses émotions pendant les match »¹⁰⁴¹. En effet, « “tout se joue dans la tête. Le mental fait la différence” »¹⁰⁴². Des analogies avec des disciplines à dominante mentale et intellectuelle à l'instar des échecs sont de nouveau produites pour cadrer l'esport comme une activité de production de performances mentales :

¹⁰³² « E-sport. Retour à l'entraînement pour Thomas », *op. cit.*, 2018, p. DIN3.

¹⁰³³ MAGNE Grégory, « Trente heures non-stop de jeux vidéo », *op. cit.*, 2001, p. 7.

¹⁰³⁴ « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *op. cit.*, 2006, p. 10.

¹⁰³⁵ GRANDET Magali, « Le jeu vidéo à haut niveau, c'est du sport ! », *Ouest-France*, 17/04/2016.

¹⁰³⁶ « Jeux en réseau », *op. cit.*, 2003.

¹⁰³⁷ AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg “Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport” », *op. cit.*, 2017, p. SCQ7.

¹⁰³⁸ B J., « Age of Network cherche un local », *Ouest-France*, 05/01/2004, p. 12.

¹⁰³⁹ MALLET Bruno, « Stanislas Hembert, vainqueur du décathlon du jeu vidéo, est un jeune homme parfaitement normal », *La Voix du Nord*, 09/10/2012, p. CALAIS_9.

¹⁰⁴⁰ « Cyber champion », *Sud Ouest*, 05/07/2007, p. 14.

¹⁰⁴¹ GUIHENEUF Stéphane, « Lorient Qui sont les champions de France eLigue1 du FC Lorient ? », *Le Télégramme (Bretagne)*, 15/06/2022, p. 3LOR - 3.

¹⁰⁴² LOISY Guillaume, « Bruce Grannec, le Messi des jeux vidéo récompensé », *op. cit.*, 2014, p. 10.

« Le e-sport est un sport au même titre que le tir à l'arc, les échecs ou la pétanque. Un sport qui développe autre chose que la masse musculaire »¹⁰⁴³.

« Je compare cela au jeu d'échecs. Chaque duel offre son lot de surprises où il faut anticiper les tactiques du concurrent »¹⁰⁴⁴.

Enfin, les discours font référence à la performance motrice. Les « réflexes », la « vitesse », la « rapidité », la « réactivité », la « dextérité », la « coordination », « l'habileté », la « précision », ou « l'acuité visuelle » sont évoqués. Il en est de même des « APM » (action par minute) des compétiteurs, symboles de leur vitesse et de leur précision : « L'e-sport peine notamment à gagner ses galons de discipline physique. Les champions développent pourtant de sidérantes capacités de coordination œil-main, une vitesse d'exécution hors norme (300 "APM", action par minute, à la souris et au clavier d'ordinateur) »¹⁰⁴⁵. La motricité fine et la pertinence motrice de l'activité sont aussi mises en lumière. Une discipline peut être associée à cette idée de pertinence motrice quand la motricité est à la fois support et finalité de l'action, c'est-à-dire que les actions motrices et le niveau moteur des joueurs (développé au gré des entraînements) occupent un rôle décisif dans le résultat de l'affrontement¹⁰⁴⁶. Les discours déclarent ainsi qu'il faut « appuyer sur les bonnes touches au bon moment sans faire d'erreur »¹⁰⁴⁷ ou que « Le "versus fighting" est aussi affaire de réflexes et d'une précision millimétrée. Il faut souvent lire les mouvements de son adversaire, les anticiper et réaliser des enchaînements complexes en appuyant sur des suites de touches mémorisées à l'aide d'heures d'entraînement »¹⁰⁴⁸. Cette pertinence motrice est aussi soulignée par plusieurs travaux scientifiques, à l'instar de ceux de Nicolas Besombes¹⁰⁴⁹. De façon plus générale encore, la « performance physique »¹⁰⁵⁰ est mise en lumière à travers les mentions de la « fatigue physique », « fréquence cardiaque », « dépense énergétique » ou de l'« endurance ». Une compétition est par exemple présentée comme « une épreuve d'endurance »¹⁰⁵¹. En effet, « au fil des heures une fatigue s'accumule que ne parviennent pas à compenser les fortes doses de café. C'est donc aussi une épreuve physique »¹⁰⁵². Enfin, l'évocation des « blessures », « traumatismes » et « douleurs » permet également de cadrer l'esport ainsi : « On peut avoir des blessures physiques »¹⁰⁵³, « le risque de

¹⁰⁴³ « Jeux virtuels », *op. cit.*, 2005, p. 10.

¹⁰⁴⁴ BROIZAT Florence, « A la force des manettes », *op. cit.*, 2002, p. 2.

¹⁰⁴⁵ FERRE Jean-Luc, « Ce "e-sport" qui dérange le monde sportif », *op. cit.*, 2017, p. 7.

¹⁰⁴⁶ PARLEBAS Pierre, *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, *op. cit.*, 1981.

¹⁰⁴⁷ « E-sport. Retour à l'entraînement pour Thomas », *op. cit.*, 2018, p. DIN3.

¹⁰⁴⁸ REYNAUD Florian, « Les batailles d'Olivier "Luffy" Hay », *op. cit.*, 2021, p. 27.

¹⁰⁴⁹ BESOMBES Nicolas, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs », *op. cit.*, 2016.

¹⁰⁵⁰ « 60 passionnés de jeux vidéo réunis aux Halles », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/12/2004.

¹⁰⁵¹ « 30 heures de jeu pour les "gamers" », *op. cit.*, 2004, p. 20.

¹⁰⁵² MESNILDREY Philippe, « Les gladiateurs de la vidéo », *op. cit.*, 2001, p. C.

¹⁰⁵³ NIETO Sébastien, « "Le public de l'e-sport devient plus large" », *op. cit.*, 2016, p. AUJM22, AUJM23.

blessures est réel. Souvent des tendinites »¹⁰⁵⁴. Des analogies sont de nouveau réalisées avec des disciplines sportives à motricité fine : « À titre d'exemple, un joueur de *Warcraft III*, jeu de stratégie en temps réel, doit combiner l'intelligence stratégique et la résistance psychologique d'un joueur d'échec à la finesse et à la précision d'un tireur à l'arc »¹⁰⁵⁵.

Dans un autre sous-cadre, l'esport est présenté comme un « spectacle » :

« L'e-sport est un spectacle qui passionne les fans, et ses joueurs sont devenus des stars inspirantes pour des millions de supporters à travers la planète »¹⁰⁵⁶.

« La différence majeure entre le jeu vidéo en ligne d'autrefois et le e-sport, c'est la notion de spectacle... »¹⁰⁵⁷.

Les événements sont ainsi qualifiés de « véritables shows »¹⁰⁵⁸ ou de « vrai spectacle »¹⁰⁵⁹ :

« Tout est organisé comme un grand show à l'américaine qui se suit comme un spectacle : les rois de la souris s'affrontent sur des écrans de taille classique, mais tous leurs faits et gestes sont reproduits sur des dizaines d'écrans géants et commentés en direct par des spécialistes du genre. Pour les finales, un ring surélevé a même été aménagé en plein milieu de la salle pour que les quelque 15 000 spectateurs attendus profitent au mieux des matchs »¹⁰⁶⁰.

Le dispositif du spectacle est décrit. Il est précisé que les affrontements ont lieu dans des salles de spectacle ou des « stades », sur « scène », avec des « écrans géants », entourés de « tribunes », et sont animés par des « speaker », « animateur », « présentateur » et « commentateurs » : « Dans une grande salle de spectacle attenante, les matchs les plus spectaculaires se jouent sur scène, retransmis sur huit écrans géants, commentés en direct par des spécialistes »¹⁰⁶¹, « pour que le *show* soit complet, des gradins seront installés autour de la scène »¹⁰⁶². La présence du public et de spectateurs sur place et à distance est soulignée :

« Un vrai spectacle suivi par une foule de spectateurs, sur place et... sur internet où tous les matchs sont diffusés en temps réel »¹⁰⁶³.

« Le 10 novembre 2019, à l'occasion de la finale mondiale du jeu vidéo *League of Legends*, l'AccorHotels Arena de Paris était littéralement pleine à craquer. C'est peu dire aussi que les 17 000 spectateurs, venus des quatre coins du Globe, ainsi que les 21,8 millions de spectateurs derrière leur écran (en moyenne par minute) ont en pris

¹⁰⁵⁴ « [Le football ne s'est jamais autant joué...] », *Ouest-France*, 23/11/2016, p. Chateaubriant Ancenis 28.

¹⁰⁵⁵ BEAUGRAND Véronique, « Les accros du jeu vidéo disputent la Coupe de France », *op. cit.*, 2006, p. 4.

¹⁰⁵⁶ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

¹⁰⁵⁷ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹⁰⁵⁸ TILLINAC Pierre, « Les athlètes de la console », *op. cit.*, 2003, p. 20.

¹⁰⁵⁹ CICOLELLA Florence, « Les jeux vidéo s'offrent une Coupe du monde », *Le Parisien*, 06/07/2005, p. 1.

¹⁰⁶⁰ RENOY Aymeric, « Les jeux vidéo ont aussi leur Coupe du monde... », *Aujourd'hui en France*, 01/07/2006, p. 17.

¹⁰⁶¹ SALLE Caroline, « Les marathonien du jeu vidéo ont livré bataille », *op. cit.*, 2002, p. 9.

¹⁰⁶² « Avec Spirit Lan, au rendez-vous des jeux vidéos », *Ouest-France*, 15/01/2009, p. 20.

¹⁰⁶³ HUET Yann-Armel, « Ne dites plus jeux vidéos, mais sport électronique », *Ouest-France*, 18/02/2013.

plein les mirettes quand les membres de l'équipe chinoise FunPlus Phoenix ont soulevé la coupe de 35 kg, dont l'écrin était par ailleurs signé Louis Vuitton »¹⁰⁶⁴.

Ces spectateurs sont aussi présentés comme des supporters, voire comme des ultras : « La jeune équipe française Karmine Corp s'est constitué un socle de supporters "ultras" en moins de deux ans »¹⁰⁶⁵. L'ambiance produite sur place par le public est aussi au cœur de ce sous-cadre :

« Sur scène, le show est toujours au rendez-vous – effets de lumières, décors soignés, commentaires endiablés, concerts et spectacle live. Tout est réuni pour exalter la foule compacte qui, elle, ne manque jamais une occasion pour se lancer dans une ola, scander le nom d'un joueur ou brandir des banderoles arborant un message d'encouragement aux athlètes »¹⁰⁶⁶.

« Une ambiance survoltée, digne d'un stade lors d'un match de foot, avec des drapeaux tricolores qui virevoltent dans les tribunes, des chants de supporters et même une "Marseillaise" entonnée pour donner du courage à l'équipe nationale en difficulté face à l'Allemagne »¹⁰⁶⁷.

Les sensations et émotions que vit le public sont aussi mises en lumière. Les événements sont « pleins d'émotions pour le public lors des finales sur scène »¹⁰⁶⁸. Ces émotions et sensations sont parfois liées aux performances « spectaculaires » des champions : « Pour le spectateur, quel est l'intérêt de regarder quelqu'un jouer à un jeu vidéo ? "C'est spectaculaire de voir leur rapidité de jeu et leur stratégie. Ils ont de sacrés réflexes !" »¹⁰⁶⁹.

Si le spectacle vivant sur place est évoqué, le spectacle médiatisé à distance l'est aussi. Les discours font largement référence au dispositif médiatique. Il est précisé que les compétitions sont « retransmises en direct sur internet »¹⁰⁷⁰ ou à la télévision : « La compétition sera également retransmise en continu sur un canal de télévision ADSL spécialement créé, tandis que la chaîne câblée *Game One* permettra d'en suivre les meilleurs moments »¹⁰⁷¹. La diffusion sur internet en streaming par des Web TV ou par Twitch depuis 2010 est particulièrement mentionnée. La médiatisation est aussi évoquée de façon thématique : « En pleine vague de médiatisation, grâce à l'ouverture des chaînes spécialisées, qui retransmettent les matchs, mais aussi avec l'arrivée des sponsors, qui soutiennent les meilleurs joueurs, le e-sport connaît un

¹⁰⁶⁴ REYMANN Gilles, « Ces Lyonnais qui parient sur le boom de l'esport », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 6910.

¹⁰⁶⁵ JACQUE Lucas, « Quand l'esport déplace les foules », *Le Bien Public*, 16/01/2022, p. DIJ035,RDIJ35,BEAU35,COTE35.

¹⁰⁶⁶ JOLLY Vincent, « L'e-sport, des cybercafés de quartier aux plus grands stades », *op. cit.*, 2016, p. 26.

¹⁰⁶⁷ RENOY Aymeric, « Et si on devenait champion du monde de jeu vidéo ? », *Aujourd'hui en France*, 24/09/2018, p. AUJM16.

¹⁰⁶⁸ BRUN Daniel, « Nuits blanches pour 250 gamers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/11/2011, p. 13.

¹⁰⁶⁹ GALLO Jérôme, « Les gamers montent au niveau supérieur », *Le Progrès – Lyon*, 03/03/2017, p. Ecully-région20.

¹⁰⁷⁰ LANGLADE Delphine, « Atomic lan party à Nahuques », *op. cit.*, 2000, p. E.

¹⁰⁷¹ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

véritable essor international »¹⁰⁷². L'apparition d'« émissions sur *Canal +* et *beIN Sports* »¹⁰⁷³ ou le développement de médias sportifs spécialisés sont aussi mis en lumière : « l'e-sport a continué de croître en créant ses propres médias (Web TV, YouTube, sites spécialisés...) et a pu proposer des shows de plus en plus spectaculaires jusqu'à attirer l'attention des médias sportifs et high-tech »¹⁰⁷⁴.

Ce cadre apparaît également quand les compétiteurs sont présentés comme des « stars de la discipline »¹⁰⁷⁵, « supertar »¹⁰⁷⁶, « rock star »¹⁰⁷⁷, « légende »¹⁰⁷⁸, « idole »¹⁰⁷⁹, « vedettes »¹⁰⁸⁰, etc. L'esport est « une discipline qui a aussi ses héros »¹⁰⁸¹, dans laquelle « les meilleurs joueurs sont devenus de véritables stars »¹⁰⁸². La starification des compétiteurs est ainsi mise en lumière : « Vers une "starification" des joueurs »¹⁰⁸³. Les spectateurs et supporters sont également présentés en tant que fans, voire « groupies »¹⁰⁸⁴, de ces stars. Le nombre d'abonnés qui suivent ces champions sur leurs réseaux sociaux est par exemple mentionné :

« Le sport électronique est en plein boom, avec ses stars suivis par des millions de fans sur internet »¹⁰⁸⁵.

« Inconnu du grand public, Gotaga, 26 ans, a pourtant 3,5 millions d'abonnés sur sa chaîne YouTube et plus de 1,8 sur Twitch, la plateforme de streaming spécialisée dans le jeu vidéo et l'e-sport »¹⁰⁸⁶.

Enfin, les activités annexes à la production de performance de ces stars sont aussi mentionnées : « interview », « photo », « autographe », « dédicace », « selfie », « conférence de presse », etc. : « toute la journée, les joueurs donnent des conférences de presse, répondent à des interviews

¹⁰⁷² GARNIER Julie, « E-sport : dans l'arène des nouveaux combats », *Le Bien Public*, 09/01/2017, p. Côte-d'Or2.

¹⁰⁷³ LIRON Sylvain, « Un Boulonnais champion de France de basket... sur console! », *La Voix du Nord*, 15/04/2018, p. 2701.

¹⁰⁷⁴ AUDUREAU William, « L'e-sport à grandes foulées », *op. cit.*, 2018, p. SPA4.

¹⁰⁷⁵ « La Lan Party, la grand-messe du jeu en réseau », *op. cit.*, 2007.

¹⁰⁷⁶ RENOY Aymeric, « "Je m'entraîne six heures par jour" », *Le Parisien*, 19/10/2002, p. 12.

¹⁰⁷⁷ ARNAUD Jean-François, « Un cyberchampionnat à petit budget », *Le Figaro*, 15/09/2003, p. 13.

¹⁰⁷⁸ CALEMARD Sébastien, « 250 joueurs passionnés à Rillieux pour un week-end de "League of Legends" », *Le Progrès (Lyon)*, 06/03/2014, p. Lyon et sa région 12.

¹⁰⁷⁹ EUDES Yves, « Les guerriers adules du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 8.

¹⁰⁸⁰ « Jeux en réseau », *op. cit.*, 2003.

¹⁰⁸¹ GRANDET Magali, « Le jeu vidéo à haut niveau, c'est du sport ! », *op. cit.*, 2016.

¹⁰⁸² TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

¹⁰⁸³ TERAHA Clément, « Des ambitions titanesques », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2021, p. 22.

¹⁰⁸⁴ EUDES Yves, « Les cyberathlètes s'affrontent à Seoul », *Le Monde*, 22/01/2002, p. 14.

¹⁰⁸⁵ RICHARD Philippe, « [Reportage] Les compétitions de jeux vidéo deviennent un spectacle populaire. Comme à l'ESWC, la convention qui se tient ce week-end à Paris », *Ouest-France*, 19/02/2017, p. Actu Auray_3.

¹⁰⁸⁶ « Gotaga, le "French monster" du jeu vidéo, nouvelle idole des jeunes », *Le Progrès (Lyon)*, 21/10/2019, p. Une-AIN-SER1.

télé et radio de journalistes venus du monde entier »¹⁰⁸⁷, « je suis considéré comme une star, je signe des autographes ou on me prend en selfie »¹⁰⁸⁸.

Dans un autre sous-cadre intitulé « professionnel », l'esport est présenté comme une « discipline professionnelle »¹⁰⁸⁹. Cette professionnalisation est parfois considérée comme l'aboutissement de l'organisation : « Une pratique sportive suffisamment porteuse pour que se développe une pratique professionnelle au sein d'une fédération naissante »¹⁰⁹⁰. Les discours soulignent que l'« e-sport devient véritablement professionnel : il y a de plus en plus de tournois rémunérés et il y a même une ligue professionnelle aux États-Unis »¹⁰⁹¹. Ils font référence au « circuit pro »¹⁰⁹² qui existe depuis 1997, date à laquelle ont vu le jour des ligues professionnelles comme la Cyberathlete Professional League (CPL)¹⁰⁹³, aux « équipe professionnelle »¹⁰⁹⁴ ou aux « teams pro »¹⁰⁹⁵. Les compétiteurs sont présentés comme des « professionnels »¹⁰⁹⁶ des « pro gamers »¹⁰⁹⁷ ou des « athlètes professionnel »¹⁰⁹⁸. Certains discours mettent en lumière « la professionnalisation du jeu en ligne [qui] est en marche »¹⁰⁹⁹ : « En Scandinavie, en Allemagne, aux Pays-Bas, en Angleterre et en France, on voit apparaître des équipes semi-professionnelles qui parcourent le continent pour disputer des matchs sponsorisés par de grandes entreprises »¹¹⁰⁰. Certains arborent une posture historique et mettent en lumière différentes étapes dans ce processus. À titre d'exemple, après l'émergence des premières ligues privées de la fin des années 1990, les investissements de plusieurs éditeurs de jeu aux alentours des années 2010 sont présentés comme une étape décisive de la professionnalisation :

« Avant que les éditeurs de jeux vidéo n'investissent plusieurs millions de dollars dans les récompenses de tournois d'e-sport, seule une poignée de joueurs vivaient le rêve de beaucoup d'autres – être payés pour jouer à des jeux vidéo. La quasi-majorité de ces talents se trouvaient en Corée du Sud, où l'e-sport est reconnu et soutenu par le gouvernement depuis plus de quinze ans. Mais lorsque l'éditeur Riot Games décida, fin 2012, de verser un salaire aux meilleurs joueurs mondiaux de son jeu *League of Legends*, la donne a radicalement changé. Soudain, des centaines de joueurs, parfois à

¹⁰⁸⁷ PENE Clémence, « Avec les virtuoses de la console », *op. cit.*, 2005, p. 9.

¹⁰⁸⁸ « Champion du monde sur console », *Le Parisien*, 08/10/2017, p. IDFO40, IDFO41.

¹⁰⁸⁹ ANDRIES Chloé, « Jeux en réseau », *op. cit.*, 2005.

¹⁰⁹⁰ BELHACHE Philippe, « Écran total sur l'e-Sport », *op. cit.*, 2016, p. Médoc-C2_2, 3.

¹⁰⁹¹ « La Halle d'Ergué-Armel se la joue virtuelle », *Ouest-France*, 26/04/2013.

¹⁰⁹² DARBLADE Gérard, « Le rendez-vous des mordus du jeu en réseau », *Sud Ouest*, 15/08/2012, p. Mont-de-Marsan-C2_10.

¹⁰⁹³ LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *op. cit.*, 2000, p. 32.

¹⁰⁹⁴ RENOY Aymeric, « « Nos ennemis ? Les équipes allemandes » », *Le Parisien*, 27/05/2001, p. 11.

¹⁰⁹⁵ RICHARD Philippe, « [Reportage] Les compétitions de jeux vidéo deviennent un spectacle populaire. Comme à l'ESWC, la convention qui se tient ce week-end à Paris », *op. cit.*, 2017, p. Actu Auray_3.

¹⁰⁹⁶ FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l'arène », *op. cit.*, 2001, p. 3.

¹⁰⁹⁷ EUDES Yves, « Les guerriers adulés du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 8.

¹⁰⁹⁸ « L'association d'e-sport Overtime débarque à Dunkerque », *La Voix du Nord*, 25/09/2021, p. 3206.

¹⁰⁹⁹ FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l'arène », *op. cit.*, 2001, p. 3.

¹¹⁰⁰ EUDES Yves et GRANGERAY Emilie, « Les clans du Counter-Strike », *Le Monde*, 08/08/2001, p. 8.

peine majeurs, ont quitté les bancs de la fac ou leur emploi pour se consacrer pleinement à leur passion. Le “pro-gaming”, ou la pratique professionnelle de l’e-sport, a alors explosé en Europe et aux États-Unis »¹¹⁰¹.

Ce sous-cadre, ainsi que le cadre « discipline », apparaît également quand les discours font référence à l’économie ou à l’écosystème (composé de sponsoring, de *merchandising*, etc.) auquel ont donné lieu les compétitions sportives : « toute une économie s’est développée avec des prix, des sponsors, du *merchandising* »¹¹⁰², « l’argent généré par l’e-sport a donné naissance à tout un écosystème mêlant joueurs, agents, entraîneurs, clubs, commentateurs, organisateurs d’événements, plateformes en ligne »¹¹⁰³.

Surtout, l’esport est présenté comme un « métier »¹¹⁰⁴, une « profession » ou une « carrière » pour les compétiteurs qui peuvent « vivre de leur passion »¹¹⁰⁵ et « véritablement gagner leur vie avec le jeu vidéo »¹¹⁰⁶. Les « contrats professionnels »¹¹⁰⁷ sont également évoqués, comme dans l’article « Joueur professionnel, une carrière à part entière »¹¹⁰⁸. Les différentes sources de revenus des compétiteurs professionnels, ou leur modèle économique, sont aussi au centre des préoccupations de ce cadre : leur mode de rémunération ressemble à celui des tennismen et cyclistes, avec un mélange de salaires fixes de leur équipe, de primes, de compétitions et de revenus de sponsors extérieurs »¹¹⁰⁹. Ainsi évoquent-ils les « salaires », les « revenus », « la rémunération » ainsi que « l’argent » gagnée lors d’une compétition, ou l’ensemble des « gains » et « dotation » qu’ils ont remportés sur l’ensemble de leur carrière :

« À 19 ans, il a déjà été deux fois champion de France et il a décroché le titre mondial en juin. “J’ai alors remporté 137 000 €. Sans compter les sommes que je gagne dans les tournois, je me fais en moyenne 5 000 € par mois”, confie celui qui est habillé de la tête aux pieds par Adidas, l’un de ses sponsors ».¹¹¹⁰

Enfin, l’évocation d’autres métiers que celui de compétiteur rendent visibles ce cadre (producteur de contenu, organisateur, commentateur, etc.) : « L’e-sport, ce n’est pas juste les joueurs, il y a de nombreux corps de métier, des perspectives d’embauche »¹¹¹¹, « rédacteur, community manager, joueur professionnel ou commentateur sur le web »¹¹¹². À cet égard, la

¹¹⁰¹ JOLLY Vincent, « Joueur professionnel, une carrière à part entière », *op. cit.*, 2016, p. 26.

¹¹⁰² RENARD Xavier, « L’e-sport en marche vers un futur olympique », *op. cit.*, 2019, p. 12.

¹¹⁰³ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

¹¹⁰⁴ EVAÏN Emeric, « Mordus de jeux en réseau, ils en ont fait leur métier », *Ouest-France*, 26/03/2005, p. 19.

¹¹⁰⁵ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Sommet mondial du jeu vidéo », *Le Progrès – Lyon*, 09/07/2005, p. 32.

¹¹⁰⁶ MORISSE Jean-François, « Le point de vue d’un coach », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/04/2014, p. THE1.

¹¹⁰⁷ JOLLY Vincent, « Joueur professionnel, une carrière à part entière », *op. cit.*, 2016, p. 26.

¹¹⁰⁸ *Ibid.*

¹¹⁰⁹ « Le vocabulaire de l’esport », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_23.

¹¹¹⁰ M A. D., « “Je gagne près de 5 000 € par mois” », *Aujourd’hui en France*, 04/11/2017, p. AUJM9.

¹¹¹¹ GIOVANINETTI Claire, « En un an, Atletec s’est fait une place dans l’e-sport », *Ouest-France*, 28/10/2021, p. Les Sables d’Olonne_13|La Roche-sur-Yon_13.

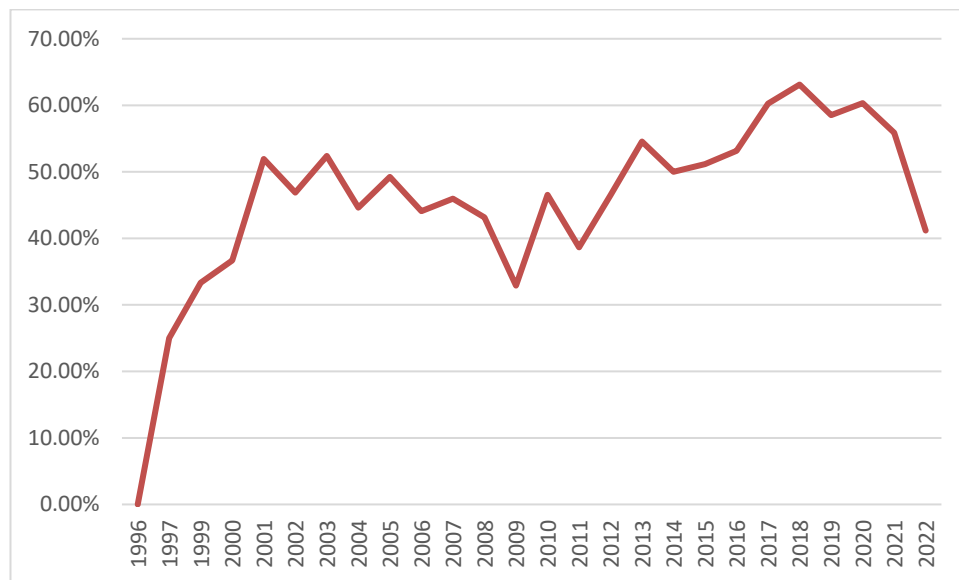
¹¹¹² « Nantes : une école pour les pros du jeu vidéo », *Ouest-France*, 20/02/2016.

production de contenu en direct est souvent associée à la professionnalisation des compétiteurs : « Existe également le “streaming”, ou retransmission de matchs commentés en direct sur internet. Le principe est simple : plus le nombre de spectateurs est important, plus les pro gamers gagneront d’argent »¹¹¹³.

Un dernier sous-cadre intitulé « Corée du Sud » peut être mis en lumière ici. Celui-ci peut néanmoins être considéré comme lié au cadre générique « comparaison internationale » principalement évoqué dans le chapitre 3 de cette thèse. Dans ce sous-cadre, le cas de la Corée du Sud est mobilisé pour montrer que l’esport est une discipline compétitive professionnelle de production de performance qui donne lieu à un spectacle. La Corée du Sud apparaît comme le symbole du cadre « discipline compétitive » dans la mesure où l’organisation compétitive, la performance, le spectacle et le professionnalisme au cœur de ce cadre semblent s’y épanouir de façon exacerbée :

« La Corée pour modèle. Le sponsoring concerne actuellement une poignée de joueurs français. Mais ce système est en pleine expansion et suit l’exemple de la Corée du Sud, le paradis du jeu vidéo. “Là-bas, des gamers en vivent. Ils touchent des primes pour concourir à des tournois ou des cachets lors d’inaugurations de salles de jeu”, explique Oscar Parroucel »¹¹¹⁴.

« Mon rêve serait de partir en Corée où les parties sont retransmises à la télévision et les meilleurs joueurs sont payés à des salaires mirobolants »¹¹¹⁵.



Graphique 11 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « discipline compétitive » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

¹¹¹³ PIROT O., « Le sport électronique, l’avenir des jeux vidéo ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/12/2014, p. 32.

¹¹¹⁴ ARTIGUE-CAZCARRA Élisabeth, « Les pros de la souris », *Sud Ouest*, 11/03/2007, p. 20.

¹¹¹⁵ MOUCHON Frédéric, « 350 fans de jeux vidéo s’affrontent à Rueil », *Le Parisien*, 02/11/2002, p. 1.

2.7. Industrie

Le cadre « industrie » s'apparente au cadre « grande entreprise » identifié par Shauny De Donder et ses collègues¹¹¹⁶, ainsi qu'au cadre « industrie créative et nouvelle économie » mis en évidence par Shule Cao et Wei Hue¹¹¹⁷. Ici, l'esport est présenté comme un « phénomène commercial »¹¹¹⁸, un « business en plein essor »¹¹¹⁹, « une industrie en pleine explosion »¹¹²⁰, « un vrai écosystème et une véritable économie nouvelle »¹¹²¹, une « filière pleine de promesses »¹¹²² ou encore comme un « loisir qui s'est mué ces dernières années en véritable business »¹¹²³. Il s'agit d'un « nouveau marché »¹¹²⁴, d'une « nouvelle arène »¹¹²⁵ ou « terrain de jeu »¹¹²⁶ pour les acteurs économiques. Les discours évoquent l'« industrie de l'e-sport »¹¹²⁷, le « marché de l'e-sport »¹¹²⁸, la « nouvelle économie e-sportive »¹¹²⁹ ou le « secteur de l'e-sport, qui devrait générer à horizon 2019 un milliard de dollars de chiffre d'affaires au niveau mondial »¹¹³⁰.

Les entités ou les « acteurs économiques »¹¹³¹ et commerciaux ayant pour but de générer du profit, de développer leurs activités, et de promouvoir leurs produits ou services, à l'instar des

¹¹¹⁶ DE DONDER Shauny, ROBEERS Timothy et DANEELS Rowan, « Virtual athlete or ultimate nerd? », *op. cit.*, 2023, p. 757-773.

¹¹¹⁷ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

¹¹¹⁸ AUDUREAU William, « FIFA : le foot virtuel devenu phénomène culturel », *Le Monde*, 26/02/2015, p. SCQ1.

¹¹¹⁹ RABILLER Pascal, « E-sport : le business du jeu est aux manettes », *Sud Ouest*, 17/07/2017, p. Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_2, Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_3.

¹¹²⁰ MILLIEN Etienne, « Culture Geeks : Trois jours de festival au mois de mai », *Sud Ouest*, 18/12/2015, p. Bordeaux Rive Droite-C2_6, 7.

¹¹²¹ BESSON Bruno, « L'e-sport s'ancre en région Centre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/12/2017, p. 3.

¹¹²² GOUIN Jean-Michel, « La passion du jeu vidéo à la 19eGamers assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2018, p. 12.

¹¹²³ WOITIER Chloé, « L'e-sport aiguise l'appétit des médias », *Le Figaro*, 07/11/2015, p. 24.

¹¹²⁴ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹²⁵ KESSOUS Mustapha, « L'e-sport, nouvelle arène », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹¹²⁶ WOITIER Chloé, « Cinéma, télé, e-sport... les nouveaux terrains de jeu du géant américain Activision », *Le Figaro*, 18/07/2016, p. 28.

¹¹²⁷ REYNAUD Florian, « Les batailles d'Olivier "Luffy" Hay », *op. cit.*, 2021, p. 27.

¹¹²⁸ WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹¹²⁹ CHEVAL Bastien, « L'e-sport se développe à fond les manettes », *Ouest-France*, 30/10/2019, p. Bayeux Caen_20.

¹¹³⁰ SALLE Caroline, « BeIN Sports mise sur l'e-sport version premium », *Le Figaro*, 18/11/2016, p. 24.

¹¹³¹ p. ex., RICHARD Philippe, « Nous sommes de plus en plus joueurs », *Ouest-France*, 31/10/2017, p. Dinan_31.

« industriels »¹¹³², « société »¹¹³³, « boîte »¹¹³⁴, « start-up »¹¹³⁵, « entreprise »¹¹³⁶, « marque »¹¹³⁷, « groupe »¹¹³⁸, « filiale »¹¹³⁹, « annonceur »¹¹⁴⁰, « sponsors »¹¹⁴¹, « partenaires »¹¹⁴², « investisseur »¹¹⁴³, « actionnaire »¹¹⁴⁴, « entrepreneur »¹¹⁴⁵, « *business angels* »¹¹⁴⁶, « chef d'entreprise »¹¹⁴⁷ ou « fondateur »¹¹⁴⁸ sont au cœur des discours de ce cadre et le font apparaître. Les positions hiérarchiques occupées par ces acteurs et entités sur ce « nouveau marché » au sein duquel « les positions sont à prendre »¹¹⁴⁹ sont détaillées : « Le marché est en train de se consolider autour de quelques acteurs, dont Eclipsia »¹¹⁵⁰. Ainsi est-il précisé que l'éditeur Riot est le leader mondial de l'esport quand il est présenté : « Le leader mondial de l'e-sport, créateur du jeu compétitif *League of Legends* et propriété du chinois Tencent, a décidé au printemps de bouleverser les règles du jeu pour sa "ligue 1" à partir de 2019 »¹¹⁵¹. Les situations de « concurrence entre éditeurs »¹¹⁵² ou de façon plus générale « la concurrence »¹¹⁵³ entre plusieurs acteurs économiques sont également mises en lumière : « Le rapport de forces avec *PES* s'est complètement inversé, et dans l'ombre de *Call of Duty*, jeu le plus médiatique et le plus vendu de la période, *FIFA* voit sa communauté chaque année s'agrandir un peu plus »¹¹⁵⁴.

¹¹³² p. ex., WERLY Richard, « Corée du Sud, l'Eden du jeu en réseau », *Libération*, 18/10/2000, p. 34.

¹¹³³ GUITTON Gilles, « Jeux vidéo non-stop », *Sud Ouest*, 09/04/2001, p. F.

¹¹³⁴ p. ex., HENTRY Damien, « Nombre de salles : il faut réseau garder », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/12/2002, p. 8.

¹¹³⁵ p. ex., DEVILLERS Wilfried, « Tours, capitale de l'eSport ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/10/2017, p. 7.

¹¹³⁶ p. ex., AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *Le Monde*, 07/11/2017, p. 19.

¹¹³⁷ p. ex., WOITIER Chloé, « Entré en Bourse, Razer profite du boom du "PC gaming" », *Le Figaro*, 15/11/2017, p. 27.

¹¹³⁸ p. ex., WOITIER Chloé et IZORET MASSERON Thibault, « "Overwatch" fait la fortune de Blizzard », *Le Figaro*, 25/11/2017, p. 28.

¹¹³⁹ p. ex., RIMBAUX N., « --- Les start-up comme chez elles », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/01/2018, p. 9.

¹¹⁴⁰ p. ex., REYMANN Gilles, « Ces Lyonnais qui parient sur le boom de l'esport », *op. cit.*, 2020, p. Economie 6910.

¹¹⁴¹ p. ex., WOITIER Chloé, « Coronavirus : l'e-sport dans une situation ambivalente », *Le Figaro*, 08/04/2020, p. 36.

¹¹⁴² p. ex., MONICAULT Frédéric, « La Bourse, nouveau but de l'ancien footballeur star David Beckham », *op. cit.*, 2020, p. 19.

¹¹⁴³ p. ex., D R., « Je suis là pour détecter et coacher les joueurs », *Sud Ouest*, 07/11/2020, p. Dordogne-C1_40.

¹¹⁴⁴ p. ex., WOITIER Chloé, « Chez Barrière, les spectacles autour de l'e-sport remplissent les salles », *Le Figaro*, 09/11/2019, p. 30.

¹¹⁴⁵ p. ex., GAYE Geoffrey, « Près de 300 "gameurs" s'affrontent sur Counter-Strike ! », *op. cit.*, 2018, p. Tassin-la-Demi-Lune-région22.

¹¹⁴⁶ p. ex., WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹¹⁴⁷ p. ex., ROUSSET Jean-Paul, « Nova ou le tapis de souris sauvé par le jeu vidéo », *Libération*, 01/08/2006, p. 12.

¹¹⁴⁸ p. ex., CARIO Erwan, « Amazon », *op. cit.*, 2014, p. 32.

¹¹⁴⁹ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹⁵⁰ WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹¹⁵¹ WOITIER Chloé, « L'e-sport reste au coeur du modèle de Riot Games », *Le Figaro*, 30/05/2018, p. 24.

¹¹⁵² AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

¹¹⁵³ AZAZAZ Yassine El, « Le jeu vidéo "Fortnite" met un premier pied dans l'e-sport », *Le Monde*, 06/07/2018, p. SCQ8.

¹¹⁵⁴ AUDUREAU William, « FIFA », *op. cit.*, 2015, p. SCQ1.

Ces entités et acteurs économiques, majeurs dans ce cadre, font l'objet de descriptions. Les informations relatives à leur niveau économique tel que leur nombre de salariés, leur chiffre d'affaires, leur nombre de ventes ou d'utilisateurs sont mentionnées. Le lecteur peut ainsi apprendre que MLG, « l'entreprise new-yorkaise de 60 salariés », « est l'un des principaux organisateurs de tournois de jeux vidéo aux États-Unis » avec « 20 millions de spectateurs par mois » sur sa plateforme MLG.TV¹¹⁵⁵. Les histoires ou parcours de ces entités et acteurs qui ont réussi à s'imposer dans cette industrie sont aussi narrés :

« Forrest Li n'a pourtant rien d'un "gamer". Après avoir travaillé comme recruteur dans deux grands groupes, implantés en Asie du Sud-Est (Motorola et Corning), il veut laisser libre cours à sa fibre entrepreneuriale. Des Américains se montrent intéressés par ses projets, mais déplorent qu'il ne soit pas sur place. Le jeune homme s'inscrit alors en master à Stanford pour mieux intégrer l'écosystème financier américain. Pari gagné : ce sont des capitaux américains qui financent, en 2009, Garena. Un an plus tard, l'entreprise lance la plateforme Garena+ »¹¹⁵⁶.

Ces discours s'accompagnent aussi de projections lorsque les objectifs ou les volontés futures des acteurs sont énoncés : « Pour son activité, Yann Turc-Arnoux prévoit environ 18 000 visites par an, pour un chiffre d'affaires espéré de 190 000 €. "Je vais embaucher deux salariés pour le lancement du complexe et j'espère monter à cinq à moyen terme" »¹¹⁵⁷. Les projets d'investissements futurs sont particulièrement mis en avant : « Le concept marche tellement bien que les fondateurs se préparent à l'exporter : "Nous prévoyons d'ouvrir des bars e-sport à Londres en janvier et à Berlin et Stockholm en février et mars" »¹¹⁵⁸.

Et pour cause, les investissements économiques, les partenariats et « sponsoring » sont au cœur de ce cadre. À titre d'exemple, des articles soulignent que « Samsung a investi des dizaines de millions d'euros pour créer une ligue de tournois professionnels de jeux en ligne »¹¹⁵⁹, que Twitch a été « racheté en août 2014 par Amazon pour près d'un milliard de dollars »¹¹⁶⁰, que le « FC Nantes se lance à la conquête d'un nouveau marché »¹¹⁶¹, que « Zebet mise sur l'e-sport à l'étranger »¹¹⁶², ou encore que Tencent « a acquis 70 % de la société [Riot] pour 400 millions de dollars » en 2011, a « acheté les parts restantes pour devenir propriétaire exclusif de la start-up » en 2015 et « a depuis acquis le studio finlandais Supercell, créateur du jeu mobile *Clash of*

¹¹⁵⁵ WOITIER Chloé, « Activision met la main sur un acteur majeur de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 25.

¹¹⁵⁶ RUSSELL Géraldine, « Garena : la pépite sud-asiatique du jeu vidéo », *Le Figaro*, 27/08/2016, p. 27.

¹¹⁵⁷ DURDILLY Nicolas, « Sport électronique : ils veulent faire chauffer les manettes », *Le Bien Public*, 24/02/2016, p. 21D11.

¹¹⁵⁸ DAHAN Elia, « Les champions de jeux vidéo se défient au bar », *op. cit.*, 2013.

¹¹⁵⁹ WERLY Richard, « L'Asie, nouvel empire du Net », *Libération*, 09/08/2001, p. 15.

¹¹⁶⁰ WOITIER Chloé, « La grande ruée des médias vers l'e-sport », *Le Figaro*, 01/08/2016, p. 24.

¹¹⁶¹ GUISELNÉ Kevin, « [Le sport ne s'est jamais autant exercé...] », *op. cit.*, 2016, p. Chateaubriant Ancenis_28.

¹¹⁶² GUERIN Jean-Yves, « Zebet mise sur l'e-sport à l'étranger », *Le Figaro*, 28/01/2017, p. 24.

Clans »¹¹⁶³. Même quand ils ne se comptent pas en millions et ne sont pas réalisés par des acteurs dotés de « budget de quelques millions d’euros »¹¹⁶⁴, les investissements font apparaître le cadre « industrie » :

« À ses côtés, son associé, Maxime Forest, développeur de 25 ans. Dans leur tirelire, 1 000 €. Au culot, ils démarchent Kappa France, à Saint-Herblain, qui devient leur équipementier officiel, et décrochent un contrat avec Sogeti, la division Services de technologie et d’ingénierie de Capgemini, géant mondial du numérique. Avec ces partenaires, les deux associés décrochent assez de financements pour sponsoriser cinq équipes de joueurs professionnels ou semi-pros »¹¹⁶⁵.

En outre, les objectifs et finalités sous-tendant ces investissements accompagnent souvent ces discours. À titre d’exemple, pour la LFP qui « organise son propre championnat sur les consoles PlayStation et Xbox One en partenariat avec EA Sports, l’éditeur du jeu *FIFA*, le produit culturel le plus vendu en France », il s’agit de toucher « un nouveau public qui ne voit la Ligue 1 qu’à travers le jeu *FIFA* »¹¹⁶⁶. Pour BNP Paribas, qui noue également un partenariat avec Playstation, « une des marques préférées des 15-30 ans », le souhait est de « développer son image auprès de cette cible stratégique »¹¹⁶⁷. En outre, il est souvent question de toucher un nouveau public décrit comme engagé, investissant du temps et de l’argent dans les loisirs vidéoludiques :

« En enrichissant son offre de contenus digitaux, la filiale de Bouygues espère conquérir les “millennials”, autrement dit les jeunes. 90 % des joueurs sur la plateforme Glory4Gamers sont en effet âgés de moins de 25 ans et la quasi-totalité sont des hommes (98 %). Ces fans ont également pour caractéristique d’être un public très captif – 95 % d’entre eux jouent au moins une heure par jour... Une audience très ciblée en somme, susceptible d’intéresser les annonceurs et, de surcroît, parfaitement complémentaires avec les cibles que TF1 touche déjà à travers ses différentes antennes »¹¹⁶⁸.

Les publics de l’esport, les joueurs et les compétiteurs sont ainsi présentés comme des « client »¹¹⁶⁹, « cible »¹¹⁷⁰, « consommateurs »¹¹⁷¹ ou « utilisateur »¹¹⁷² :

« Entre deux matchs, sur des live qui peuvent facilement durer dix heures, les occasions de faire de la pub sont belles, mais assez rares. “C’est une communauté essentiellement masculine, active, très connectée et engagée dans les médias sociaux, souligne Philippe

¹¹⁶³ WOITIER Chloé, « “League of Legends” de Riot Games, roi absolu de l’e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹⁶⁴ WOITIER Chloé, « Les chaînes 100 % e-sport deviennent réalité », *Le Figaro*, 04/11/2017, p. 24.

¹¹⁶⁵ BIRET Valentin, « À 24 ans, il crée sa société d’e-sport avec 1 000 € », *Ouest-France*, 16/05/2019, p. Nantes 13.

¹¹⁶⁶ KESSOUS Mustapha, « BeIN Sports occupe le terrain du football virtuel », *Le Monde*, 21/11/2016, p. TEL22.

¹¹⁶⁷ PERONNAU Marie, « Roland-Garros : le double BNP Paribas-PlayStation », *Le Figaro*, 27/04/2005.

¹¹⁶⁸ SALLE Caroline, « TF1 organise son premier tournoi d’e-sport », *Le Figaro*, 21/05/2016, p. 30.

¹¹⁶⁹ p. ex., WOITIER Chloé, « En France, une année perturbée par le second confinement », *Le Figaro*, 19/12/2020, p. 22.

¹¹⁷⁰ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹⁷¹ p. ex., WOITIER Chloé, « Paris, la capitale de “League of Legends” », *Le Figaro*, 09/11/2019, p. 30.

¹¹⁷² p. ex., MIZIO Francis, « Trucidez-vous les uns les autres. Le service de jeu en réseau Net Stadium offre une arène aux joueurs. », *Libération*, 20/09/1996, p. IV.

Boscher. Beaucoup sont des millennials (15-24 ans, NDLR) qui décryptent parfaitement les codes de la pub. Les messages et la présence des marques doivent être le plus intégré possible” »¹¹⁷³.

L’esport apparait ainsi comme un moyen de s’enrichir pour l’ensemble des acteurs. Les discours de ce cadre font référence à l’« intérêt commercial »¹¹⁷⁴ ou au « potentiel économique gigantesque »¹¹⁷⁵ de ce « nouvel eldorado »¹¹⁷⁶ ou « nouveau dragon »¹¹⁷⁷. L’esport est présenté comme un « puissant outil commercial »¹¹⁷⁸, une « manne financière à conquérir »¹¹⁷⁹, « une immense opportunité pour les médias »¹¹⁸⁰, un « filon [...] qui commence à être exploité par les médias traditionnels »¹¹⁸¹. Les compétitions « génèrent des retombées économiques assez importantes »¹¹⁸², ont « fait la fortune de Blizzard »¹¹⁸³, « rapportent des centaines de millions de dollars aux éditeurs de jeux »¹¹⁸⁴. En effet, l’esport est devenu « un outil marketing pour faire la promotion d’un jeu »¹¹⁸⁵, c’« est aujourd’hui l’un des meilleurs moyens de communication pour les éditeurs de jeux qui veulent promouvoir leurs titres auprès d’une communauté de passionnés »¹¹⁸⁶. Dans ces discours, le jeune public masculin engagé, que la pratique permet de toucher, est également évoqué :

« L’e-sport peut être le meilleur moyen de retenir, voire de faire revenir, les plus jeunes qui désertent la télé. Clairement, l’e-sport peut faire de plus grosses audiences que des championnats de hand et de basket, avec des couts de production assez faibles”, avance Bertrand Amar, producteur »¹¹⁸⁷.

« “Certaines personnes n’ont pas la télé, mais regardent Twitch !”, souligne Sébastien Debs. “Des fans investis, avec un niveau d’engagement sans équivalent” »¹¹⁸⁸.

La mise en lumière des succès économiques des acteurs de l’esport rend également visible ce cadre. Les chiffres d’affaires et les bénéfices réalisés grâce au sport électronique sont monnaie courante dans les discours :

¹¹⁷³ DEBOUTE Alexandre, « Un nouveau terrain de jeu pour les marques les plus connectées », *Le Figaro*, 05/08/2016, p. 26.

¹¹⁷⁴ BUTET Jean-François, « Jeu en réseau », *op. cit.*, 2001.

¹¹⁷⁵ SALLE Caroline, « Les marathoniens du jeu vidéo ont livré bataille », *op. cit.*, 2002, p. 9.

¹¹⁷⁶ ARABIAN Bruno, « Electronic Arts a créé EA.com », *Le Figaro*, 14/12/1999, p. 6.

¹¹⁷⁷ WERLY Richard, « Corée du Sud, l’Eden du jeu en réseau », *op. cit.*, 2000, p. 34.

¹¹⁷⁸ RENO, « Le jeu vidéo, c’est du sport ! », *Aujourd’hui en France*, 19/02/2017, p. AUJM25.

¹¹⁷⁹ « Le e-sport, mode d’emploi », *op. cit.*, 2018, p. 3227.

¹¹⁸⁰ WOITIER Chloé, « La grande ruée des médias vers l’e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹⁸¹ PIQUARD Alexandre, « L’e-sport, nouveau terrain de jeu médiatique », *Le Monde*, 03/06/2016, p. SCQ8.

¹¹⁸² DEVILLERS Wilfried, « Tours, capitale de l’eSport ? », *op. cit.*, 2017, p. 7.

¹¹⁸³ WOITIER Chloé et IZORET MASSERON Thibault, « “Overwatch” fait la fortune de Blizzard », *op. cit.*, 2017, p. 28.

¹¹⁸⁴ KESSOUS Mustapha, « L’e-sport, nouvelle arène », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹¹⁸⁵ AUDUREAU William, « L’e-sport, la belle affaire de l’industrie du jeu vidéo », *Le Monde*, 04/09/2017, p. SCQ8.

¹¹⁸⁶ RENO, « Le jeu vidéo, c’est du sport ! », *op. cit.*, 2017, p. AUJM25.

¹¹⁸⁷ KESSOUS Mustapha, « L’e-sport, nouvelle arène », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹¹⁸⁸ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

« Pour l’instant, il est encore trop tôt pour évaluer les retombées économiques de la finale de “*League of Legends*”. Corinne Menegaux se projette sur “la finale en Suède en 2011, qui avait généré 50 millions de dollars de retombées” »¹¹⁸⁹.

« Depuis la fin 2015, Activision multiplie les initiatives – rachat du créateur du jeu mobile Candy Crush pour 5,4 milliards d’euros., acquisition d’un des principaux organisateurs de tournois de e-sport., création de la division Activision-Blizzard Studios, chargée de la déclinaison en films, séries et dessins animés des grandes licences de l’éditeur. Ces diversifications sont accueillies avec délice par la Bourse : en mai, le titre Activision a bondi de près de 15 %, à 39 dollars l’action. La valorisation de l’éditeur avait déjà doublé depuis son départ du groupe Vivendi, en 2013... »¹¹⁹⁰.

Les discours qui présentent l’esport comme une activité source d’emploi s’inscrivent également dans ce cadre et le font apparaître. L’esport est présenté comme un « nouveau métier »¹¹⁹¹ ou un secteur créateur d’emplois : « le secteur crée des emplois, il y a en ce moment de grosses levées de fonds, de plus en plus de marques sont intéressées pour sponsoriser des équipes. C’est un marché qui double chaque année »¹¹⁹². La formule « l’e-sport fait vivre »¹¹⁹³ (détournée de l’adage « l’espoir fait vivre ») revient en outre dans plusieurs discours.

Enfin, le « modèle économique »¹¹⁹⁴ de l’industrie esportive en général et des acteurs esportifs est au cœur de ce cadre. Les discours y font référence et le décrivent. L’importance du sponsoring qui « représente entre 60 et 70 % du marché mondial »¹¹⁹⁵ ou « du mécénat » dont provient « la grande majorité des fonds du e-sport »¹¹⁹⁶ est par exemple mise en lumière. Le modèle « *free-to-play* » des jeux vidéo compétitifs les plus populaires est expliqué dans de nombreuses productions :

« Le jeu est de type “*free-to-play*”, c’est-à-dire entièrement gratuit. Le *business model* repose sur les micro-transactions que les joueurs peuvent réaliser pour enrichir leur compte. Cependant, aucun de ces achats ne peut augmenter la puissance d’un joueur ou ses chances de remporter une partie – ils sont d’ordre purement cosmétique et participent uniquement à améliorer votre apparence à l’intérieur du jeu »¹¹⁹⁷.

Le « modèle économique » des clubs, « identique à celui d’un club de sport, avec un système de sponsoring, une économie *ad hoc*, avec production de contenus marketing, comme de la

¹¹⁸⁹ ROBINET Charlotte, « Paris veut booster la pratique de l’e-sport », *Le Parisien*, 09/11/2019, p. IDFO37.

¹¹⁹⁰ WOITIER Chloé, « Cinéma, télé, e-sport... les nouveaux terrains de jeu du géant américain Activision », *op. cit.*, 2016, p. 28.

¹¹⁹¹ VERDICHIZZI Gaetan, « Vincent, l’entrepreneur geek », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/07/2015, p. Le Creusot13.

¹¹⁹² « “Dans quelques années, le e-sport rivalisera avec le football” », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/10/2016, p. Saône-et-Loire10.

¹¹⁹³ RABILLER Pascal, « E-sport », *op. cit.*, 2017, p. Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_2, Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_3.

¹¹⁹⁴ p. ex., RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹¹⁹⁵ CHEVAL Bastien, « L’e-sport se développe à fond les manettes », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

¹¹⁹⁶ GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

¹¹⁹⁷ JOLLY Vincent, « Le phénomène “League of Legends” débarque à Paris », *op. cit.*, 2014, p. 20.

production de contenus sur internet, streaming et VOD »¹¹⁹⁸, est aussi évoqué. Leurs opérations de « levée de fonds de 20 millions d’euros »¹¹⁹⁹ sont aussi mentionnées. Le « *business model* hybride, reposant en partie sur la billetterie, mais surtout sur le sponsoring »¹²⁰⁰ des organisateurs d’événement est aussi évoqué. Le modèle de franchise mis en place par certains est de la même façon expliqué :

« Adieu le championnat avec système de relégation pour les lanternes rouges. Désormais, les équipes sécurisent leur présence dans le championnat européen (les LCS) pour trois ans contre un chèque de 10 millions d’euros. Ce système, dit de franchise, est identique à celui du sport traditionnel américain. “Sans assurance sur le long terme, les investisseurs sont frileux pour se lancer dans l’e-sport. Le système de franchise permet de les rassurer – leur équipe ne sera pas reléguée” »¹²⁰¹.

Les « droits de retransmission »¹²⁰² sont régulièrement mentionnés également. La « communauté » évoquée dans le cadre « sociabilité » prend ainsi un sens différent dans ce cadre. Elle devient ici une communauté à « fidéliser »¹²⁰³, garante de l’intérêt économique de l’esport et de la rentabilité des acteurs : « Aujourd’hui, tous les éditeurs travaillent sur des jeux adaptés à l’e-sport, car tout le monde a compris que c’était une manière de créer et de fidéliser des communautés qui peuvent être extrêmement rémunératrices »¹²⁰⁴, « “On a voulu redonner vie aux cybercafés”, sourit Nicolas Maurer, directeur général de Vitality. Mais V.Hive a surtout vocation à agrandir la communauté des supporters de Vitality »¹²⁰⁵. En effet, ces communautés, et plus largement la popularité de la pratique, favorisent et expliquent les investissements, partenariats et sponsoring : « À l’automne 2014, par exemple, pas moins de 27 millions de personnes ont assisté en direct à un tournoi de *League of Legends*. Un succès qui attire de plus en plus d’investisseurs, prêts à sponsoriser événements et joueurs »¹²⁰⁶.

Pour les énonciateurs de ces discours comme pour les acteurs de l’esport, la rentabilité et « la pérennité de telles compétitions »¹²⁰⁷ apparaissent comme de véritables préoccupations. Dès lors, les problèmes ou craintes relatives à la rentabilité du modèle économique et « les risques de bulle »¹²⁰⁸ de l’esport sont mis en lumière dans les textes et font apparaître ce cadre : « “Si

¹¹⁹⁸ REYMANN Gilles, « LDLC OL veut être le poids lourds français du sport électronique », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 694.

¹¹⁹⁹ REYMANN Gilles, « “L’esport a créé un écosystème économique propre” », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 6910.

¹²⁰⁰ REYMANN Gilles, « ZQSD table sur l’événementiel », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 694.

¹²⁰¹ WOITIER Chloé, « L’e-sport reste au coeur du modèle de Riot Games », *op. cit.*, 2018, p. 24.

¹²⁰² p. ex., WOITIER Chloé, « Les droits de retransmission de l’e-sport s’envolent », *Le Figaro*, 26/11/2016, p. 24.

¹²⁰³ WOITIER Chloé, « “League of Legends” de Riot Games, roi absolu de l’e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹²⁰⁴ WOITIER Chloé, « Le marché de l’e-sport attire les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹²⁰⁵ WOITIER Chloé, « Vitality, le principal club d’e-sport français, voit grand », *Le Figaro*, 23/11/2019, p. 30.

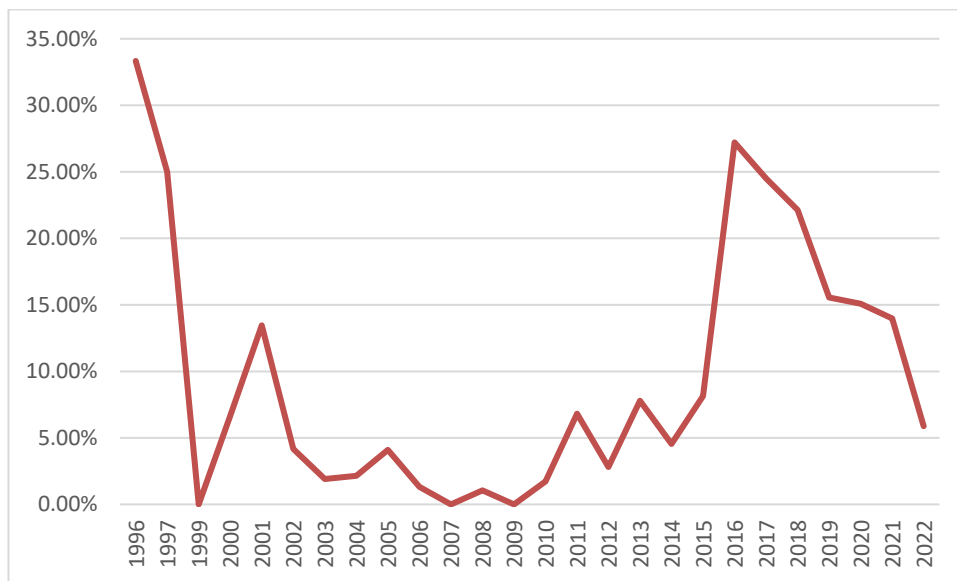
¹²⁰⁶ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

¹²⁰⁷ FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l’arène », *op. cit.*, 2001, p. 3.

¹²⁰⁸ AUDUREAU William, « L’e-sport à grandes foulées », *op. cit.*, 2018, p. SPA4.

l'Overwatch League se porte mal, des investisseurs risquent de considérer l'e-sport comme une bulle", estime Nicolas Maurer, directeur de l'équipe française Vitality »¹²⁰⁹. Les discours soulignent que les clubs « peinent pour le moment à trouver un modèle économique durable »¹²¹⁰ ou que « la majorité des clubs d'e-sport fonctionnent à perte »¹²¹¹. Les déclarations de clubs en faillite arrêtant l'esport sont aussi liées au cadre « industrie » :

« Le PSG eSports a justifié ce choix par “de nombreuses incertitudes (...) sur l'avenir de *League of Legends* en Europe”, incompatibles avec sa volonté de développer “une structure pérenne”. “Les partages de revenus proposés par l'éditeur sont très loin de compenser les coûts d'une structure avec une ambition européenne, notamment à cause de la forte inflation des salaires des joueurs professionnels, injustifiée au regard de l'évolution des audiences des compétitions lors de ces derniers mois” »¹²¹².



Graphique 12 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « industrie » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR

2.8. Activité à encadrer

Le cadre « activité à encadrer » semble similaire au cadre « objet de régulation » identifié par Shule Cao et Wei He¹²¹³, ainsi qu'au cadre « soutien institutionnel limité » mis au jour par Shauny De Donder et ses collègues¹²¹⁴. Ce cadre présente l'esport comme une activité qu'il est

¹²⁰⁹ WOITIER Chloé, « Coronavirus », *op. cit.*, 2020, p. 36.

¹²¹⁰ CAVAILLEZ Jean-Philippe, « L'e-sport, du travail de pros », *Le Progrès – Lyon*, 18/02/2018, p. Près de chez vous 01D25.

¹²¹¹ DUNEAU Clémence, « L'ambition dévorante de Carlos “Ocelote” Rodriguez Santiago », *op. cit.*, 2021, p. 31.

¹²¹² AUDUREAU William, « Le PSG abandonne la discipline phare du sport électronique », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

¹²¹³ CAO Shule et HE Wei, « From electronic heroin to created in China », *op. cit.*, 2021, p. 443-464.

¹²¹⁴ DE DONDER Shauny, ROBEERS Timothy et DANEELS Rowan, « Virtual athlete or ultimate nerd? », *op. cit.*, 2023, p. 757-773.

nécessaire d'« encadrer légalement »¹²¹⁵ et institutionnellement, de « légiférer »¹²¹⁶, de « légaliser »¹²¹⁷, etc. Les discours font référence à « l'encadrement »¹²¹⁸, au « cadre légal »¹²¹⁹, au « cadre juridique »¹²²⁰, à la « légalisation »¹²²¹, à la « législation »¹²²², au « législatif »¹²²³, au « statut juridique »¹²²⁴, au « statut légal »¹²²⁵, au « flou juridique »¹²²⁶, au « vide juridique »¹²²⁷, à la « définition juridique »¹²²⁸, à l'« insécurité juridique »¹²²⁹, à la « structuration juridique »¹²³⁰, aux « dispositions juridiques »¹²³¹, aux « difficultés juridiques »¹²³², aux « bases légales »¹²³³, etc.

Les acteurs institutionnels, publics et politiques à l'instar du « gouvernement »¹²³⁴, du « sénat »¹²³⁵ ou du « législateur »¹²³⁶ sont au cœur de ce cadre. Les « rapport parlementaire »¹²³⁷, « amendements »¹²³⁸, « lois »¹²³⁹ ou « décrets »¹²⁴⁰ sont aussi mis en lumière.

L'esport est présenté comme une activité en cours d'encadrement, « bientôt légalisé »¹²⁴¹ : « le gouvernement est en passe d'offrir un cadre juridique de régulation aux compétitions e-sport (décret d'application en février 2017) alors que, jusqu'ici, l'organisation de tournois (avec gains

¹²¹⁵ p. ex., MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *Aujourd'hui en France*, 25/03/2016, p. MIT10.

¹²¹⁶ p. ex., LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

¹²¹⁷ p. ex., GARNIER Julie, « “Sortir de l'image trop souvent caricaturale du jeu” », *Le Bien Public*, 09/01/2017, p. Côte-d'Or3.

¹²¹⁸ p. ex., *Ibid.*

¹²¹⁹ p. ex., LAHIRE Jean-Michel, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/03/2016, p. 00-IG30.

¹²²⁰ p. ex., JULLIEN Sébastien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. Sports24.

¹²²¹ p. ex., L T., « L'épineuse question des contrats des joueurs », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017, p. 00-IG26.

¹²²² p. ex., GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

¹²²³ p. ex., CAVAILLEZ Jean-Philippe, « L'e-sport, du travail de pros », *op. cit.*, 2018, p. Près de chez vous 01D25.

¹²²⁴ p. ex., AUDUREAU William, « L'e-sport, la belle affaire de l'industrie du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

¹²²⁵ p. ex., WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

¹²²⁶ p. ex., MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

¹²²⁷ p. ex., FACHE Alexandre, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *l'Humanité*, 12/01/2016.

¹²²⁸ p. ex., *Ibid.*

¹²²⁹ p. ex., LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

¹²³⁰ p. ex., DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

¹²³¹ p. ex., SAMZUN Philippe, « Solary », *op. cit.*, 2019, p. 2.

¹²³² p. ex., EVRARD Fanny, « Joël Filipe lance une association pour encadrer les e-sportifs anonymes », *op. cit.*, 2021, p. 6213.

¹²³³ p. ex., CHEVAL Bastien, « L'e-sport se développe à fond les manettes », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

¹²³⁴ p. ex., RICHARD Philippe, « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé », *Ouest-France*, 26/03/2016.

¹²³⁵ p. ex., DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *Libération*, 04/05/2016, p. 11.

¹²³⁶ DESCAMPS Elise, « L'e-sport, quand jouer devient un métier », *La Croix*, 27/05/2019, p. 16.

¹²³⁷ p. ex., LAHIRE Jean-Michel, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *op. cit.*, 2016, p. 00-IG30.

¹²³⁸ CROQUET Pauline, « Enfants youtubeurs et e-sportifs, la fin du vide juridique », *Le Monde*, 05/12/2019, p. 10.

¹²³⁹ « Fuzion, CBR : jeunes équipes amateurs aux fortes ambitions », *Ouest-France*, 25/11/2021, p. Sarthe_23.

¹²⁴⁰ p. ex., JULLIEN Sébastien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. Sports24.

¹²⁴¹ RICHARD Philippe, « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé », *op. cit.*, 2016.

financiers) se faisait en toute illégalité »¹²⁴². Les discours font référence aux actions ou étapes qui visent à encadrer la pratique : « Depuis le 1er juillet, le décret encadrant l'e-sport en France est officiellement entré en application »¹²⁴³. La loi pour une République numérique de 2016 dont on annonce qu'elle « va encadrer cette pratique »¹²⁴⁴ est à cet égard particulièrement mise en avant : « la loi pour une République numérique (2016), dans ses articles 101 et 102, a évoqué pour la première fois le jeu vidéo compétitif et reconnu aux joueurs professionnels un statut légal »¹²⁴⁵. Celle-ci s'accompagne également, entre autres, d'« un amendement du gouvernement prévoyant la création d'un contrat de travail spécifique aux joueurs participant à des compétitions de jeu vidéo »¹²⁴⁶. En outre, si l'association France Esports est tantôt présentée comme une fédération (notamment lorsque les discours cadrent l'esport comme une « discipline compétitive »), les discours de ce cadre insistent sur le fait qu'elle est née de cette loi le 26 avril 2016 :

« France Esports est l'organe national représentant les intérêts des acteurs du sport électronique qu'ils soient éditeurs de jeux, organisateurs d'événements ou joueurs, amateurs comme professionnels. Cette association est née en avril 2016, suite à une consultation publique portée par Axelle Lemaire, secrétaire d'État chargée du Numérique. Six mois plus tard, la loi pour une République numérique pose les bases légales de l'e-sport »¹²⁴⁷.

Les limites des différentes actions ou étapes encadrant l'esport sont aussi mises en lumière : « En l'état, les contours tracés par ces initiatives demeurent flous – les autorités publiques et cette fédération se mêleront-elles des jeux qui feront l'objet des compétitions, et sur quels critères ? »¹²⁴⁸. Ainsi, l'encadrement apparaît comme un chantier qu'il est nécessaire de poursuivre :

« D'autres chantiers sont en cours – clarifier les règles fiscales autour des billetteries ou des gains des joueurs professionnels lors des compétitions, ou étudier une éventuelle révision du CDD e-sportif, créé en 2017, mais critiqué par les clubs français. Bercy est prêt à lever certains freins, mais les évolutions “ne se feront pas au détriment du droit du travail et des règles fiscales”, préfère prévenir la DGE »¹²⁴⁹.

Cet encadrement est donc le plus souvent connoté positivement et présenté comme souhaitable dans les discours de ce cadre. Réciproquement, l'absence de cet encadrement est aussi mise en lumière et présentée comme problématique. Plusieurs sujets ou problèmes qui rendent

¹²⁴² JULLIEN Sébastien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. Sports24.

¹²⁴³ L T., « L'épineuse question des contrats des joueurs », *op. cit.*, 2017, p. 00-IG26.

¹²⁴⁴ GRANDÉT Magali, « Le jeu vidéo à haut niveau, c'est du sport ! », *op. cit.*, 2016.

¹²⁴⁵ WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

¹²⁴⁶ DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *op. cit.*, 2016, p. 11.

¹²⁴⁷ CHEVAL Bastien, « L'e-sport se développe à fond les manettes », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

¹²⁴⁸ DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *op. cit.*, 2016, p. 11.

¹²⁴⁹ WOITIER Chloé, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *op. cit.*, 2021, p. 26.

nécessaire l'encadrement apparaissent donc régulièrement. À titre d'exemple, l'illégalité de la pratique et son « interdiction » en raison de son assimilation au « régime des loteries » sont mises en lumière : « Aujourd'hui, c'est une activité illégale, assimilée aux jeux d'argent, juste tolérée, car elle ne porte pas atteinte à l'ordre public »¹²⁵⁰. Le changement de statut de l'activité et sa légalisation apparaissent ainsi nécessaires pour « permettre au secteur de se développer sereinement en France »¹²⁵¹.

L'absence de statut de joueur professionnel et de contrat adapté qui mène à recourir à l'autoentreprise est aussi présentée comme problématique :

« le législateur devrait encadrer davantage la profession : “Aux horaires à rallonge, au recours abusif à l'autoentreprise et au partage inéquitable des gains avec les éditeurs s'ajoutent des problèmes de droits à l'image et de protection des données personnelles. Les joueurs se soucient aussi trop peu de la déclaration fiscale de leurs gains et s'exposent à des redressements” »¹²⁵².

Ce manque de statut entraîne des problèmes d'ordre financiers (p. ex., revenus) ainsi que d'autres, liés aux droits et à la sécurité sociale des compétiteurs : « Ils n'ont aucun statut, aucune assurance. Beaucoup doivent se déclarer en auto-entrepreneur, c'est la précarité la plus totale »¹²⁵³. Malgré la création d'un CDD spécial dédié aux compétiteurs, les contrats restent présentés comme inadaptés :

« Le secteur est confronté à des vides juridiques importants. Entre clauses abusives, rémunérations frauduleuses et absence de statut des parties, le désordre règne. Le e-sport s'accorde difficilement à l'utilisation du contrat de travail de droit commun – ce qui est en partie dû à l'absence de statut officiel ou de fédération chapeautant la discipline –, avec un CDD spécial, toujours inadapté aux spécificités du secteur »¹²⁵⁴.

Le manque de structuration et le manque d'organe de gouvernance reconnu, à l'instar d'une fédération, sont aussi mis en lumière. L'absence de « quelqu'un qui représenterait toute l'industrie des jeux vidéo »¹²⁵⁵ ou d'« une structure fiable » est présentée comme problématique pour les éditeurs, « les équipes, les joueurs et les spectateurs »¹²⁵⁶. Cette structure apparaît entre autres nécessaire pour « normaliser les procédures de transfert, tout comme les droits et la propriété des clubs »¹²⁵⁷. L'« émiettement institutionnel » que met en avant Nicolas Besombes¹²⁵⁸ dans son travail de thèse est également mis en avant. Les discours font référence

¹²⁵⁰ RICHARD Philippe, « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé », *op. cit.*, 2016.

¹²⁵¹ WOITIER Chloé, « La grande ruée des médias vers l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹²⁵² DESCAMPS Elise, « L'e-sport, quand jouer devient un métier », *op. cit.*, 2019, p. 16.

¹²⁵³ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

¹²⁵⁴ BINOT Maxence, « Le e-sport tisse sa toile dans l'Hexagone », *l'Humanité*, 18/08/2021, p. 14.

¹²⁵⁵ AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

¹²⁵⁶ JOLLY Vincent, « Blizzard impose son modèle dans l'e-sport », *Le Figaro*, 31/07/2018, p. 25.

¹²⁵⁷ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

¹²⁵⁸ BESOMBES Nicolas, *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, thèse de doctorat, Sorbonne Paris Cité, 2016.

à un esport qui « reste fragmenté. En témoignent les différentes manifestations organisées (Coupe de France, championnat du monde, Gamers Assembly, Festival du jeu vidéo...), sans compter les centaines de LAN régionales »¹²⁵⁹. D'autres évoquent un « monde non structuré » dans lequel « les associations sont éparpillées, les sites spécialisés disparates. D'où plusieurs tentatives de fédération »¹²⁶⁰. La mise en place d'une fédération sportive est ainsi parfois présentée comme nécessaire pour que ce ne soit plus « la jungle »¹²⁶¹ et faire face au « manque de structuration du secteur » :

« Plus largement, le rapport pointe le manque de structuration du secteur et appelle à suivre en partie le modèle du monde du sport – une fédération qui encadrerait la sphère professionnelle, mais aussi amateur, afin de détecter les futurs talents, de développer “une pratique saine et responsable” et d'attirer sponsors et annonceurs »¹²⁶².

Il est possible d'évoquer d'autres problèmes nécessitant des encadrements mis en lumière dans les discours de ce cadre, à l'instar des problèmes de VISA, de modèle économique, de structuration de l'écosystème amateur et du parcours de l'amateurisme au professionnalisme, d'études et de formation dédiées, ou encore d'effets néfastes :

« L'étude appelle à rattacher le secteur à la fois aux ministères des Sports et de l'Économie. Objectif, solliciter à la fois des subventions publiques pour promouvoir la pratique amateur et professionnelle, mais aussi profiter des programmes d'investissements publics (BPI, Business France...) “L'arrivée des investisseurs privés serait une conséquence de ces changements, car elle dépendra des performances économiques du secteur” »¹²⁶³.

« Pierre Commandeur, élu régional délégué au numérique, a d'ailleurs annoncé le lancement d'une étude régionale sur le sujet, “notamment pour identifier les nouveaux métiers qu'engendre le e-sport et mettre en face des formations en région” »¹²⁶⁴.

« Il n'y a pas d'infraction pénale en cas de triche dans les jeux vidéo [...]. La question de la triche renvoie également au dopage dans l'e-sport. Il y a des joueurs qui prennent des substances permettant une meilleure concentration. Mais il n'y a aucun contrôle réel pour l'instant »¹²⁶⁵.

Plusieurs de ces problèmes sont davantage développés dans le chapitre 6 de cette thèse.

¹²⁵⁹ MOREAU Martine et GRANDMAISON Pascal, « Un sport de plus en plus prisé », *op. cit.*, 2009, p. MAG94, MAG95.

¹²⁶⁰ DJEBARI Karine, « Les jeux en réseau font des accros », *Ouest-France*, 16/04/2004, p. 10.

¹²⁶¹ WERLY Richard, « Les Français bons joueurs. Ils se sont révélés lors des Cyberjeux mondiaux de Séoul », *Libération*, 11/12/2001, p. 27.

¹²⁶² WOITIER Chloé, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *op. cit.*, 2021, p. 26.

¹²⁶³ *Ibid.*

¹²⁶⁴ BESSON Bruno, « L'e-sport s'ancre en région Centre », *op. cit.*, 2017, p. 3.

¹²⁶⁵ N G., « TÉMOIN|“Pas d'infraction pénale en cas de triche dans les jeux vidéo” », *Le Parisien*, 21/02/2022, p. HDSE40.



Graphique 13 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité à encadrer » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

2.9. Inégalités

Dans ce cadre, l’esport est présenté comme une activité traversée par des problématiques d’inégalité ou comme une pratique inégalitaire source d’inégalités. Ces dernières peuvent être économiques, notamment quand le cout de cette « passion onéreuse »¹²⁶⁶ est souligné. L’esport est dans ce cas décrit « comme un sport, mais en plus couteux “surtout en matériel” », car « pour un ordinateur de passionné d’e-sport (autre nom des jeux en réseau, pour sport électronique), “Il faut compter le double d’un ordi normal” »¹²⁶⁷. Surtout qu’en plus de l’ordinateur, « il faut compter 305 € chaque année pour l’améliorer. On ajoute la connexion Internet, de 30 à 50 € par mois en illimité évidemment »¹²⁶⁸. Ainsi, ce cadre peut apparaître lorsque l’esport est présenté comme une activité de catégories socioprofessionnelles privilégiées :

« Reste une impression, si “tous ces mordus ne sont pas que des petits bourges à lunettes” comme on nous l’a dit, celui qui a gagné hier soir le premier prix du “Clic Arena” lyonnais, un voyage pour un tournoi à Dallas, n’a sans doute pas appris à jouer dans une allée de HLM »¹²⁶⁹.

Ce cadre est aussi visible lorsque les discours soulignent des problèmes d’inclusivité qui ne permettent pas à tous les publics de participer à la pratique et de s’y épanouir. C’est parfois le cas des joueurs en situation de handicap dont on présente les difficultés à trouver du matériel

¹²⁶⁶ « “Un monde où l’on peut se mettre en valeur” », *op. cit.*, 2004.

¹²⁶⁷ « “Giggles” et “Bella” les deux seules filles du tournoi », *Ouest-France*, 30/10/2013.

¹²⁶⁸ LE ROUX Jean-Luc, « Les Ursulines, terrain de sport électronique », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/08/2003.

¹²⁶⁹ THOMAS Bruno, « Lan party Clic Arena », *op. cit.*, 2000.

adapté : « Mais pour trouver un volant adapté à son handicap, les choses ne sont pas si simples »¹²⁷⁰. En effet, les périphériques de jeu « ne sont pas pensés pour la pluralité des déficiences : ils demandent d’aller vite, d’être adroit, les pads et les claviers ne sont pas pensés pour des personnes à déficience motrice... Il y a encore beaucoup à faire »¹²⁷¹.

Surtout, le cadre « inégalités » apparaît le plus souvent en faisant référence à des inégalités liées au genre. Tout d’abord, la proportion déséquilibrée de joueurs et de joueuses peut être cadrée comme une inégalité. C’est le cas quand les discours insistent sur la forte présence masculine et l’absence féminine qu’ils présentent comme anormales et problématiques, parfois à l’aide de statistiques : « Dans les compétitions du Stunfest, entre 2012 et 2017, la part des femmes n’a fait que chuter, avec une moyenne de 3 % de compétitrices, pour 97 % de compétiteurs. En 2018, elles étaient 3,6 % et ça reste malheureusement ridicule »¹²⁷². Il en est de même lorsque les discours évoquent des progrès, mais précisent que des améliorations sont encore possibles et nécessaires : « Les jeux vidéo font des efforts pour se rendre accessibles à tous, mais les pratiquants sont majoritairement des hommes »¹²⁷³.

Le traitement différencié entre les joueurs et les joueuses est aussi présenté comme inégalitaire ou lié à des inégalités genrées. Les dotations inférieures qui sont allouées lors des compétitions féminines sont par exemple évoquées :

« Les inégalités dans l’e-sport sont aussi structurelles et financières. Stephanie Harvey dénonce notamment le sous-financement des organisations et tournois féminins [...]. Ainsi, pour son titre mondial de 2007, son équipe avait gagné 15 000 dollars (environ 10 000 euros) à partager entre les cinq joueuses. Les hommes, eux, avaient empoché 40 000 dollars »¹²⁷⁴.

Le traitement différencié opéré par un manager d’équipe, qui ne sélectionne pas de joueuses de peur que leur présence soit source de conflits au sein du groupe, ou mis en œuvre par un organisateur de tournois, qui craint que les compétitrices portent préjudice à l’image de la compétition, est aussi mentionné :

« Mais la jeune femme de 23 ans reconnaît tout de même que certains organisateurs de compétitions restent réfractaires à la présence de recrues féminines dans les tournois. “Ils pensent qu’avoir une femme dans l’équipe peu porter préjudice à leur image”,

¹²⁷⁰ LERAY Eva, « Il se mobilise pour adapter l’eSport au handicap », *Ouest-France*, 08/05/2022, p. Actu Vendée_21.

¹²⁷¹ BRISSET Pauline, « Stunfest : l’e-sport est encore très masculin », *Ouest-France*, 18/05/2019, p. Rennes Est_14.

¹²⁷² *Ibid.*

¹²⁷³ *Ibid.*

¹²⁷⁴ REYNAUD Florian, « Stephanie “missharvey”, Lady “Counter Strike” », *op. cit.*, 2021, p. 29.

analyse-t-elle. «Ils craignent des comportements incorrects de la part de joueurs souvent jeunes»¹²⁷⁵.

Ce cadre apparaît aussi lorsque le traitement différencié et inégalitaire des joueurs envers les joueuses est mis en lumière. Ces comportements particuliers des compétiteurs à l'égard des femmes sont, qui plus est, cadrés comme toxiques et sexistes. Les remarques déplacées, les réflexions, les dévaluations, les insultes et le harcèlement subis injustement par les joueuses sont documentés. À titre d'exemple, dans l'article « Allison règne sur l'empire des "gamers" », le journaliste déclare que dans l'« univers masculin » de la compétition « se faire respecter, ce n'est pas une évidence » et que les joueuses « ont plus de choses à prouver ». Allison explique alors qu'elle a « déjà eu quelques remarques pas très sympathiques de la part de joueurs qui trouvaient [qu'elle n'avait] pas [sa] place dans ce milieu. En gros, qu'il serait préférable [qu'elle] retourne en cuisine... »¹²⁷⁶. Dans un autre article précisant que, « si de plus en plus de filles s'y mettent, le monde du jeu vidéo reste très masculin, une réalité à laquelle les jeunes filles ont très vite été confrontées », Marion raconte qu'on lui a « déjà demandé si [elle était] transsexuelle, parce que [elle jouait] "comme un mec" »¹²⁷⁷. Dans une autre production affirmant que « percer dans un monde très masculin lorsque l'on est une femme n'est pas toujours évident », une compétitrice explique s'être « pris quelques réflexions » : « Certains pensaient que je n'étais là que pour faire genre et draguer. Le pire, c'est quand j'ai eu une relation avec quelqu'un d'assez populaire dans le milieu »¹²⁷⁸. Une autre regrette le fait que, « quand les femmes commettent des erreurs en jouant, elles sont davantage pointées du doigt »¹²⁷⁹, ou que, même si elle « se démène comme personne », « il y aura toujours un gars pour [lui] dire [qu'elle doit sa] réussite au fait [qu'elle est] une femme »¹²⁸⁰.

Si ces comportements inégalitaires peuvent être subis lors des compétitions en présentiel, ils sont présentés comme accentués en ligne à distance sur internet, endroit dans lequel les joueurs sont anonymes : « "Les filles se font beaucoup insulter sur les plateformes en ligne consacrées aux jeux vidéo, car c'est un secteur jeune et c'est facile d'être méchant quand on est derrière un écran", explique Pierre Lehembre »¹²⁸¹.

¹²⁷⁵ CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *Sud Ouest*, 12/01/2020, p. Gironde-C1_16.

¹²⁷⁶ « Allison règne sur l'empire des "gamers" », *La Voix du Nord*, 30/06/2013, p. 2321.

¹²⁷⁷ GINESTOU Emilie, « Ces filles-là, elles n'ont pas peur des gars », *Ouest-France*, 13/02/2017, p. Rennes_10.

¹²⁷⁸ GUILLAUME Léna, « Mélody est devenue une reine de la console », *Ouest-France*, 06/01/2019, p. Actu Rennes Metropole_17.

¹²⁷⁹ CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C1_16.

¹²⁸⁰ DUNEAU Clémence, « Eefje Depoortere, l'icône de "League of Legends" », *Le Monde*, 19/07/2021, p. 29.

¹²⁸¹ FOURCADE Alix, « Concilier la pratique des jeux vidéo avec le sport », *Sud Ouest*, 04/03/2020, p. Gironde Bordeaux ~ Cub-C2_10.

Ce cadre apparaît également lorsque les causes de ces situations – présentées comme anormales, injustes et inégalitaires – sont recherchées. L'ensemble de ces situations apparaissent liées, dans la mesure où chacune peut être expliquée par l'autre et expliquer l'autre. Autrement dit, chacune apparaît tantôt comme la conséquence (ou le résultat) d'une autre et tantôt comme sa cause. À titre d'exemple, la quantité de dotation inférieure dans les compétitions féminines est parfois expliquée par le nombre moins important de joueuses et de spectateurs. D'autres évoquent le niveau féminin qu'ils présentent comme plus faible, quand certains expliquent ce niveau inférieur par le moindre nombre de compétitrices ainsi que par leurs difficultés à trouver des adversaires. Le plus souvent, les discours tentent surtout d'expliquer et de comprendre la forte, voire exclusive, présence de joueurs ou l'absence de joueuses. Les inégalités de traitement sont ainsi souvent mobilisées pour donner sens à la proportion déséquilibrée de joueuses par rapport aux joueurs :

« “Qu'attendez-vous du futur de l'e-sport ?” Avant, l'e-sport, c'était sur PC. Maintenant, c'est sur consoles et même sur mobile. Il y a de nouvelles communautés qui se créent, donc plus de joueurs. Et de joueuses, même s'il y a encore beaucoup de problèmes liés au sexisme »¹²⁸².

En outre, le cadre « inégalités » se conjugue souvent avec le cadre « jeu vidéo » pour expliquer l'absence des joueuses. La forte proportion de joueurs est parfois liée à la construction sociale historique du jeu vidéo comme activité masculine :

« Historiquement le jeu vidéo en tant que produit culturel était orienté vers les jeunes garçons, même si depuis toujours des femmes participent aux compétitions, explique Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport et vice-président de France Esports. C'est difficile de gommer une trentaine d'années de construction sociale en l'espace de quelques mois »¹²⁸³.

D'autres font le lien avec les contenus de jeux vidéo : « Il y a un manque de diversité dans les personnages jouables, même si récemment l'industrie des jeux vidéo a été sensibilisée à ces questions, par les réseaux sociaux »¹²⁸⁴. Le cadre « inégalités » peut aussi être associé avec le cadre « sport » quand les inégalités qui traversent le monde sportif sont les mêmes que celles qui traversent le monde sportif, ou que la compétition ou le sport sont identifiés comme responsables de ces problèmes. En outre, il peut être associé au cadre « esport » lorsque les inégalités de l'esport sont singulières ou font de l'esport une activité singulière. C'est notamment le cas lorsque ces inégalités résultent de l'interaction entre la construction du jeu vidéo comme masculin, la construction du sport comme masculin et/ou du caractère connecté

¹²⁸² L T., « De nouvelles communautés se créent », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017, p. 00-IG26.

¹²⁸³ ARRIVE Paul, « Quel avenir pour l'esport féminin ? », *L'Équipe*, 14/04/2018.

¹²⁸⁴ BRISSET Pauline, « Stunfest », *op. cit.*, 2019, p. Rennes Est_14.

et interactif de la pratique en ligne. Ces éléments sont davantage développés dans les chapitres 7 et 9 de cette thèse.

Ce cadre « inégalités » apparaît également lorsque des énonciateurs s'interrogent sur les solutions à mettre en place pour rendre l'esport égalitaire :

« On a vu apparaître des réseaux d'entraide féminins, comme Women in games, au moment de l'affaire Weinstein, fin 2017. L'an dernier une ligue exclusivement féminine a été créée., elle a réuni 70 compétitrices. On peut aussi faire émerger des rôles modèles, qui ont un impact très positif, les médiatiser davantage, faire prendre la parole à des alliés masculins... »¹²⁸⁵.

« Les tournois exclusivement féminins et les incubateurs comme Women in the game qui proposent aux femmes d'avoir un coach pour pouvoir intégrer une équipe mixte permettent une évolution »¹²⁸⁶.

Il en est de même lorsque les actions et initiatives produites pour promouvoir l'égalité sont mises en lumière dans les discours. À titre d'exemple, un article présente une compétitrice à travers son « fort engagement contre le sexisme dans ce milieu très masculin » : « Devenue une personnalité importante de l'e-sport, elle s'exprime régulièrement dans les médias pour dénoncer ces attitudes et l'absence de mesures pour améliorer la diversité au sein des équipes et des organisateurs de tournois »¹²⁸⁷. Dans une autre production, un président d'association déclare que sa volonté est « d'inscrire l'e-sport dans une démarche d'égalité homme-femme »¹²⁸⁸.

Ce cadre « inégalités » est également au centre de la littérature scientifique, et notamment au cœur des *esports studies* qui considèrent que l'égalité et l'inclusivité sont des problématiques et défis majeurs que doivent résoudre les acteurs du sport électronique¹²⁸⁹. L'absence de joueuses, le traitement différencié qui leur est réservé, les difficultés d'évoluer dans un environnement masculin parfois hostiles, les causes de ces situations inégalitaires et les solutions à mettre en place pour les résoudre sont donc également étudiés¹²⁹⁰.

¹²⁸⁵ *Ibid.*

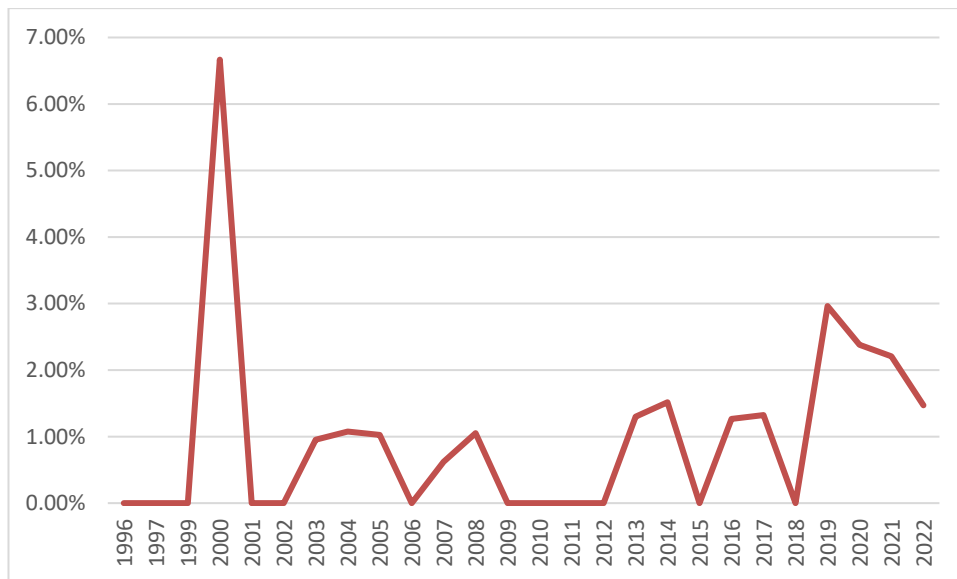
¹²⁸⁶ CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C1_16.

¹²⁸⁷ REYNAUD Florian, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *op. cit.*, 2021, p. 29.

¹²⁸⁸ GIRARD Henry, « Gamers Assembly : Poitiers mène toujours le jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2019, p. 6.

¹²⁸⁹ NYSTRÖM Anna-Greta, MCCAULEY Brian, MACEY Joseph, SCHOLZ Tobias M., BESOMBES Nicolas, CESTINO Joaquin, HILTSCHER Julia, ORME Stephanie, RUMBLE Ryan et TÖRHÖNEN Maria, « Current issues of sustainability in esports », *International Journal of Esports*, n° 3, vol. 3, 2022.

¹²⁹⁰ ROGSTAD Egil Trasti, « Gender in eSports research: a literature review », *European Journal for Sport and Society*, n° 3, vol. 19, 2022, p. 195-213, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>].



Graphique 14 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « inégalités » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR

2.10. Activité discréditée

Ce dernier cadre de niveau 2 aurait aussi pu s'appeler « activité stigmatisée », « illégitime », « déconsidérée », « dévaluée » ou « dévalorisée ». Il s'apparente en outre au cadre « lutte pour la légitimation » mis en avant par Paul Martin et Wei Song¹²⁹¹. Ici, l'esport est présenté comme une activité qui est discréditée au sein de la société, notamment par des individus ou institutions qui y sont opposés.

Les discours font référence aux représentations et images négatives véhiculées à propos du jeu vidéo et de l'esport au sein de la société. Autrement dit, ils font référence aux cadrages défavorables du sport électronique. Ils évoquent la « vision du jeu vidéo qui est péjorative »¹²⁹² ou l'« image plutôt négative »¹²⁹³ de l'esport : « Le jeu vidéo a une mauvaise image, c'est souvent perçu comme violent, dangereux, addictif... »¹²⁹⁴. Ils font référence à « la critique véhémement »¹²⁹⁵ à laquelle la pratique compétitive des jeux vidéo fait face, elle qui est « souvent présentée comme toxique pour les jeunes »¹²⁹⁶ et « souvent accusée d'être un facteur de désocialisation, et d'incitation à la violence »¹²⁹⁷. Cette image qui « colle à la peau des

¹²⁹¹ MARTIN Paul et SONG Wei, « Gaming on Campus : The Promotion of Esports in Chinese Universities », *op. cit.*, 2021, p. 281-297.

¹²⁹² DURDILLY Nicolas, « Sport électronique », *op. cit.*, 2016, p. 21D11.

¹²⁹³ DAUTRY Estelle, « La ville se prend au jeu de l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. HDSE40.

¹²⁹⁴ « Press2Play, la compétition des e-sportifs revient », *Ouest-France*, 04/03/2018, p. Actu Nord-Finistere_18.

¹²⁹⁵ DONJON Florence, « La cybergénération », *Sud Ouest*, 09/03/2006, p. 5.

¹²⁹⁶ « Des compétences utiles dans le monde du travail », *op. cit.*, 2021, p. 00-SPO36.

¹²⁹⁷ DONJON Florence, « La cybergénération », *op. cit.*, 2006, p. 5.

gamers »¹²⁹⁸ et qui est « communément répandue [au sujet] du joueur sur informatique »¹²⁹⁹ est en outre décrite : des « mecs qui vivent dans leur cave et restent scotchés à leur ordinateur en bouffant des pizzas »¹³⁰⁰, des jeunes « complètement lobotomisés et [qui] ne communiquent plus »¹³⁰¹, etc. Ces discours font le plus souvent référence aux cadrages de l'esport comme source « d'effets néfastes ». En outre, ils concluent parfois en affirmant que l'esport « peine à être légitimé »¹³⁰².

Dans ce cadre, le discrédit, le manque de légitimité et les représentations négatives sont le plus souvent considérés comme injustes. En effet, les images et les représentations négatives sont présentées comme biaisées, fausses, infondées, non fidèles à la réalité, etc. Il s'agit de croyances erronées liées à des « incompréhensions »¹³⁰³ qui « résument mal la réalité »¹³⁰⁴ : « on a dit que cela pouvait complètement abasourdir certains jeunes. Or, c'est faux ! »¹³⁰⁵. Ce cadre, ainsi que le caractère injuste des cadrages produits, sont particulièrement visibles lorsque les discours parlent d'« *a priori* »¹³⁰⁶, de « préjugés »¹³⁰⁷, de « cliché »¹³⁰⁸, d'« idées reçues »¹³⁰⁹, de « stéréotypes »¹³¹⁰, de « mythe »¹³¹¹, de « vieux schémas »¹³¹² ou présentent les descriptions défavorables de l'esport ou des joueurs comme des « caricatures »¹³¹³.

Certains font également référence aux processus de « diabolisation »¹³¹⁴ ou de stigmatisation qui mènent à la construction de ces cadrages défavorables réguliers et à la caractérisation des joueurs comme déviants. Des énonciateurs déclarent par exemple que l'activité est « trop souvent stigmatisée »¹³¹⁵, que les joueurs ont « été beaucoup stigmatisés à une époque. On disait

¹²⁹⁸ WERLY Richard, « Les Français bons joueurs. Ils se sont révélés lors des Cyberjeux mondiaux de Séoul », *op. cit.*, 2001, p. 27.

¹²⁹⁹ RENAUT Jean-François, « Virtuels, mais bien réels », *Sud Ouest*, 20/02/2009, p. Gers-C2_17.

¹³⁰⁰ WERLY Richard, « Les Français bons joueurs. Ils se sont révélés lors des Cyberjeux mondiaux de Séoul », *op. cit.*, 2001, p. 27.

¹³⁰¹ DONJON Florence, « La cybergénération », *op. cit.*, 2006, p. 5.

¹³⁰² LOUAULT Paul, « Élise Fernandez, agent d'un célèbre "gamer" », *Ouest-France*, 13/07/2020, p. Nord-Finistère_9.

¹³⁰³ PIQUARD Alexandre, « L'e-sport, nouveau terrain de jeu médiatique », *op. cit.*, 2016, p. SCQ8.

¹³⁰⁴ BOUDARD Jean-Marcel, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2004, p. 13.

¹³⁰⁵ BOURGIS Fabrice, « Si si, le Ternois a bien eu droit à sa première "LAN" ! », *La Voix du Nord*, 03/09/2004.

¹³⁰⁶ « Aurélie, la seule fille du tournoi virtuel Installés depuis vendredi soir pour la plupart, les férus de jeux en réseau s'affrontent jusqu'à ce soir à Changé. », *op. cit.*, 2004, p. 11.

¹³⁰⁷ « Fourmilière high-tech », *op. cit.*, 2004, p. 18.

¹³⁰⁸ VERGNOLLE Adrien, « Match en ligne », *Sud Ouest*, 10/04/2004, p. 7.

¹³⁰⁹ « "MarioKart", superstar à la campagne ce week-end », *Sud Ouest*, 07/11/2004, p. 20.

¹³¹⁰ VANCOMPERNOLLE A., « Champion de France de jeux vidéo, un Madeleinois va au mondial », *op. cit.*, 2006.

¹³¹¹ « Bordeaux. C'est une première dans la région », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C3_2, Gironde-C3_3.

¹³¹² PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

¹³¹³ FASQUELLE Stéphanie, « Au salon Football attitude, Thibaut, 25 ans, fan de foot virtuel », *La Voix du Nord*, 22/09/2007.

¹³¹⁴ AOUTAIL Khalid, « Un tournoi départemental de jeux en réseau », *Sud Ouest*, 28/08/2003, p. 10.

¹³¹⁵ DAHAN Elia, « Les champions de jeux vidéo se défient au bar », *op. cit.*, 2013.

“Ce sont des geeks, ils deviennent violents”... »¹³¹⁶, ou encore que « le jeu vidéo est encore trop stigmatisé, parfois associé à des faits divers sordides, alors que ce n’est plus un “truc de gamin” »¹³¹⁷. S’ils mobilisent les termes « stéréotypes » ou « stigmatisé » dans leurs sens communs, ils ne sont pas sans rappeler certaines conceptualisations des stéréotypes, de la déviance et du stigmate produites par la recherche scientifique en sciences sociales¹³¹⁸.

En outre, des analogies sont également établies avec plusieurs activités qui auraient fait l’objet de cadrages négatifs et suscité des paniques morales par le passé : « Le monde des jeux en réseau fait peur. Comment expliquez-vous cela ? “La peur est semblable à celle provoquée par l’arrivée de la télévision. Ce sont surtout des préjugés” »¹³¹⁹. La comparaison peut également être réalisée avec les paniques qu’ont provoquées par le passé, la littérature populaire¹³²⁰, le jazz¹³²¹, le rock, le métal, la bande dessinée, les comics¹³²², les mangas, les talk-show « trash »¹³²³ ou encore les jeux de rôle. Les craintes liées à l’esport s’inscrivent ici plus largement dans la longue histoire des critiques des effets des médias¹³²⁴ et/ou des jeux et des loisirs dédiés à la jeunesse¹³²⁵.

Ce cadre est aussi visible lorsque les implications du discrédit sont évoquées. À titre d’exemple, des discours font le lien entre les cadrages négatifs de la pratique et des retards de développement ou de professionnalisation :

« Né dans les années 70, le sport électronique connaît une telle expansion aujourd’hui que certains gamers sont de véritables professionnels en Corée, Japon ou aux États-Unis. Un rêve pour les Français. “Nous sommes très en retard dans notre pays, commente Maarek, parce que les médias télévisés ont longtemps systématisé les gamers en les montrant comme des ‘malades’ du jeu vidéo, ce qui a fait peur aux sponsors” »¹³²⁶.

¹³¹⁶ CAVAILLEZ Jean-Philippe, « Les stars de l’e-sport s’affrontent à Lyon », *op. cit.*, 2017, p. Rhône15.

¹³¹⁷ GIRARD Henry, « Gamers Assembly », *op. cit.*, 2019, p. 6.

¹³¹⁸ p. ex., KOWERT Rachel, GRIFFITHS Mark D. et OLDMEADOW Julian A., « Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers », *Bulletin of Science, Technology & Society*, n° 6, vol. 32, 2012, p. 471-479, [<https://doi.org/10.1177/0270467612469078>] ; MACLEAN Erin, « Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers », *Press Start*, n° 1, vol. 3, 2016, p. 17-45.

¹³¹⁹ THOMAS David, « Lan Enssat : les jeux en réseau s’installent aux Ursulines », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/02/2003.

¹³²⁰ FEUILLEBOIS Victoire, « “Victimes du livre” ? Dangers et vertus de la lecture empathique chez Jane Austen, Pouchkine et Balzac », *Romantisme*, n° 4, vol. 174, 2016, p. 101-110, [<https://doi.org/10.3917/rom.174.0101>].

¹³²¹ LOPES Paul, « Signifying Deviance and Transgression: Jazz in the Popular Imagination », *American Behavioral Scientist*, n° 11, vol. 48, 2005, p. 1468-1481, [<https://doi.org/10.1177/0002764205277017>].

¹³²² LOPES Paul, « Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books », *Sociological Forum*, n° 3, vol. 21, 2006, p. 387-414.

¹³²³ GRINDSTAFF Laura, *The money shot: Trash, class, and the making of TV talk shows*, University of Chicago Press, 2002.

¹³²⁴ MAIGRET Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, *op. cit.*, 2022.

¹³²⁵ BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre*, *op. cit.*, 2005 ; PEDELAHORE-GASSIOT Valérian, *Des jeux et des joueurs : l’âme des cartes du « King of Games » japonais Yu-Gi-Oh*, thèse de doctorat, 2023.

¹³²⁶ DISQUAY Isabelle, « Fans de stratégies », *Sud Ouest*, 12/04/2004, p. 4.

À une échelle épisodique, certains organisateurs mettent en lumière les difficultés que ce discrédit a entraîné pour mettre en place leur événement :

« Reste un dernier problème de taille, le manque de salle, après un premier refus essuyé auprès du Crédit agricole et un autre auprès du lycée Saint-Caprais, “parce que l’image des jeux ne collait pas avec l’éthique d’un lycée catholique”, précise le secrétaire de l’association »¹³²⁷.

Si certains discours et dispositifs de cadrage propres à ce cadre évoquent les contenus, d’autres se concentrent sur leurs émetteurs et donc sur les « nombreux détracteurs »¹³²⁸. Certains discours remettent ainsi en cause les attitudes, le manque de compréhension et de connaissances qui mènent des individus à s’inquiéter, à avoir peur et à s’opposer à l’esport : « “Mes parents trouvent que je joue un peu trop”, avoue Arnaud Hubert qui pratique aussi le water-polo. “En fait, ils ne connaissent pas trop l’informatique. Ils ne savent pas comment ça marche, alors ils ont peur” »¹³²⁹. Ainsi, si la pratique peut faire peur « aux yeux des non avertis », « tout devient beaucoup plus évident dès lors qu’on a goûté à *Counter-Strike* »¹³³⁰.

Ce cadre apparaît aussi lorsque les discours s’interrogent sur les acteurs responsables de ce discrédit. Le rôle des médias est particulièrement mis en avant. Des discours déclarent que « certains reportages à la télévision se plaisent à montrer » des « jeunes complètement abrutis par le jeu »¹³³¹ : « les pixels inquiètent. Le jeu vidéo, vecteur de nouveaux maux : abrutissement, isolement, addiction sévère. Le jeu vidéo, mortel, parfois, dans les cas extrêmes, volontiers relayés par de gourmands médias »¹³³². Au-delà de relayer des représentations négatives, ceux-ci produiraient des cadrages faux ou biaisés : « Les médias ont fait beaucoup de désinformation sur l’univers vidéoludique. Les clichés qui collent à la peau des joueurs occasionnels ou réguliers sont très souvent faux »¹³³³. En effet, « le jeu vidéo a mauvaise presse. Surtout dans les grands médias, qui, pour appuyer leurs propos, n’hésitent pas à prendre les cas les plus extrêmes (suicides, par exemple) pour illustrer les dangers d’une telle pratique »¹³³⁴. Et pour cause, le jeu vidéo compétitif, avec ses « millions de pratiquants, est juste le concurrent le plus menaçant de la télévision »¹³³⁵, qui le perçoit effectivement comme une menace :

¹³²⁷ « Première joute virtuelle », *op. cit.*, 2002, p. 5.

¹³²⁸ BOURGIS Fabrice, « Si si, le Ternois a bien eu droit à sa première “LAN” ! », *op. cit.*, 2004.

¹³²⁹ B A., « Ils sont accros aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 20/02/2004, p. 10.

¹³³⁰ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : le succès des “Quad Party” ne se dément pas », *Le Progrès – Lyon*, 19/04/2003, p. 8.

¹³³¹ DEPLAUDE Cécile, « Lan Partie : “un sport électronique plus qu’un simple jeu vidéo” », *Le Progrès – Lyon*, 11/01/2004, p. 9.

¹³³² NICOLEAU Jean-Philippe, « Jeu vidéo : Spirit Lan fait de la pédagogie », *Ouest-France*, 29/11/2007, p. 7.

¹³³³ « Un jeu très sérieux », *Sud Ouest*, 19/02/2008, p. 1.

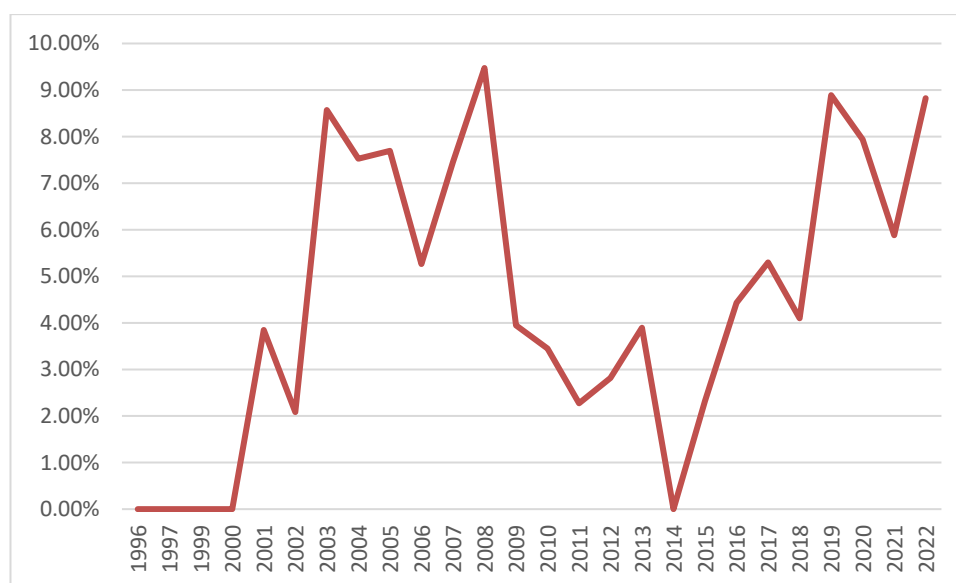
¹³³⁴ « Spirit Lan, association de joueurs responsables », *op. cit.*, 2007, p. 23.

¹³³⁵ ICHER Bruno, « Maniaques des manettes. », *Libération*, 20/01/2005, p. 28.

« Avec un marché mondial de 30 milliards d’euros, celui-ci est déjà en passe de devenir le loisir numéro un des jeunes de 15 à 25 ans, devant la télévision. “Ce média a donc tout intérêt à véhiculer, comme il le fait, l’image d’un monde barbare et violent, analyse Matthieu Dallon.” »¹³³⁶.

Enfin, certains discours inscrits dans ce cadre dénoncent également les acteurs politiques : « Aux États-Unis, les responsables politiques incriminent de plus en plus les jeux vidéo, responsables, selon eux, de la violence chez les adolescents »¹³³⁷.

Pour finir, ce cadre peut aussi mentionner les progrès de la représentation de l’esport. Ces améliorations sont cadrées positivement et sont considérées comme souhaitables. Le cadre « activité discréditée » invite ainsi à changer l’image négative non fidèle à la réalité, et à légitimer la pratique : « Les grands événements organisés à l’occasion de coupes du monde ou lan-parties internationales ont permis de changer cette image. Mais il reste encore beaucoup de travail à faire... »¹³³⁸.



Graphique 15 : Pourcentage d’articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité discréditée » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

¹³³⁶ SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28.

¹³³⁷ ROUILLE Sabrina, « Les fans de jeux vidéo s’organisent », *op. cit.*, 2005, p. 8.

¹³³⁸ DISQUAY Isabelle, « Fans de stratégies », *op. cit.*, 2004, p. 4.

3. Cadres de 3^e niveau

Cette dernière partie du chapitre 2 décrit les cadres de niveau 3. Moins généraux, ceux-ci sont le plus souvent intégrés et englobés par les cadres de niveau 1 ou 2 pour lesquels ils travaillent, le plus souvent en tant que sous-cadres. Il serait possible de parler de « sous-cadres de précision » tant ils sont régulièrement utilisés comme adjectifs pour préciser les cadres de niveau 1 et 2 qui imposent leur logique. Par exemple, lorsqu'ils apparaissent en tant que sous-cadre de « discipline compétitive », les cadres de niveau 3 « activité masculine », « organisation », « populaire » ou « activité internationale » peuvent préciser que l'esport est une discipline masculine, organisée, populaire et internationale. Pour autant, ceux-ci ont également la possibilité de prendre leur autonomie et d'émerger en tant que cadre à part entière. Ils peuvent devenir saillants et organiser les discours. Les autres cadres peuvent ainsi travailler sous leur logique en tant que sous-cadres. Ce dernier sous-chapitre aborde brièvement chaque cadre, et s'efforce de montrer les différentes manières qu'ont ces cadres de travailler avec les autres.

3.1. Popularité

Dans ce premier cadre de niveau 3, l'esport est présenté comme une pratique populaire. Ce cadre peut apparaître en tant que sous-cadre de l'ensemble des cadres de niveau 2 ou 1 et les préciser. L'esport peut être cadré comme un jeu populaire, une discipline populaire, un sport populaire, une pratique électronique populaire, etc. Cette popularité peut également prendre de multiples sens selon les cadres pour lesquelles elle travaille. À titre d'exemple, dans le cadre « sociabilité », elle est synonyme de communautés de joueurs toujours plus importantes et d'un nombre croissant d'individus avec qui partager une passion et une culture. Dans le cadre « industrie », elle est à l'origine de l'intérêt économique de la pratique et des multiples investissements. Dans le cadre « activité à encadrer », elle explique que les pouvoirs publics s'y intéressent, et ainsi de suite.

L'esport est donc présenté comme un « phénomène de société »¹³³⁹ qui concerne une large part de la population : « Ce n'est pas un phénomène de mode, c'est une pratique qui commence à

¹³³⁹ ESPLANDIU Christian, « 120 concurrents s'affronteront par ordinateur interposé », *Sud Ouest*, 28/08/2003, p. 12.

s'installer et qui rassemble des millions de joueurs en France »¹³⁴⁰. Les chiffres donnés attestent que l'esport « remplit les plus grands stades »¹³⁴¹ : « En France, 850 000 joueurs participent aux compétitions d'e-sport. 4,5 millions les regardent »¹³⁴². Ainsi la pratique est décrite comme plus populaire que « bien des émissions de télévision »¹³⁴³ ou des sports auxquels on la compare: « En 2014, 288 millions de personnes (en audience cumulée) ont regardé des matchs de la dernière Coupe du monde. C'est plus que le Super Bowl américain et complètement inédit pour du jeu vidéo »¹³⁴⁴. La popularité du marché, de l'industrie, du secteur ou de l'écosystème de l'esport qui « rassemble 850 000 joueurs professionnels en France pour un marché annuel de 2,4 Mds€ »¹³⁴⁵ est aussi mise en lumière : « l'e-sport dénombre 2 millions de joueurs et génère plus de 22 millions de dollars de revenus qui continuent de croître à un rythme d'environ 10 % par an »¹³⁴⁶.

Ce cadre apparaît aussi lorsque la croissance, le développement ou l'expansion de l'esport sont présentés : « Inconnu il y a encore quelques années, le sport électronique ("e-sport") s'est développé en France depuis le milieu des années 2010, et ne cesse, depuis, de battre des records »¹³⁴⁷. De nouveau, la croissance de son marché ou la croissance attendue cadrent l'esport comme « populaire » : « Une discipline qui ne cesse de prendre de l'ampleur, notamment sur le plan économique avec un chiffre d'affaires qui pourrait atteindre, en 2022, les 3 milliards de dollars de revenus. Soit cinq fois de plus qu'en 2017 »¹³⁴⁸. Certains discours font également référence à la démocratisation de l'esport qui « est passé de la confidentialité à l'organisation de concours rassemblant plusieurs centaines de joueurs et plusieurs milliers de spectateurs »¹³⁴⁹ : « le jeu vidéo et l'e-sport se démocratisent inexorablement et de manière exponentielle »¹³⁵⁰. Sa légitimation ou reconnaissance est également présentée : « ces

¹³⁴⁰ « Le sport manette en main », *op. cit.*, 2018, p. Périgueux-C1_15.

¹³⁴¹ WOITIER Chloé, « "League of Legends" de Riot Games, roi absolu de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

¹³⁴² RABILLER Pascal, « E-sport », *op. cit.*, 2017, p. Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_2, Saintes ~ Royan ~ Jonzac-C1_3.

¹³⁴³ BAILLY Sébastien, « La filière normande de l'e-sport veut s'organiser », *Ouest-France*, 01/03/2020, p. Actu Calvados, Manche, Orne_17.

¹³⁴⁴ MARISSAL Pierrick, « LoL : jeu, business et sport », *l'Humanité*, 27/10/2015.

¹³⁴⁵ LAHIRE Jean-Michel, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *op. cit.*, 2016, p. 00-IG30.

¹³⁴⁶ JULLIEN Sébastien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. Sports24.

¹³⁴⁷ BABILLOTTE Lucas, « L'amphithéâtre 3 000 transformé en une immense salle de gaming », *Le Progrès – Lyon*, 02/07/2017, p. Rhône17.

¹³⁴⁸ CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *Le Figaro*, 07/11/2019, p. 14.

¹³⁴⁹ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24.

¹³⁵⁰ CHOTEAU Hugues, « Pour se réinventer, Cora Flers et Wattignies se lancent dans le gaming et l'e-sport », *La Voix du Nord*, 12/11/2021, p. 7227.

Mondiaux reflètent une culture grandissante du “e-sport” qui inspire la reconnaissance du plus grand nombre »¹³⁵¹, « chaque jour rend l’e-sport un peu plus légitime »¹³⁵².

Les cadres de niveau 1 et 2 peuvent apparaître en tant que sous-cadre de « popularité », d’abord au service de sa démonstration. L’organisation et le spectacle de l’esport (liés au cadre « discipline compétitive »), les communautés de joueurs de plus en plus importantes (liées au cadre « sociabilité »), les investissements, la taille du marché, les chiffres d’affaires (liés au cadre « industrie ») ou encore la reconnaissance légale de l’esport (liée au cadre « activité à encadrer ») peuvent être les signes de la popularité de l’esport :

« Ces manifestations sont très courantes aux États-Unis où elles rassemblent jusqu’à 3 000 joueurs en simultané. Les plus grandes en France dépassent les 500 participants et les joueurs se regroupent souvent en ligues dédiées à la pratique d’un seul jeu [...] La vague est tellement forte que des sponsors, souvent des éditeurs de logiciels, commencent à intégrer ces parties en réseau géantes »¹³⁵³.

Les cadres de niveau 1 et 2 peuvent également être mis à contribution pour expliquer la popularité de l’esport. En effet, ce cadre comprend différentes explications du succès de l’esport. Différentes étapes historiques sont régulièrement identifiées. La première est liée au cadre « électronique ». Le haut débit, la démocratisation de l’informatique et d’Internet sont à l’origine d’une première explosion de la pratique : « Qualifié de “sport électronique” par ses adeptes, le jeu vidéo en ligne s’est développé ces derniers temps avec l’arrivée de l’ADSL (Internet à haut débit) »¹³⁵⁴. L’engagement plus soutenu des éditeurs de jeux dans l’organisation des compétitions et l’émergence de Twitch aux alentours de 2010 sont d’autres étapes décisives dans la popularisation de l’esport mises en avant par les discours :

« L’explosion de l’e-sport moderne s’est jouée en trois étapes, raconte Antoine Frankart. D’abord, le lancement de *League of Legends* en 2009. Sa gratuité d’accès, ses compétitions en ligne et sa richesse stratégique l’ont propulsé en trois ans au rang de jeu PC le plus joué au monde. Ensuite, l’émergence en 2011 de la plateforme de visionnage Twitch, qui a permis la diffusion de parties d’experts »¹³⁵⁵.

Le cadre « activité à encadrer » peut également être mobilisé au service du cadre « popularité » lorsque l’engagement de l’État et le cadre légal produit sont présentés comme responsables de l’engouement pour la pratique :

« L’engouement pour cette discipline est exponentiel depuis longtemps. Cette année ça a explosé, car l’État s’est penché dessus, a donné un cadre légal. Et ça rassure les sponsors et les investisseurs. Tout cela va très vite et ce n’est pas simple à contrôler. Il

¹³⁵¹ « Mondial des jeux vidéo : la finale », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/07/2004, p. 3.

¹³⁵² VICTOT Antoine, « Les petits princes de la manette se défient », *Ouest-France*, 11/05/2018, p. Fougères_10.

¹³⁵³ M J. F., « Les mordus vont s’affronter à Lille », *op. cit.*, 2000, p. 28.

¹³⁵⁴ DUBRULLE Benjamin, « Le jeu vidéo, une passion bien réelle », *La Voix du Nord*, 24/09/2005.

¹³⁵⁵ AUDUREAU William, « L’e-sport, la belle affaire de l’industrie du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

y a beaucoup d'argent à gagner et les débutants côtoient des équipes françaises et internationales »¹³⁵⁶.

3.2. Organisation

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme une activité organisée par des individus, des groupes ou des institutions qui se coordonnent et font des efforts en ce sens. Le cadre « organisation » peut apparaître en tant que sous-cadre de « discipline compétitive » lorsque le caractère organisé et institutionnalisé de l'activité est mis en avant, de « sociabilité » lorsque l'organisation associative ou communautaire fait de l'esport une pratique source de sociabilité, de « industrie » lorsque l'organisation du marché ou d'une entité économique est mise en lumière, ou encore du cadre « développement humain » lorsque l'organisation permet aux acteurs d'apprendre et de développer des compétences. En retour, ces cadres peuvent être mis à contribution en tant que sous-cadres, au service de la démonstration du cadre « organisation » ou de sa précision, comme dans l'exemple suivant où l'organisation est orchestrée par « la communauté de fans » :

« Si Blizzard, l'éditeur du jeu "*Heroes of the Storm*", a arrêté d'organiser des tournois, la communauté de fans s'est organisée pour continuer à faire vivre le jeu. "Notre association organise cette compétition grâce aux sponsors et à une subvention du Val d'Europe, qui financent les 25 000 euros nécessaires à l'événement. Avec près de 800 000 spectateurs en ligne de moyenne durant les qualifications, nous avons déjà quasiment atteint le niveau de la finale de 2019. Cette année, nous avons fait venir près d'une dizaine d'ex-joueurs professionnels contre trois en 2019 et la dotation est passée de 3 000 à 10 000 euros", explique son organisateur, Romain Peltier »¹³⁵⁷.

Ce cadre peut apparaître saillant dans les discours faisant référence à l'organisation d'un événement ou d'une entité. Les organisateurs y décrivent souvent leur rôle et leurs actions dans cette organisation. Ils peuvent notamment revenir sur sa généalogie :

« À l'origine de ce LAN par équipes, se trouve l'association Pasilan, créée il y a à peine deux mois par quatre étudiants de l'Institut Informatique et Entreprise de Valenciennes. L'un d'eux, Jonathan El Fassy, suit un stage au Pasino. Il imagine alors unir sa passion à la volonté d'ouverture du casinotier vers les loisirs. En concertation avec Sébastien Chemoul, le directeur de la communication de l'établissement, l'idée d'organiser un LAN dans la grande salle de spectacle germe bientôt, et rendez-vous est pris pour le weekend du 17 avril. "À partir de là, ça a été un gros travail. La première étape a été de créer un site internet où les joueurs pouvaient s'inscrire en ligne pour l'événement", raconte Julien Danhyer, autre membre de l'association et "accro" aux jeux vidéos depuis l'âge de... 10 ans »¹³⁵⁸.

¹³⁵⁶ TAPISSIER David et JULLIEN Sébastien, « Lyon e-Sport met le jeu vidéo en lumière », *Le Progrès – Lyon*, 21/12/2016, p. Lyon-ville16.

¹³⁵⁷ DELAIRE Hendrik, « Le vrai retour de l'e-sport dans les salles », *Le Parisien*, 12/07/2021, p. SEMA34, SEMA35.

¹³⁵⁸ LEMAN Matthieu, « Le week-end le plus long », *La Voix du Nord*, 18/04/2004.

Il peut être fait référence à l'activité d'organisation avant, pendant ou encore après l'événement, lorsque la suite et les projets futurs sont envisagés : « Les deux organisateurs n'ont pas été découragés pour autant, "C'est une expérience. Ce n'est pas une réussite totale, mais ce n'est pas un échec non plus, car le projet a bien vu le jour. La prochaine fois on fera mieux", explique Brice, serein »¹³⁵⁹. Les difficultés d'organisation sont en outre au cœur de ce cadre :

« Pourtant, dimanche après-midi, à quelques heures de la clôture de la "lan", la satisfaction des organisateurs n'était pas complète. La faute aux problèmes techniques qui, dès vendredi soir, ont empoisonné le déroulement de certaines parties. "On a peut-être vu un peu grand cette fois, avoue Julien, le secrétaire de Westarena. Le réseau a eu un peu de mal à tenir le choc" »¹³⁶⁰.

3.3. Culture

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme une activité culturelle ou une culture à part entière. Celui-ci aurait pu être un cadre de niveau 1, voire de niveau 0 tant il peut théoriquement surplomber l'ensemble des cadres existants. À titre d'exemple, le sport et le jeu vidéo peuvent être englobés dans la catégorie « culture ». Pour autant, quand l'idée de « culture » (et surtout le vocable « culture ») est visible dans les corpus de cette thèse, il est le plus souvent question d'un sous-cadre de précision, bien secondaire derrière les autres cadres. Par exemple, quand il est associé au cadre saillant « électronique », l'esport est lié à la « culture numérique »¹³⁶¹, quand il apparaît avec le cadre « jeu vidéo », il est lié à la « culture jeu vidéo »¹³⁶², etc.

Lorsque l'esport est présenté comme une « pratique culturelle »¹³⁶³, celui-ci appartient ou fait partie de la culture. Le concept est ici entendu dans un sens restreint faisant référence à ce qui est « socialement désigné comme relevant de la "vie culturelle" »¹³⁶⁴. Le jeu vidéo est dans cette acception communément présenté comme une production ou un bien culturel, voire artistique. Dans ces cas, les acteurs déclarent par exemple avoir « souhaité élargir le panel culturel proposé avec des jeux vidéo »¹³⁶⁵.

¹³⁵⁹ P G., « Bordelais, encore un effort », *Sud Ouest*, 31/03/1997, p. E.

¹³⁶⁰ « West arena : 380 guerriers virtuels », *Ouest-France*, 12/04/2004, p. 15.

¹³⁶¹ « Rive2Geek, nouvelle version, a séduit 52 joueurs », *op. cit.*, 2021, p. Rive-de-Gier-région22.

¹³⁶² NOHRA Samuel, « Sept (très) bonnes raisons d'aller au Stunfest », *Ouest-France*, 19/05/2022, p. Saint-Malo_18.

¹³⁶³ « Succès pour la première édition de l'Emerald Smash », *Ouest-France*, 15/02/2022, p. Saint-Malo_12.

¹³⁶⁴ DUBOIS Vincent, « Sociologie de la Culture », *Dictionnaire de sociologie*, Albin Michel-Encyclopædia Universalis., Paris, 2015.

¹³⁶⁵ « Le réseau Libellule organise un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 20/10/2021, p. Rennes Sud-Est_23.

L'esport est aussi présenté comme une culture à part entière. La culture est ici entendue dans son sens anthropologique. Elle désigne l'ensemble des pratiques, des croyances, des valeurs, des normes et des savoirs partagés par un groupe social, c'est-à-dire « “la totalité des connaissances, des croyances, des arts, des valeurs, lois, coutumes et de toutes les autres capacités et habitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société”, selon la définition, jugée canonique, donnée par Edward B. Tylor en 1871 »¹³⁶⁶. Les discours présentent ainsi l'esport comme « un courant culturel avec ses héros, ses codes, ses valeurs »¹³⁶⁷ ou comme « un univers qui a ses codes et ses règles »¹³⁶⁸, « ses codes, son langage »¹³⁶⁹ et son « ambiance unique »¹³⁷⁰. Les discours précisent que « comme dans toutes manifestations de cette envergure où une passion commune est partagée, l'atmosphère est imprégnée au maximum de codes, de traditions et de savoir-vivre bien particuliers »¹³⁷¹. Les acteurs de l'esport déclarent leur souhait de « développer la culture du e-sport, montrer que c'est une vraie culture, qu'elle est pratiquée, que c'est aussi un marché en phase de développement à l'échelle mondiale »¹³⁷². Ce cadre apparaît ainsi souvent associé au cadre « esport ». Il peut également prendre forme au sein du cadre « sociabilité ».

Les discours mentionnent largement le langage et le vocabulaire spécifiques liés à la pratique. Ce « langage spécifique » peut être considéré comme un sous-cadre de « culture » :

« Tous parlent un langage que seuls les autochtones semblent à même de saisir : ils participent à une Lan Party (concours de jeux vidéo sur un réseau local), on leur demande de mettre “les replays dans le serveur FTP”, la majorité des joueurs sur PC joue à un FPS (First person shooter, c'est-à-dire “tir à la première personne”), certains rigolent en hurlant “anti-scroll power” ou s'énervent, ne comprenant pas pourquoi “il me fait le choppe en A” »¹³⁷³.

La difficile compréhension du vocabulaire de la pratique par les *outsiders* à cette culture est alors soulignée : « impossible de comprendre pour celui qui ne fait pas partie du clan »¹³⁷⁴. Ce (sous-)cadre peut se conjuguer avec le cadre « jeu vidéo » lorsqu'il est question de « jargon de “gamer” »¹³⁷⁵, avec le cadre électronique lorsqu'il est déclaré : « Quant à leur jargon, mieux

¹³⁶⁶ JOURNET Nicolas, « Introduction. Que faire de la culture ? », in Nicolas JOURNET (dir.), *La culture*, Éditions Sciences Humaines., Éditions Sciences Humaines, Auxerre, 2002, p. 1 1-13, [<https://doi.org/10.3917/sh.journ.2002.01.0001>].

¹³⁶⁷ S A. M., « Le Grand Prix virtuel sur console », *op. cit.*, 2005, p. 28.

¹³⁶⁸ « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 9.

¹³⁶⁹ MARQUET Richard, « Les stratèges du clavier », *op. cit.*, 2003, p. 5.

¹³⁷⁰ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2001.

¹³⁷¹ « Les Laneurs ont envahi le parc des expos pour 48 heures de jeux vidéo non-stop », *op. cit.*, 2005.

¹³⁷² « “League of Legends” », *op. cit.*, 2016, p. Caen_9.

¹³⁷³ MANKOWSKI Thomas, « Une armée de joueurs », *Sud Ouest*, 12/12/2004, p. 19.

¹³⁷⁴ SIMON Pascal, « Ils ont la passion des jeux en réseau », *op. cit.*, 2004, p. 11.

¹³⁷⁵ LEPETIT Bérangère, « Guerre de tranchées dans les salles de jeux vidéo », *Le Parisien*, 07/07/2007, p. 5.

vaut posséder de sérieuses bases en informatique pour en saisir le sens »¹³⁷⁶, ou encore avec le cadre « international » quand il est fait référence à la langue anglaise. Lorsque l'anglais est associé à l'informatique, il apparaît de nouveau avec le cadre « électronique » : « S'agissant d'informatique, impossible d'échapper à un minimum de vocabulaire spécifique, souvent en anglais »¹³⁷⁷. Ce cadre peut également être lié avec le cadre « sport », quand le langage particulier de l'esport est comparé aux langages spécifiques que possède chaque sport¹³⁷⁸. Enfin, il peut aussi travailler avec le cadre esport lorsqu'il est fait référence au « vocabulaire de l'esport »¹³⁷⁹.

D'autres discours présentent l'esport comme une subculture ou une culture alternative. L'activité proposerait autre chose que les pratiques dominantes et serait située à la marge de celles-ci. Il peut de nouveau s'agir d'un sous-cadre. L'esport est présenté comme faisant partie « des loisirs “underground”, avec leurs règles, leurs stars et leur vocabulaire »¹³⁸⁰. Certaines compétitions vidéoludiques sont également qualifiées d'« underground » : « Ce matin, ils sont déjà une dizaine à ne pas vouloir perdre une miette de ces quelque trente heures de jeux vidéo en réseau, “l'Underground Lan v.1.0”. Pour être underground, le rendez-vous l'est »¹³⁸¹. Le phénomène esportif est aussi comparé aux « “free parties” de l'univers techno » : « Avec son petit côté réservé aux initiés, il s'apparente un peu aux “free parties” de l'univers techno »¹³⁸². Surtout, les potentiels discours liés à ce (sous-)cadre mettent en avant plusieurs éléments caractéristiques des loisirs alternatifs¹³⁸³. Plusieurs rappellent les origines informatiques et communautaires des premières LANs : « “Au début, c'était juste une bande de potes”, raconte Désiré. “L'idée, c'était juste de se retrouver ensemble, de se partager des fichiers. C'était à la bonne franquette, il y avait des fils électriques partout” »¹³⁸⁴. Le sociologue Philippe Mora souligne également que les pionniers de l'esport en France sont les « dynos », une élite informatique présentant une éthique hackeur. Pour lui, « les LANs ont d'abord appartenu aux informaticiens et/ou passionnés d'informatique. Les précurseurs de l'e-sport proviennent de ce cercle et faisaient des LANs tout autant pour jouer que pour célébrer un style de vie alternatif :

¹³⁷⁶ MESNILDREY Philippe, « Génération lan party », *Sud Ouest*, 10/12/2001, p. B.

¹³⁷⁷ « Jeux en réseau avec l'ULM », *Le Progrès – Lyon*, 21/10/2003, p. 12.

¹³⁷⁸ BONNET Valérie, « Le sport et la langue », *Aux frontières du sport*, 2024.

¹³⁷⁹ « Le vocabulaire de l'esport », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_23.

¹³⁸⁰ « “J'te pown espèce de wanabee” – », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/12/2006, p. 13.

¹³⁸¹ FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *op. cit.*, 2001, p. 36-37.

¹³⁸² DAZY Marc, « Les cracks du frag », *Le Progrès – Lyon*, 09/11/2000.

¹³⁸³ TUAILLON DEMESY Audrey, *Jouer avec le temps. Socio-anthropologie des loisirs alternatifs*, mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université Côte d'Azur, 2023.

¹³⁸⁴ « Poitiers. La capitale de l'eSport », *Le Télégramme (Bretagne)*, 23/04/2019, p. IGE4.

piratage, échanges de fichiers, conseils informatiques »¹³⁸⁵. Ce mode de vie est également mis en lumière dans des discours du corpus étudié : « on est des gamers, c'est un mode de vie »¹³⁸⁶. Les premières LANs sont présentées comme auto-organisées et auto-régulées par les communautés de joueurs, affranchies de toute suprématie institutionnelle¹³⁸⁷. Se déroulant sur plusieurs jours et nuits, elles sont souvent présentées comme des moments de liberté en dehors du temps et du quotidien. Certains jeux, comme *Counter-Strike*, qui est à la base un *mod* (c'est-à-dire une version modifiée d'un jeu vidéo déjà existant) créé par des membres de la communauté, sont aussi décrits comme le fruit d'une culture participative. Henry Jenkins présente lui-même le jeu de tir comme un exemple édifiant de cette nouvelle culture médiatique, symbole de l'agentivité des fans qui (re)prennent le pouvoir sur les producteurs de jeux¹³⁸⁸. Les bricolages et « bidouillages »¹³⁸⁹ (informatiques) des acteurs sont aussi mis en lumière dans les discours. Il est parfois précisé que les LANs sont BYOC ou BYOD (*bring your own computer* ou *device*, signifiant en français que les compétiteurs doivent emmener leur propre ordinateur ou matériel). Le matériel informatique et les ordinateurs sont décrits comme « customisés »¹³⁹⁰, modifiés et améliorés. Ces éléments ne sont pas sans rappeler la logique *Do It Yourself* (DIY) au cœur des pratiques alternatives¹³⁹¹. Certains initiés se présentent comme de jeunes joueurs marginalisés, stigmatisés et évoquent parfois un conflit générationnel qui les oppose à un Ancien Monde qui ne veut pas d'eux. En outre, certains discours, possiblement liés à ce cadre, résistent et s'opposent aux pratiques dominantes, en particulier au modèle sportif hégémonique, en contestant la professionnalisation et la sportivisation. La pratique compétitive des jeux vidéo est alors recadrée comme « communautaire » et ludique. Ces contestations sont davantage développées dans le chapitre 7.

3.4. Passion

Dans ce nouveau cadre, l'esport est présenté comme « une passion plus qu'une addiction »¹³⁹², et les pratiquants comme des passionnés : « jouer en réseau, c'est une passion comme une

¹³⁸⁵ MORA Philippe, « L'e-Sport : un mot, des univers », *WarLegend.net*, 2014, [<https://www.warlegend.net/1-e-sport-un-mot-des-univers/>].

¹³⁸⁶ LATRIVE Florent, « “Le réseau ajoute une dimension sociale”. », *op. cit.*, 2000, p. 29.

¹³⁸⁷ DUCROCQ Samuelle, *Les tribus ludiques du « LAN party »*, *op. cit.*, 2011.

¹³⁸⁸ JENKINS Henry, *Convergence culture*, *op. cit.*, 2006.

¹³⁸⁹ p. ex., FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *op. cit.*, 2001, p. 36-37.

¹³⁹⁰ p. ex., MARQUET Richard, « Les stratégies du clavier », *op. cit.*, 2003, p. 5.

¹³⁹¹ RIFFAUD Thomas, « Construire son propre spot ? : la philosophie *Do it yourself* dans les sports de rue », *Espaces et sociétés*, n° 4, n° 175, 2018, p. 163, [<https://doi.org/10.3917/esp.175.0163>].

¹³⁹² PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

autre »¹³⁹³. Ce (sous-)cadre peut travailler avec le cadre « électronique » quand il est question de « passionnés d'électronique et d'informatique »¹³⁹⁴, avec le cadre « jeu vidéo » quand il est question de « passion vidéoludique »¹³⁹⁵, avec le cadre « sociabilité » quand il s'agit de « partager sa passion »¹³⁹⁶, avec le cadre « discipline compétitive » quand il s'agit de « passionnés de compétitions »¹³⁹⁷, ou encore avec le cadre « sport » quand la passion est présentée comme nécessaire pour réussir, à l'instar du sport : « Comment devient-on joueur professionnel de jeux vidéos ? “De la même façon qu'un joueur professionnel dans n'importe quel sport. Il faut être passionné, faire beaucoup d'entraînements...” »¹³⁹⁸. Il peut aussi être associé aux cadres « industrie » ou « profession » quand il est précisé qu'un acteur « vit de sa passion »¹³⁹⁹. Enfin, le (sous-)cadre « passion » peut aussi être lié au cadre « effets néfastes » quand il est mentionné que « ça peut devenir dévorant, comme n'importe quelle passion »¹⁴⁰⁰ ou que « comme toute passion, il y a des débordements »¹⁴⁰¹.

3.5. Activité saine

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme une « activité saine », qui n'est pas source d'effets néfastes et qui peut même être source de bienfaits pour les joueurs. Si le cadre est appelé ainsi, cela va au-delà de la simple santé ou du bien-être. Les discours évoquent les « vertus »¹⁴⁰², les « bienfaits »¹⁴⁰³, les « avantages »¹⁴⁰⁴ ou l'« intérêt » de la pratique : « ce n'est pas un loisir débile, mais une activité qui a un intérêt »¹⁴⁰⁵. Il aurait été d'ailleurs possible d'appeler ce cadre « activité positive », « intéressante », « bénéfique », « bonne », ou « utopie » comme l'a fait Dmitri Williams¹⁴⁰⁶. L'esport apparaît comme une pratique acceptable et, plus encore, souhaitable. À cet égard, il aurait été encore possible d'appeler ce cadre « activité acceptable »,

¹³⁹³ CARTON Virginie, « Jeux vidéo en réseau », *op. cit.*, 2005.

¹³⁹⁴ « Il tire plus vite que son ombre », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/05/2012, p. Temps fort-MAC2.

¹³⁹⁵ MORISSE Jean-François, « Le point de vue d'un coach », *op. cit.*, 2014, p. THE1.

¹³⁹⁶ « Un premier tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès – Lyon*, 26/09/2000.

¹³⁹⁷ DUPORGE Bernard, « Du “gaming” à Saint-Hélène », *Sud Ouest*, 12/08/2020, p. Gironde Bordeaux ~ Cub-C1 36.

¹³⁹⁸ « Le métier de Thomas Cailleux ? Jouer aux jeux vidéo ! », *La Voix du Nord*, 25/09/2016, p. 7202.

¹³⁹⁹ DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

¹⁴⁰⁰ CONSTANCE Véronique, « 250 joueurs s'affrontent en réseau », *Ouest-France*, 30/10/2004, p. 10.

¹⁴⁰¹ TISSOT Loïc, « Météores : Lan party pour jouer en réseau », *Ouest-France*, 02/10/2010, p. 14.

¹⁴⁰² « Le club esport inauguré », *op. cit.*, 2022, p. 13.

¹⁴⁰³ « Mon rêve, jouer ici Sébastien Debs Double », *Le Parisien*, 09/11/2019, p. IDFO37.

¹⁴⁰⁴ BONNET Julien, « Les seniors tonnacquois en finale du Wii-bowling », *op. cit.*, 2017, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2 12.

¹⁴⁰⁵ « On veut dédiaboliser la pratique du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. BRV2.

¹⁴⁰⁶ WILLIAMS Dmitri, « The Video Game Lightning Rod », *op. cit.*, 2003, p. 523-550.

« normale » ou « souhaitable ». Bien que le sens de ces vocables ne soit pas tout à fait le même, ces cadres suivent la même logique. Les cadres « développement humain », « discipline compétitive », « sociabilité » et « industrie » travaillent le plus souvent au service de leur démonstration :

« Associer les seniors au jeu vidéo a plusieurs avantages, note Lætitia Biard : “Ça stimule la concentration, la motricité fine, et ça permet des échanges complices”¹⁴⁰⁷.

« L’e-sport, Jérémy Martinville en défend ardemment les avantages, que ce soit un simple passe-temps ou qu’on vise la compétition de haut niveau : “La pratique des jeux vidéo a des bienfaits sur la plasticité du cerveau et la prise de décision rapide. Mais aussi en termes d’inclusion : tout le monde a les mêmes chances au début.”¹⁴⁰⁸.

« Pour le président des Trolls acharnés de Parthenay, Pierre Mc Mahon, l’esport a ses vertus : “C’est une discipline dont nous nous servons auprès des adhérents en herbe afin de les canaliser. Nous constatons que l’apprentissage de la vie en société, peut exister au travers de ces jeux électroniques. De plus, cela leur apprend des règles, des codes et comme en athlétisme un dépassement de soi. Vingt à trente pour cent de notre rôle sont de les initier à des techniques et à communiquer dans un groupe, en gros à faire sa place. Le restant, c’est-à-dire 70 %, est une analyse de l’enfant de façon à gérer son comportement, son potentiel, le stress et essayer de progresser, pour pourquoi pas en faire leur métier”¹⁴⁰⁹.

En outre, il est aussi possible de parler du (sous-)cadre « utile », qui peut à la fois prendre forme dans ce cadre « activité saine » ou devenir saillant en suivant la même logique. Enfin, il en est de même pour le (sous-)cadre « activité contrôlée » ou « encadrée », qui concerne cependant des événements ou des acteurs précis.

3.6. Réel

Le cadre « réel » insiste lui sur l’ancrage ou les effets de l’esport dans le réel : « l’E-sport est loin d’être virtuel, il existe bel et bien. Il y a des enjeux lors des tournois : des prix (16 000 de lots distribués aux Oudairies) à gagner, un nom et une réputation à se forger parmi les “hardcore gamers”¹⁴¹⁰. Les cadres « sociabilité », « industrie », « développement humain », « activité à encadrer », « popularité » et « discipline compétitive » sont le plus souvent mobilisés pour montrer que l’esport « est bien réel ! »¹⁴¹¹ ou que les pratiquants sont bien réels : « La communauté qui en résulte, à partir de supports et de vecteurs, certes virtuels, est tout à fait

¹⁴⁰⁷ BONNET Julien, « Les seniors tonnacquois en finale du Wii-bowling », *op. cit.*, 2017, p. La Rochelle ~ Rochefort-C2_12.

¹⁴⁰⁸ CALANT Guénaële, « Torcy se rêve en capitale de l’e-sport en vue des Jeux olympiques », *op. cit.*, 2021, p. SEMA38.

¹⁴⁰⁹ « Le club esport inauguré », *op. cit.*, 2022, p. 13.

¹⁴¹⁰ « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 9.

¹⁴¹¹ « Le foot virtuel au Mans, c’est bien réel ! », *op. cit.*, 2004, p. 11.

réelle »¹⁴¹², « Bellegrave, stade virtuel pour vrais compétiteurs »¹⁴¹³, « Jeux virtuels, champions réels »¹⁴¹⁴.

La formule « Virtuels, mais bien réels »¹⁴¹⁵, qui apparaît dans de très nombreux discours, est un dispositif caractéristique de ce cadre. Celle-ci montre que même si l'esport est virtuel, ou en dépit du virtuel, la pratique est aussi réelle, a aussi une prise sur le réel, des effets et des conséquences palpables : « Rencontre réelle autour d'un jeu virtuel »¹⁴¹⁶.

3.7. Virtuel

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme une pratique virtuelle. Les discours précisent que « la compétition est virtuelle »¹⁴¹⁷ et évoquent des « joutes virtuelles »¹⁴¹⁸ ou « fictives »¹⁴¹⁹. Ils soulignent que les joueurs « vont “s'enfermer” trois jours non stop dans l'univers virtuel des jeux en réseau »¹⁴²⁰ ou dans un « monde virtuel »¹⁴²¹. Cette virtualité est opposée au réel. Les différences avec la réalité sont soulignées. Les compétiteurs sont présentés comme des « guerriers virtuels »¹⁴²² ou des « passionnés de la baston virtuelle »¹⁴²³ qui « s'immergent dans leur univers virtuel et intemporel »¹⁴²⁴ ou évoluent « dans différents lieux virtuels aux décors variés »¹⁴²⁵.

Si ce (sous-)cadre peut préciser que l'esport est une discipline virtuelle, il apparaît surtout lié aux cadres « jeu », « jeu vidéo », « électronique » et « effets néfastes ». Si, comme montré plus haut, le virtuel est au cœur de ce dernier, il peut toutefois s'accompagner de connotations positives quand « les jeux vidéo permettent de faire ce qu'on ne peut pas faire dans la réalité »¹⁴²⁶, d'autant plus quand cela est dangereux dans le monde réel :

« On n'actionne peut-être que quatre touches, mais on doit faire preuve de bons réflexes de conduite, freinage, démarrage, tout en évitant les obstacles. Ça demande une bonne

¹⁴¹² « Le regard d'une sociologue », *op. cit.*, 2007.

¹⁴¹³ GOFF Clément Le, « Bellegrave, stade virtuel pour vrais compétiteurs », *Sud Ouest*, 02/03/2008, p. 19.

¹⁴¹⁴ PELEAU-BARREYRE Gauvain, « Jeux virtuels, champions réels », *Sud Ouest*, 14/10/2006, p. 11.

¹⁴¹⁵ RENAUT Jean-François, « Virtuels, mais bien réels », *op. cit.*, 2009, p. Gers-C2_17.

¹⁴¹⁶ SCHITTLY Julie, « Rencontre réelle autour d'un jeu virtuel », *Ouest-France*, 25/02/2007, p. 13.

¹⁴¹⁷ GAUVIN Alice, « Week-end de jeu en réseau à Trouville », *Ouest-France*, 18/02/2006, p. 15.

¹⁴¹⁸ RENOY Aymeric, « Joutes virtuelles en sous-sol », *op. cit.*, 2001, p. 11.

¹⁴¹⁹ « Jeux en réseau ce week-end aux Halles », *Le Télégramme (Bretagne)*, 18/05/2006.

¹⁴²⁰ LE BLANC Jean-Michel, « Un défilé d'ordinateurs », *Sud Ouest*, 14/07/2000, p. A.

¹⁴²¹ SANJUAN Claire, « Nuit blanche à la MJC », *Sud Ouest*, 26/02/2000, p. D.

¹⁴²² P F., « Une porte s'ouvre sur le cybermonde », *op. cit.*, 2000, p. 10.

¹⁴²³ LE BLANC Jean-Michel, « Des combattants acharnés », *op. cit.*, 2000, p. A.

¹⁴²⁴ « Ils ont lutté contre les “terro” », *La Voix du Nord*, 31/08/2005.

¹⁴²⁵ « Un week-end très cyber », *Sud Ouest*, 27/03/1997, p. I.

¹⁴²⁶ « Le “Défidéo” continue », *op. cit.*, 1999, p. C.

optimisation de la trajectoire. Et là, contrairement à la réalité il n'y a jamais de dommages, ni de violence »¹⁴²⁷.

Les dimensions virtuelles de l'esport sont également saines quand le jeu « permet de s'évader »¹⁴²⁸, de s'échapper, de voyager et de trouver « une part de rêve »¹⁴²⁹.

3.8. Violence

Ce cadre associe l'esport à la violence. Il apparaît lorsque les discours font référence à « la violence » qui a tenu « le haut du pavé à la salle des fêtes »¹⁴³⁰, aux « sanglantes joutes virtuelles »¹⁴³¹ ou à la « boucherie sur écran »¹⁴³². Le caractère violent des supports vidéoludiques y est mis en avant : « les jeux sont en grande majorité à caractère violent »¹⁴³³. Certains jeux de tir comme *Counter-Strike* ou *Call of Duty* sont présentés en tant que « hit sanglant »¹⁴³⁴ au « caractère ultra-violent »¹⁴³⁵. Le jeu *Quake 3* est lui décrit comme le « sanguinolent *Quake 3* »¹⁴³⁶. Les discours de ce cadre font surtout référence à la violence qui se passe à l'intérieur du jeu, aux graphismes, aux visuels, en bref à la « violence visible sur les écrans »¹⁴³⁷ : « Sur les écrans, chacun se balade en caméra subjective dans des labyrinthes ou des avions. Gerbes de sang virtuelles, éclats de chair rougeoyante »¹⁴³⁸, « Les rafales se multiplient. Les images défilent à toute vitesse. Hypnotiques. Les corps explosent »¹⁴³⁹. De nombreuses analogies sont faites avec la guerre : « À Los Angeles, ils jouent à faire la guerre »¹⁴⁴⁰. Les lexiques et champs lexicaux liés à la violence, à la guerre, au combat, au sang, voire à la mort font particulièrement apparaître ce cadre. Les discours évoquent la « baston »¹⁴⁴¹,

¹⁴²⁷ « Un premier tournoi virtuel », *op. cit.*, 2009, p. 82.

¹⁴²⁸ GUIZIOU Frédérique, « Satisfaction totale pour la KastellAN », *Ouest-France*, 30/01/2006, p. 11.

¹⁴²⁹ MEGAS C., « Le jeu en réseau s'implante à Bourg », *op. cit.*, 2000.

¹⁴³⁰ « Près de 50 joueurs à la première KastellAN », *Le Télégramme (Bretagne)*, 30/01/2006.

¹⁴³¹ RENOU Aymeric, « Joutes virtuelles en sous-sol », *op. cit.*, 2001, p. 11.

¹⁴³² LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *op. cit.*, 2000, p. 29.

¹⁴³³ AVELINE Marie-Laure, « Le bon score de la "Gamers" », *op. cit.*, 2010, p. 3.

¹⁴³⁴ LATRIVE Florent, « Les logiciels où l'on peut jouer ensemble apportent une nouvelle convivialité Jeux vidéo à plusieurs mains », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

¹⁴³⁵ « FOCUS[Le lexique des jeux les plus populaires », *Le Parisien*, 23/10/2021, p. HDSE39, HDSE40.

¹⁴³⁶ « Champagne Réseau : c'est plus fort que tout », *Le Progrès – Lyon*, 13/07/2001.

¹⁴³⁷ « Vingt-quatre heures de jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 07/10/2004.

¹⁴³⁸ FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *op. cit.*, 2001, p. 36-37.

¹⁴³⁹ SEGHI Patrick, « Que la lumière virtuelle soit ! Près de 400 joueurs sont réunis à Gayant-Expo ce dimanche pour un tournoi de jeux en réseau. Bienvenue dans un monde en guerre... », *La Voix du Nord*, 31/07/2005.

¹⁴⁴⁰ LEMOINE Philippe, « À Los Angeles, ils jouent à faire la guerre », *Ouest-France*, 06/09/2011.

¹⁴⁴¹ CHAUVEAU Éric, « La tête dans l'écran », *op. cit.*, 2002, p. 24.

le « massacre »¹⁴⁴², la « fusillade »¹⁴⁴³, la « petite tuerie entre amis »¹⁴⁴⁴, « la guerre, du sang et des morts »¹⁴⁴⁵. Les armes avec lesquels « on défouaille, on pulvérise, on atomise »¹⁴⁴⁶ sont aussi mentionnées : « Épileptiques et pacifistes s’abstenir. Jusqu’à dimanche soir, le Parc des expositions de Pau va vibrer au son des fusils à pompe, grenades et autres bombardiers de la Seconde Guerre mondiale »¹⁴⁴⁷.

Si « violence » travaille le plus souvent en tant que sous-cadre de « effets néfastes », il peut aussi exister en tant que tel et revêtir des connotations qui ne sont pas négatives. Dans de nombreux articles, ces dimensions violentes sont simplement décrites et abordées de façon neutre, sans jugement de valeur. La violence n’y apparaît pas néfaste, non souhaitable, non saine, à limiter, à proscrire, ou à éviter. Plus encore, elle peut s’accompagner de connotations positives quand elle est liée aux cadres « jeu » ou « virtuel » qui présentent cette violence comme un exutoire, source de catharsis. La pratique permettrait alors d’être violent dans le jeu, sans conséquences sur le réel. Avec le cadre « jeu », cette violence devient aussi fun et ludique. Avec le cadre « sociabilité », elle est également source de convivialité. Enfin, certains joueurs déclarent aussi apprécier cette violence.

3.9. Sédentarité

Dans ce cadre, l’esport est présenté comme une pratique sédentaire ou non-physique. Il est d’ailleurs possible d’appeler ce cadre « non-physique ». Il est précisé que les compétiteurs jouent en « position assise »¹⁴⁴⁸, « assis sur [leur] fauteuil »¹⁴⁴⁹, « sans sortir de leur chambre »¹⁴⁵⁰. Ainsi, l’activité est comme « le football sans l’effort physique »,¹⁴⁵¹ car « ici, l’effort se limite à manipuler des souris, des claviers et des manettes »¹⁴⁵². Si la motricité fine, les mains, les doigts, et les pouces peuvent être évoqués pour défendre la physicalité de l’esport

¹⁴⁴² BAROU Guillaume, « Massacres aux pixels », *op. cit.*, 2004, p. 5.

¹⁴⁴³ IOOS Camil, « Des affrontements virtuels pour un rassemblement bien réel », *La Voix du Nord*, 24/10/2013, p. 1210.

¹⁴⁴⁴ « Grand jeu en réseau le 19 février », *Ouest-France*, 19/02/2005, p. 17.

¹⁴⁴⁵ NOËL Patricia et BLANPAIN Japhet, « Le jeu vidéo, sport ou pas sport ? On a posé la question à des pros », *La Voix du Nord*, 23/01/2022, p. 2201.

¹⁴⁴⁶ LATRIVE Florent et FIERE Rémy, « Plus on est de fous, plus on joue. En réseau, les jeux vidéo sont encore plus attractifs », *op. cit.*, 1997, p. III.

¹⁴⁴⁷ COMPAGNON Sébastien, « Les athlètes du virtuel », *op. cit.*, 2004, p. 24.

¹⁴⁴⁸ GUISNEL Kévin, « [Le sport ne s’est jamais autant exercé...] », *op. cit.*, 2016, p. Chateaubriant Ancenis_28.

¹⁴⁴⁹ CUENOT Maxence, « Se faire une place dans l’e-sport, le pari audacieux d’un jeune Moirantin », *op. cit.*, 2019, p. Saint-Claude-région19.

¹⁴⁵⁰ GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

¹⁴⁵¹ « Le football sans l’effort physique », *La Voix du Nord*, 02/06/2005.

¹⁴⁵² MANKOWSKI Thomas, « Une armée de joueurs », *op. cit.*, 2004, p. 19.

dans le cadre « discipline compétitive » et dans son sous-cadre « performance », ici, ils sont mobilisés pour souligner l'inverse, à l'instar de l'expression ironique « ampoules du doigt »¹⁴⁵³.

Il apparaît surtout lié aux cadres « électronique » et « jeu vidéo », mais peut aussi préciser l'ensemble des cadres, à l'instar de « discipline compétitive » qui présente l'activité comme une discipline particulière, à faible dimension énergétique ou mentale :

« Le e-sport, ça paraît un poil éloigné du sport classique, mais c'est une discipline en fauteuil qui n'en finit pas de gagner en popularité »¹⁴⁵⁴.

« Certes, l'e-sport n'est pas un sport en soi parce qu'il n'y a pas de performance physique. Pour autant, il y a beaucoup de similitudes : le fait de devoir beaucoup s'entraîner, mais surtout l'aspect psychologique, la gestion du stress... »¹⁴⁵⁵.

3.10. Étrange

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme un « étrange univers »¹⁴⁵⁶, un « autre monde »¹⁴⁵⁷, un « stupéfiant univers »¹⁴⁵⁸, « bizarre »¹⁴⁵⁹, « surréaliste »¹⁴⁶⁰, une « étonnante activité »¹⁴⁶¹, un « loisir numérique pour le moins insolite »¹⁴⁶² « une discipline inhabituelle »¹⁴⁶³ ou encore une « passion particulière »¹⁴⁶⁴. Les discours présentent le lieu de compétition comme un « étrange champ de bataille »¹⁴⁶⁵ ou un « labyrinthe étrange et déroutant »¹⁴⁶⁶. La surprise suscitée par ces « compétition peu commune »¹⁴⁶⁷ « aussi inédite qu'originale »¹⁴⁶⁸ est mise en lumière : « l'image surprend toujours quand on pénètre dans une salle, où se déroule un tournoi de jeux en réseau »¹⁴⁶⁹. Ils soulignent l'« ambiance extra-terrestre »¹⁴⁷⁰ de ces « rencontres peu

¹⁴⁵³ LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *op. cit.*, 2000, p. 32.

¹⁴⁵⁴ LIRON Sylvain, « Un Boulonnais champion de France de basket... sur console ! », *op. cit.*, 2018, p. 2701.

¹⁴⁵⁵ HAMEURY Gwendal, « Valentin Wulfman. Profession e-sportif », *op. cit.*, 2019, p. MLX2.

¹⁴⁵⁶ DEFAYE Alain, « Jeux en réseau... de copains », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2004, p. 3.

¹⁴⁵⁷ « Ecran total pour le deuxième tournoi de jeux en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 03/11/2003, p. 13-10.

¹⁴⁵⁸ R N., « Des marathoniens du jeu en réseau », *Le Parisien*, 23/02/2003, p. 3.

¹⁴⁵⁹ PRIGENT Christine, « Une organisation sans faille », *Sud Ouest*, 22/12/2003, p. 6.

¹⁴⁶⁰ « De 10 à 35 ans, le jeu vidéo plaît, mais surtout aux garçons », *Ouest-France*, 24/10/2011.

¹⁴⁶¹ « West arena III : un week-end branché », *Le Télégramme (Bretagne)*, 12/04/2004.

¹⁴⁶² S O., « Vingt-quatre heures les yeux rivés à l'écran », *Sud Ouest*, 30/10/2006, p. 5.

¹⁴⁶³ WOITIER Chloé, « L'e-sport aiguise l'appétit des médias », *op. cit.*, 2015, p. 24.

¹⁴⁶⁴ DEBRUYNE Olivier, « La folie des jeux en réseau », *op. cit.*, 2004, p. 3.

¹⁴⁶⁵ SALLE Caroline, « Les marathoniens du jeu vidéo ont livré bataille », *op. cit.*, 2002, p. 9.

¹⁴⁶⁶ « Une journée pour découvrir le Esport », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_19.

¹⁴⁶⁷ « Gameplay, une nouvelle asso et déjà un tournoi », *Le Télégramme (Bretagne)*, 25/08/2006.

¹⁴⁶⁸ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Compétition numérique », *op. cit.*, 2003, p. 14.

¹⁴⁶⁹ « Un tournoi de jeux en réseau à Laval », *Ouest-France*, 02/02/2006, p. 8.

¹⁴⁷⁰ ARNAUD Jean-François, « Un cyberchampionnat à petit budget », *op. cit.*, 2003, p. 13.

ordinaires »¹⁴⁷¹ et « peu banales »¹⁴⁷². Les joueurs sont présentés comme des « spécimens »¹⁴⁷³, « atypiques »¹⁴⁷⁴, des « martiens »¹⁴⁷⁵, « de drôles d'athlètes »¹⁴⁷⁶. Des références sont faites à leur « langage étrange »¹⁴⁷⁷.

Ce cadre pourrait d'ailleurs s'appeler « bizarre », « marginal », « surprenant » ou « autre ». En effet, les compétiteurs sont parfois présentés comme radicalement différents et éloignés des énonciateurs, comme s'ils n'appartenaient pas à la même espèce. Ils semblent ici, marginalisés, altérés et plus encore étran­gisés quand ils apparaissent trop nouveaux et étranges pour être des *alter ego* des énonciateurs et des lecteurs¹⁴⁷⁸.

En outre, ce cadre est aussi proche d'un autre qu'il est possible d'intituler « ridicule ». Ce dernier s'inscrit le plus souvent à l'intérieur du cadre « effets néfastes » ou travaille avec le cadre « étrange ».

3.11. International

Ce cadre présente l'esport comme une activité internationale. Les dimensions mondialisées de la pratique sont mises en avant. Il est précisé que les compétitions sont « internationales »¹⁴⁷⁹. Dans celles-ci, « 450 joueurs venus de 25 pays »¹⁴⁸⁰ ou « six cents participants du monde entier »¹⁴⁸¹ s'affrontent. L'ambiance cosmopolite de ces événements dans lesquels « différentes nationalités se côtoient »¹⁴⁸² est aussi soulignée :

« Car la concurrence étrangère a également répondu présent à l'invitation. Pour ces joutes du futur, Coréens, Russes, Italiens, Anglais et Hollandais ont tenu à venir défendre leurs chances dans des affrontements sans merci. Les cris de joie succèdent à la colère, voire aux pleurs dans une ambiance cosmopolite »¹⁴⁸³.

¹⁴⁷¹ « Dites-le avec des clics », *Sud Ouest*, 20/04/2003, p. 20.

¹⁴⁷² « Participation record pour le premier tournoi de jeux de Gameplay », *Le Télégramme (Bretagne)*, 27/08/2006.

¹⁴⁷³ « Entrez dans le jeu avec la Lan party », *op. cit.*, 2006, p. 15.

¹⁴⁷⁴ « Léo vit le jeu vidéo comme un sport de haut niveau », *op. cit.*, 2009, p. 8.

¹⁴⁷⁵ G Y., « Marathon des fadas de jeux en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 27/10/2002, p. 18/12.

¹⁴⁷⁶ LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *op. cit.*, 2000, p. 32.

¹⁴⁷⁷ G Y., « Marathon des fadas de jeux en réseau », *op. cit.*, 2002, p. 18/12.

¹⁴⁷⁸ STAVO-DEBAUGE Joan, *Venir à la communauté : une sociologie de l'hospitalité et de l'appartenance*, thèse de doctorat, EHESS, 2009, p. 10.

¹⁴⁷⁹ R G., « Entrée dans la dance », *Sud Ouest*, 26/11/2016, p. Gironde Libournais Blayais-C2_19.

¹⁴⁸⁰ BOURBON Tristan de, « La France championne olympique des jeux vidéo ? », *op. cit.*, 2001, p. 12.

¹⁴⁸¹ « Jeux vidéo : six cents champions jouent la coupe du monde », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/07/2004, p. IV.

¹⁴⁸² POTTIER Claude, « Des fans de jeux vidéos s'affrontent deux jours durant », *La Voix du Nord*, 03/05/2015, p. 5210.

¹⁴⁸³ SELLAMI Stéphane, « Le tournoi de jeux vidéo fait salle comble », *op. cit.*, 2001, p. 4.

Ce caractère international est souvent lié au caractère connecté de la pratique et est donc souvent associé aux cadres « électroniques » ou « jeu vidéo » : « ces affrontements virtuels se pratiquent aussi, et surtout, sur la toile, d'où la formation d'équipes hétéroclites et internationales »¹⁴⁸⁴. Toutefois, ce (sous-)cadre peut préciser l'ensemble des cadres et prendre une coloration différente selon ceux avec lesquels il travaille. À titre d'exemple, avec le cadre « sociabilité », il est question de communautés internationales et de se faire des amis étrangers. Avec le cadre « discipline compétitive », il est surtout question de se déplacer dans le monde entier, aidé financièrement par des sponsors, pour participer aux différentes compétitions internationales : « La semaine dernière, il était au Danemark pour un tournoi. Jeudi, il sera au Cyberathlete, à Dallas, pour quatre jours de boucherie sur écran »¹⁴⁸⁵, « “Cela va faire trois ans que je participe à des championnats internationaux”, explique Matthias Denis, 22 ans, étudiant en informatique à Caen. Une passion qui l'a déjà mené plusieurs fois aux États-Unis et dans d'autres pays d'Europe »¹⁴⁸⁶.

3.12. Innovation

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme un « nouveau monde »¹⁴⁸⁷, un « nouveau marché »¹⁴⁸⁸, une « nouvelle arène »¹⁴⁸⁹, un « monde futuriste »¹⁴⁹⁰, ou une « révolution »¹⁴⁹¹. La pratique est associée à l'« innovation » et aux « nouvelles technologies »¹⁴⁹². Les discours évoquent « l'aspect novateur »¹⁴⁹³ ou « révolutionnaire »¹⁴⁹⁴ de « ces compétitions d'un nouveau genre »¹⁴⁹⁵. Des acteurs extérieurs à l'esport expliquent s'engager dans l'organisation d'événements, car c'est « un vecteur très intéressant en termes d'innovations, d'image et de modernité »¹⁴⁹⁶. D'autres déclarent être « heureux de créer un projet innovant source de

¹⁴⁸⁴ DELHOUMEAU Olivier, « Les marathoniens du jeu », *Sud Ouest*, 18/08/2001, p. E.

¹⁴⁸⁵ LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *op. cit.*, 2000, p. 29.

¹⁴⁸⁶ NOHRA Samuel, « Matthias, cyberathlète, défie le monde », *op. cit.*, 2005, p. 1.

¹⁴⁸⁷ LE BIAN-RIVIER Dominique, « West Aréna », *op. cit.*, 2003.

¹⁴⁸⁸ KESSOUS Mustapha, « L'e-sport, nouvelle arène », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹⁴⁸⁹ *Ibid.*

¹⁴⁹⁰ « Le réseau du plus fort est toujours le meilleur », *La Voix du Nord*, 26/02/2004.

¹⁴⁹¹ WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

¹⁴⁹² LAGRANGE Catherine, « Pour eux, le jeu vidéo, c'est sérieux », *Aujourd'hui en France*, 02/10/2018, p. AUJM22.

¹⁴⁹³ « Trois jours non stop de jeux en réseau », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/07/2005.

¹⁴⁹⁴ CARZON David, « League révolutionnaire », *Libération*, 02/03/2016, p. 31.

¹⁴⁹⁵ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Une Coupe du monde du jeu vidéo », *op. cit.*, 2003, p. 2.

¹⁴⁹⁶ MALAOUI Clément, « Premier tournoi e-sport de basket à Ekinox, mardi », *Le Progrès – Lyon*, 16/12/2016, p. TL 0141.

nouveaux revenus et d'exposition pour nos clubs »¹⁴⁹⁷. Les sponsors manifestent aussi leur soutien, car ils ont « apprécié le côté innovant » de la pratique.

L'esport est aussi présenté comme le futur ou l'avenir, par exemple du sport, dans ce cadre. Dans l'article intitulé « League révolutionnaire », il est écrit qu'« à la manière de ce que constitue la course de drones pour la F1, l'e-sport, déjà star sur des plateformes de diffusion numérique, pourrait aussi s'imposer comme l'avenir du sport à la télévision »¹⁴⁹⁸. Des références à la science-fiction sont aussi produites dans des discours décrivant l'esport comme un « monde parallèle » ou une « autre dimension »¹⁴⁹⁹ :

« L'e-sport est à l'image du film Matrix, explique Diego Buñuel, le patron des documentaires de Canal+. Tu as ta vie et tout, autour de toi, est normal. Un jour, tu prends la pilule rouge et le monde entier est e-sport. » Dans ce vaste monde parallèle, la télévision linéaire est un objet antique destiné aux parents ou aux grands-parents »¹⁵⁰⁰.

3.13. Activité masculine

Dans ce cadre, l'esport est présenté comme un « univers très masculin »¹⁵⁰¹, « un monde de mecs »¹⁵⁰², un phénomène qui « touche principalement les garçons entre 16 et 25 ans »¹⁵⁰³. Les discours soulignent la surreprésentation des compétiteurs et la rareté voire l'absence des compétitrices : « Le public des salles de jeu en réseau est essentiellement masculin, pour ne pas dire uniquement. Très peu de filles (2 sur 1 000 clients) osent effectivement venir se frotter à ces chevaliers des temps modernes »¹⁵⁰⁴. Ils déclarent que les joueurs sont « essentiellement des garçons »¹⁵⁰⁵ et que « les représentantes de la gent féminine se font rares, voire sont inexistantes »¹⁵⁰⁶. Ils font référence à « la rare »¹⁵⁰⁷ ou à la « seule fille »¹⁵⁰⁸ « du tournoi »¹⁵⁰⁹.

Ce cadre apparaît aussi régulièrement lorsque des progrès et la féminisation de la pratique sont évoqués : « La majorité des joueurs sont des garçons, pourtant “les mentalités changent et les

¹⁴⁹⁷ « Les clubs de Ligue 1 s'y mettent », *Le Télégramme (Bretagne)*, 12/03/2017, p. SPO-16.

¹⁴⁹⁸ CARZON David, « League révolutionnaire », *op. cit.*, 2016, p. 31.

¹⁴⁹⁹ « Gameplay, une nouvelle asso et déjà un tournoi », *op. cit.*, 2006.

¹⁵⁰⁰ KESSOUS Mustapha, « L'e-sport, nouvelle arène », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹⁵⁰¹ MADEC Monique, « West Arena », *op. cit.*, 2005.

¹⁵⁰² DALLAY Willy, « Jeux vidéos et risques calculés », *op. cit.*, 2004, p. 8.

¹⁵⁰³ « Les jeux en réseau, un loisir à la mode chez les 16-25 ans », *Ouest-France*, 11/02/2005, p. 8.

¹⁵⁰⁴ BOURSIER Nadine, « Jeux », *op. cit.*, 2004, p. 11.

¹⁵⁰⁵ MENVIELLE Dominique, « Des virtuoses du jeu virtuel », *Le Progrès – Lyon*, 07/11/2004, p. 8.

¹⁵⁰⁶ SOTA Xavier, « Mordus par leur souris », *op. cit.*, 2004, p. 20.

¹⁵⁰⁷ JAOUEN Caroline, « Les fans de jeux vidéo ont tous rendez-vous à Bressuire », *op. cit.*, 2007, p. 2.

¹⁵⁰⁸ « Aurélie, la seule fille du tournoi virtuel Installés depuis vendredi soir pour la plupart, les fêrus de jeux en réseau s'affrontent jusqu'à ce soir à Changé. », *op. cit.*, 2004, p. 11.

¹⁵⁰⁹ « Des combats virtuels en réseau », *op. cit.*, 2004.

jeux s'ouvrent à la gente féminine !”, assure Camille, organisateur de l'événement »¹⁵¹⁰. En effet, malgré les avancées, l'esport reste souvent une pratique à l'origine masculine qui se féminise seulement. Le caractère masculin de l'activité reste le point de départ et le référentiel : « ce n'est plus essentiellement masculin. Nous avons de plus en plus de femmes qui se connectent »¹⁵¹¹, « Les participants sont pour la plupart des garçons, même si certaines filles commencent à jouer »¹⁵¹².

Ce cadre n'empêche donc pas l'évocation de l'existence de joueuses. D'ailleurs, notifier la présence féminine dans les compétitions fait couramment émerger ce cadre, car cette présence est rare. En effet, c'est en raison de la rareté des joueuses que leur présence, qui ne va donc pas de soi, mérite d'être notifiée :

« Même les filles, longtemps rétives à ce type d'activité, forment à présent des équipes. Un tournoi annexe leur sera même dédié »¹⁵¹³.

« Petite nouveauté de la Coupe du monde de jeux vidéo : l'émergence des filles. Dans un domaine essentiellement masculin, elles commencent à prendre leur place. Une cinquantaine de filles a investi le Futuroscope de Poitiers pour s'y mesurer aux garçons. Mais conscients de leur inexpérience, les organisateurs de l'Electronic Sport World Cup (ESWC) leur ont réservé un tournoi par équipes de cinq sur le jeu “Counter Strike”, en marge des épreuves officielles »¹⁵¹⁴.

Surtout, si les joueuses sont présentes, celles-ci apparaissent différentes de leurs homologues masculins. Tout d'abord, à l'instar de la citation ci-dessus qui met en lumière leur « inexpérience »¹⁵¹⁵, leur niveau est souligné comme inférieur à celui des joueurs :

« Place à la question inévitable : que valent-elles face aux garçons ? “Il y a une différence de niveau certaine”, reconnaît Kakuu, Kévin de son vrai prénom, le coach du team Eternity. Ce qui s'avère logique, selon LiloO, 23 ans, puisque les filles sont venues plus tard à la compétition et que les garçons “sont plus nombreux” »¹⁵¹⁶.

« Aujourd'hui, c'est à raison de trois à quatre heures chaque jour, essentiellement sur *Counter Strike* », admet l'adolescente. Faute avouée... Un entraînement pourtant insuffisant pour inquiéter les meilleurs joueurs présents à la Kastellan 3. Sans doute encore un peu tendre la jeune fille. Patience, ce n'est qu'une question de temps »¹⁵¹⁷.

En outre, ces joueuses sont présentées comme intéressées par d'autres jeux, par d'autres modalités de pratique, d'autres activités et disposant de qualités et manières de jouer différentes. Certains discours font référence aux jeux dits « féminins » qu'elles préfèrent : « Quelques filles

¹⁵¹⁰ « Jeux vidéos “à bloc” pendant 2 jours », *Ouest-France*, 23/04/2005, p. 11.

¹⁵¹¹ MIZIO Francis, « Truquez-vous les uns les autres. Le service de jeu en réseau Net Stadium offre une arène aux joueurs. », *op. cit.*, 1996, p. IV.

¹⁵¹² « L'apogée du jeu en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 14/06/2004.

¹⁵¹³ THEVENOT Martin, « Jeux, game et match », *Sud Ouest*, 26/02/2010, p. Mont-de-Marsan-C2_6.

¹⁵¹⁴ « Jeux vidéo. Pour les filles, ça reste un loisir », *Le Télégramme (Bretagne)*, 18/07/2003.

¹⁵¹⁵ *Ibid.*

¹⁵¹⁶ DOUILLARD Aurélien, « Jeux vidéo. La compét' des filles », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/11/2008, p. BRV3.

¹⁵¹⁷ « Jeux en réseau : Cassandra, seule contre tous », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/01/2008.

se laissent aussi tenter, mais sans réelle conviction, car aucune n'est encore officiellement inscrite. «Les jeux sont trop barbares. Elles préfèrent des jeux de réflexion», entendait-on dans les coulisses »¹⁵¹⁸. Elles sont ainsi parfois associées aux « jeux de rôles, de stratégie, de société, de famille »¹⁵¹⁹ ou de « danse » : « Ouverte au public, la manifestation n'oublie pas les jeunes filles non participantes et proposera aussi des démonstrations d'un jeu de danse vidéo »¹⁵²⁰. Les jeux décrits comme barbares ou violents sont, eux, associés au masculin. Lorsqu'elles sont présentes dans les événements, leurs préférences pour d'autres activités ou modalités de pratique, comme « la discussion », sont soulignées : « En fait le monde se partage en deux. Les filles qui préfèrent la discussion. Et les garçons qui préfèrent... jouer »¹⁵²¹. Celles-ci sont aussi présentées comme ayant des qualités différentes que les garçons : « Il y a moins de filles, même si elles sont de plus en plus nombreuses. Au contraire des garçons, elles sont plus réfléchies. Elles veulent d'abord savoir et comprendre avant d'agir »¹⁵²².

Dans ce cadre, ces différences et bien d'autres sont mobilisées pour expliquer leurs absences. À titre d'exemple, le caractère « sanguinolent » d'un jeu, que les garçons apprécient, contrairement aux filles, justifie leur faible présence : « Amener des filles ici ? À vrai dire, on n'y a jamais pensé. Elles n'aiment pas trop. Il y a en plus des jeux trop gores (NDLR : sanguinolents, voire plus). Non être là, c'est un esprit particulier. On libère notre côté gore »¹⁵²³. De la même façon, le caractère « électronique » et « informatique » de la pratique, que les discours associent au masculin, est mis en lumière pour donner sens à l'absence de joueuses : « Votre univers semble très masculin ? On rencontre des filles qui jouent, mais dans l'ouest, qui sera surtout représenté à notre tournoi, c'est très masculin. L'explication est sans doute qu'à la base, les garçons ont plus d'intérêt que les filles pour l'informatique »¹⁵²⁴. Ainsi, « il n'y a pas beaucoup de joueuses en réseau [...] de la même façon qu'il n'y a pratiquement aucune fille à l'IUT d'informatique »¹⁵²⁵. Au-delà des dimensions violentes et informatiques de l'esport, le fait de manger de la *junk-food*, de ne pas se laver, de ne pas dormir et prendre soin de son apparence durant des compétitions de plusieurs jours sont aussi énoncés pour expliquer l'absence de compétitrices :

¹⁵¹⁸ BIAN-RIVIER Dominique Le, « “West Arena” : les joueurs sont dans l'arène », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/02/2002.

¹⁵¹⁹ ROUILLE Sabrina, « Les fans de jeux vidéo s'organisent », *op. cit.*, 2005, p. 8.

¹⁵²⁰ « Le foot virtuel au Mans, c'est bien réel ! », *op. cit.*, 2004, p. 11.

¹⁵²¹ « Jour de foot pour fans de jeux », *Ouest-France*, 28/12/2006, p. 12.

¹⁵²² CHARRUAU Maryan, « Le stress et la passion n'ont rien de virtuel », *Sud Ouest*, 20/02/2006, p. 4.

¹⁵²³ P F., « Une porte s'ouvre sur le cybermonde », *op. cit.*, 2000, p. 10.

¹⁵²⁴ LE ROUX Jean-Luc, « Les Ursulines, terrain de sport électronique », *op. cit.*, 2003.

¹⁵²⁵ DAZY Marc, « Les cracks du frag », *op. cit.*, 2000.

« Les yeux dans le vague, fatigués d'avoir trop fixé l'écran, on déjeune et dîne sur le pouce, dehors, devant le camion-kebab. Ophtalmologistes et diététiciens repasseront. Dès lors, on comprend mieux pourquoi les filles sont si peu nombreuses »¹⁵²⁶.

« La discipline s'ouvrirait même aux filles, plutôt laissées à l'écart jusqu'à maintenant. "C'est vrai que pendant les tournois, on ne fait que jouer et manger pendant trois jours, sans dormir, sans se laver. Peut-être que ça rebute un peu les filles", ironise V8 »¹⁵²⁷.

Ce (sous-)cadre est souvent associé aux cadres « jeu vidéo » et « informatique », bien qu'il puisse également fonctionner avec le cadre « sport ». Ces éléments sont davantage développés dans le chapitre 9 de cette thèse.

Pour conclure ce dernier sous-chapitre dédié aux cadres de niveau 3, il est possible d'évoquer brièvement le cadre « jeunesse » qui émerge surtout pour préciser les autres cadres. Les discours font référence à un « véritable phénomène générationnel »¹⁵²⁸, à un « phénomène de génération »¹⁵²⁹. L'esport est associé à « la culture des jeunes »¹⁵³⁰. Il s'adresse à la « génération digitale »¹⁵³¹, « à la génération qui est née avec un clavier au bout des doigts »¹⁵³² ou aux « jeunes générations »¹⁵³³. Les compétiteurs sont présentés comme des enfants, des étudiants, des jeunes ou des adolescents « dans la fleur de l'adolescence »¹⁵³⁴.

Il est également possible de mentionner le cadre « relations avec le monde sportif » qui peut travailler avec les cadres « discipline », « industrie », « activité à encadrer », « sport », « esport » et « jeu vidéo ». Les engagements, investissements et partenariats d'acteurs sportifs (média, athlètes, clubs, ligues, etc.) dans l'esport sont au cœur de ce (sous-)cadre : « L'OL se prête au jeu de l'eSport Dylan Dusart Après Paris, Monaco et Nantes, c'est au tour de l'Olympique Lyonnais de s'immiscer dans l'univers de l'eSport »¹⁵³⁵. Les intérêts de ces rapprochements pour ces deux mondes complémentaires apparaissent aussi incontournables dans ce cadre : « ces rapprochements entre football et e-sport offrent de belles perspectives dans les deux domaines »¹⁵³⁶. Ces discours sont davantage développés dans le chapitre 5.

Un autre cadre similaire faisant référence aux « relations avec le monde local et politique » peut aussi être évoqué. Les investissements et engagements des « entreprises et collectivités locales »

¹⁵²⁶ SARAZIN Olivier, « Deux cents "gamers" s'affrontent ce week-end à Angoulême », *op. cit.*, 2006, p. 20.

¹⁵²⁷ PICHON Stéphanie, « Les 6 compagnons de la toile », *Sud Ouest*, 23/03/2002, p. 7.

¹⁵²⁸ « Tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 30/10/2004.

¹⁵²⁹ DJEBARI Karine, « Les jeux en réseau font des accros », *op. cit.*, 2004, p. 10.

¹⁵³⁰ « Jeux vidéos : une compet' avec le Trophée Cyber », *Ouest-France*, 29/09/2008, p. 13.

¹⁵³¹ « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2007, p. 11.

¹⁵³² CARRIZEY-JASICK Titia, « L'affrontement en réseau », *op. cit.*, 2002, p. 9.

¹⁵³³ « Les lan-parties font de plus en plus d'adeptes », *La Voix du Nord*, 21/07/2005.

¹⁵³⁴ « La guerre des boutons », *Sud Ouest*, 08/12/2020, p. Lot et Garonne-C1_37.

¹⁵³⁵ DUSART Dylan, « L'OL se prête au jeu de l'eSport », *op. cit.*, 2017, p. Sports 6931.

¹⁵³⁶ AUDUREAU William et TROUCHE Vincent, « Reprise de manette », *op. cit.*, 2016, p. SPH7.

qui « s'intéressent de plus en plus à l'e-sport »¹⁵³⁷ sont mis en lumière : « La ville se prend au jeu de l'e-sport. Elle a signé un partenariat avec l'entreprise Sigma Esports pour organiser des activités à destination des enfants et ados. L'équipe pro de "*League of Legends*" a déjà pris ses quartiers. Boulogne-Billancourt »¹⁵³⁸. À nouveau, les intérêts réciproques des acteurs engagés dans ces partenariats sont soulignés : « Et si la ville voit d'un bon œil le développement de l'association et du e-sport dans son agglomération, c'est parce qu'elle n'ignore rien de l'impact social et économique que ce domaine en constante progression peut avoir »¹⁵³⁹.

Les sous-cadres « performance », « spectacle » et « profession » mis en lumière au moment de présenter le cadre « discipline compétitive » peuvent aussi être considérés comme des cadres de niveau 3. En effet, ceux-ci peuvent exister sans le cadre « discipline compétitive ». À titre d'exemple, l'esport peut être cadré comme un spectacle qui n'est pas lié à la compétition. C'est le cas quand l'esport est comparé à un spectacle de musique ou à un show télévisé : « "mais les visiteurs pourront quand même voir les joueurs en action, il y aura toujours la scène avec les écrans géants." Comme dans un vrai concert de rock, où les groupes sont les jeux, *League of legends*, *Star Craft*, *Counter Strike* et *TrackMania* »¹⁵⁴⁰.

Enfin, il est bon de rappeler que le stock de cadres présenté dans ce chapitre est évidemment incomplet. En effet, l'ensemble des sous-cadres (qui n'ont pu tous être mis en lumière dans ce chapitre) peuvent s'émanciper et devenir des cadres de niveau 3. Il est par exemple possible de penser au sous-cadre « Corée du Sud », qui apparaît avec le cadre « discipline », mais aussi « industrie » ou « activité à encadrer ». Il aurait été aussi possible de considérer les (sous-)cadres « plaisir » ou « sérieux » comme des cadres de niveau 3. Enfin, le cadre « mixité » (particulièrement abordé dans le chapitre 9 de cette thèse) aurait également pu être développé ici.

¹⁵³⁷ « E-sport », *op. cit.*, 2019, p. 1074.

¹⁵³⁸ DAUTRY Estelle, « La ville se prend au jeu de l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. HDSE40.

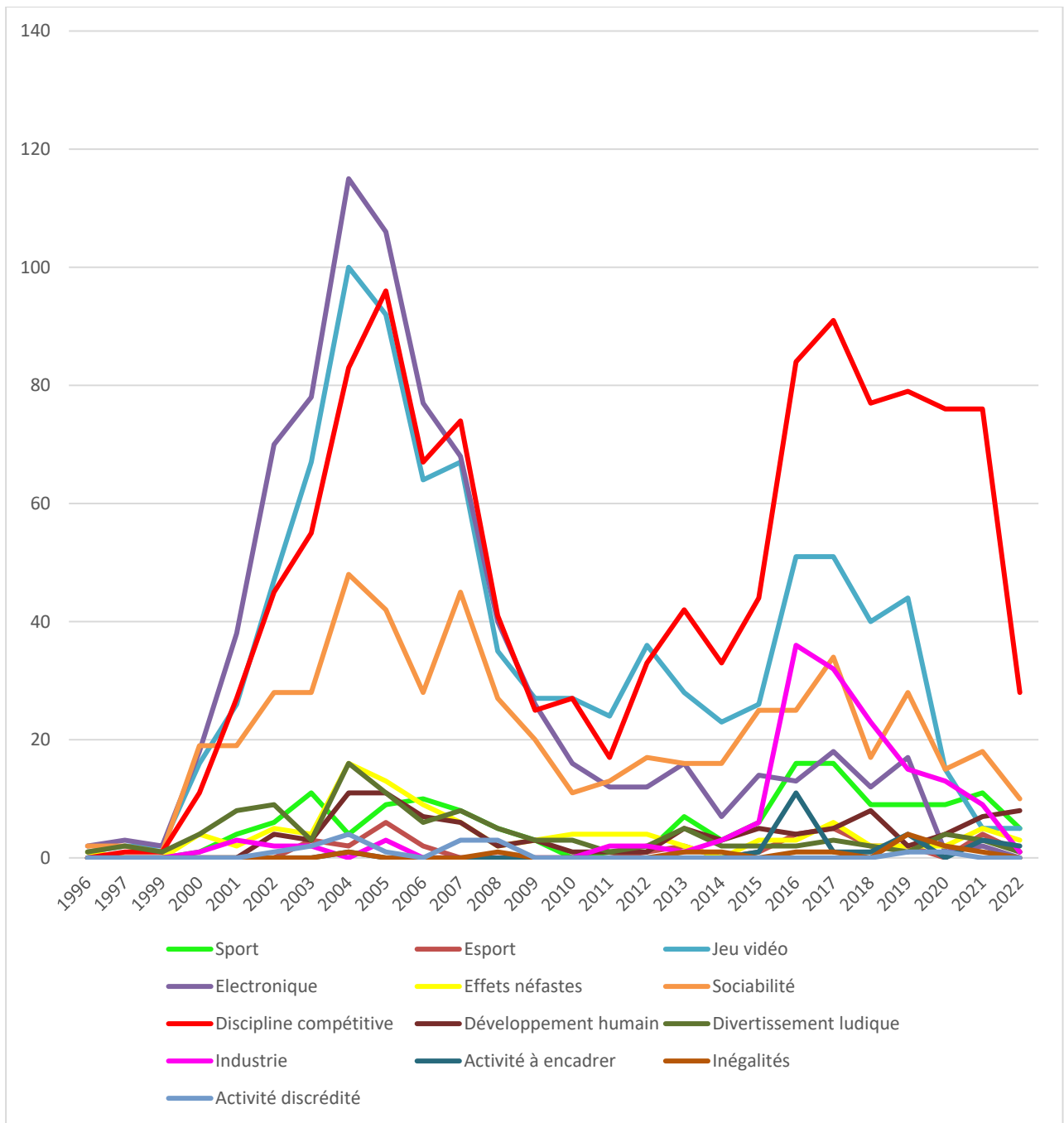
¹⁵³⁹ DEBEAUX Martial, « L'e-sport en pleine croissance », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/07/2021, p. 28.

¹⁵⁴⁰ « Le tournoi de jeux en réseau prend de l'ampleur », *Ouest-France*, 25/10/2013.

Conclusion du chapitre 2

Ce chapitre a présenté chaque cadre de niveau 1, 2 et 3 mis au jour par l'analyse au sein de sections dédiées. La logique de ces cadres, les discours ainsi que les dispositifs de cadrage et de raisonnement qui y sont associés ont été mis en lumière. L'ensemble de cadres proposé pourrait permettre d'unifier au sein d'un même cadre d'analyse la totalité des discours, catégories, types, thèmes et cadres nommés de façon variée par les travaux qui ont déjà étudié les productions médiatiques portant sur les jeux vidéo et l'esport. Il s'agit aussi d'un outil qui permet d'analyser et de comparer des articles publiés dans différents types de presse, dans différents quotidiens et sur des temporalités bien différentes.

Des données relatives à la présence quantitative des cadres de niveau 1 et 2 depuis 1996 dans la presse généraliste quotidienne nationale et régionale ont d'ailleurs été exposées. Les graphiques générés rendent compte de l'importance quantitative de certains cadres par rapport à d'autres, mais aussi de leur évolution depuis la fin des années 1990. Ils montrent la domination des cadres « électronique », « jeu vidéo », « discipline compétitive » et « sociabilité » depuis les premières productions médiatiques dédiées aux compétitions vidéoludiques. Les cadres « sport » et « industrie » apparaissent aussi dans une proportion non négligeable à partir de 2016. Le cadre « pratique à encadrer » émerge également en 2016, bien que sa présence reste plus contextuelle. La moindre proportion du cadre « jeu vidéo », mais surtout le déclin du cadre « électronique » peut être noté. Les évolutions techniques qui facilitent la mise en réseau et rendent désuète toute préoccupation ou souci pour l'organisation technique, le développement du jeu en ligne et à distance, ou encore la moindre fascination pour des objets qui font désormais partie du quotidien fournissent de premières pistes d'explications qu'il reste à approfondir dans le reste de la thèse. En outre et enfin, les autres cadres semblent plus occasionnels. Ainsi, la présentation de l'esport comme source d'« effets néfastes » demeure minoritaire. Il est amusant de noter que la proportion du cadre « activité discréditée » est même supérieure certaines années. Enfin, il semble important de mettre en avant le progressif déclin des cadres « électronique » et « jeu vidéo » au profit des cadres « discipline compétitive » et « sport ».



Graphique 16 : Évolution des cadres médiatiques de l'esport présents dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR de 1996-2022. La présence d'un cadre est codée dès lors que deux de ses dispositifs apparaissent dans l'article.

Ce chapitre a aussi donné à voir les premières mises en application concrètes de la modélisation de cadre en niveaux proposée dans le chapitre 1. En effet, la façon dont les cadres de niveau 1 englobent et colorent différemment les cadres de niveau 2 a été mise en avant. La manière dont les cadres de niveau 3 peuvent apparaître parfois en tant que sous-cadre de cadres de niveau 2 et d'autres fois en tant que cadre saillant faisant travailler à leur service ces mêmes cadres a été

également explicitée. Les liens entretenus par les différents cadres et la façon dont ils travaillent les uns pour les autres ont ainsi été rendus visibles.

La présentation de ces différents cadres montre bien la façon dont ceux-ci interprètent et attribuent un sens différent à une même occurrence du réel ou à un même fait, et apportent des réponses différentes à une même question. À titre d'exemple, le temps de jeu important des compétiteurs peut être le signe d'une addiction dans le cadre « effets néfastes », d'un moment festif hors du quotidien dans le cadre « sociabilité », que les compétiteurs s'entraînent de façon sérieuse dans le cadre « discipline compétitive », ou encore que les consommateurs d'esport sont un public engagé intéressant pour les sponsors dans le cadre « industrie ». La malbouffe apparaît, elle aussi, tantôt comme un élément structurant de la « sociabilité » et de la fête, tantôt comme signe des « effets néfastes de l'esport ». Les insultes ou les moments de rage des compétiteurs peuvent également être tantôt fun et amusants avec le cadre « jeu », tantôt le signe de l'amitié des compétiteurs qui partagent ensemble un moment collectif dans une ambiance conviviale et festive au sein du cadre « sociabilité », ou bien des actes d'incivilités signes des « effets néfastes » de l'esport. Il en est de même pour les canapés, parfois symbole de la convivialité du jeu vidéo compétitif avec le cadre « sociabilité », et d'autres fois associés au « jeu vidéo », à l'« électronique », à la « sédentarité » ou aux « effets néfastes ». Le langage particulier et les pseudos des joueurs peuvent être décrits comme « culturel », être le signe de l'appartenance à une communauté et participer à l'ambiance conviviale avec le cadre « sociabilité », ou encore être le signe de l'« étrangeté » ou du « ridicule » de la pratique. Ces différents cas et les cadres présentés montrent ainsi à quel point n'importe quel fait, quand bien même son énonciation est déjà le fruit d'un acte de cadrage, peut être réinterprété de façon cohérente au sein de chaque cadre au prisme de sa logique.

Toutefois, si l'ensemble des événements et des faits énoncés dans cette partie peuvent être interprétés de façon inédite avec chaque cadre, certains événements ou faits (et les mots communément employés pour les désigner et en rendre compte) semblent être devenus des dispositifs de cadrage privilégiés de cadre précis. Il est possible de penser à la loi numérique de 2016, dont la seule énonciation suffit le plus souvent à faire apparaître le cadre « activité à encadrer », ou aux « investissements » typiques du cadre « industrie. Le lien entre fait et cadre se construit discours après discours, à chaque fois que l'énonciation de l'un s'accompagne de la mobilisation de l'autre. C'est le cas quand journalistes et médias, loin de se contenter d'énoncer un fait, lui donnent sens et l'expliquent en utilisant un cadre précis. À titre d'exemple, dans de nombreux articles évoquant l'investissement, sa somme en « \$ » ou « € », les motifs

économiques du « groupe » ou de la « marque » qui « investit », sa place de « leader » sur le « marché » et son « chiffre d'affaires » sont aussi mentionnés. Dans les corpus de cette thèse, les investissements sont interprétés de façon préférentielle avec ce cadre « industrie » qui connote ces faits, ainsi que le lexique employé pour l'énoncer. Autrement dit, l'utilisation répétée par les journalistes d'un même cadre (se manifestant par l'emploi de ses dispositifs de cadrage [dont son lexique] et de raisonnement) pour appréhender un fait semble produire et renforcer une association entre le fait (ainsi que le lexique utilisé pour l'énoncer) et le cadre. Cette association semble ainsi naturaliser, comme l'opère le mythe de Roland Barthes¹⁵⁴¹, ces liens. Cela transforme la simple énonciation du fait, et même plus encore les simples mots utilisés pour l'énoncer, en dispositifs de cadrage de celui-ci. C'est ainsi que les faits renvoyant à des « investissements », et même plus encore le mot « investissement », deviennent des dispositifs de cadrage du cadre « industrie ». Si, habituellement, un cadrage de la pratique opéré dans un discours est rendu visible à travers l'association de faits dont les relations et les causalités sont produites par leurs agencements, désormais, le cadre peut émerger de la simple évocation d'un fait, voire d'un mot.

Enfin, plus que mettre en lumière la polysémie de l'esport et des choses qui le composent, ce chapitre rend déjà visible l'existence d'interprétations différentes, contradictoires et opposées. De potentiels points de tension ou de désaccords entre des cadres émergent. Ceux-ci semblent d'autant plus importants que ces cadrages impliquent souvent une dimension morale, des jugements et sont parfois orientés vers des mises en action (réguler, promouvoir, sponsoriser, financer, etc.). Dès lors, des luttes, conflits et controverses pour déterminer le sens de l'esport apparaissent-ils ? Sous quelles formes ? Avant d'approfondir cela dans la deuxième partie, le caractère éminemment médiatique des cadres est abordé dans le chapitre suivant.

¹⁵⁴¹ BARTHES Roland, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris, 2010.

Chapitre 3. *Super Media World* : de la dimension médiatique des cadres

Introduction

Si le deuxième chapitre a présenté les différents cadres médiatiques de l'esport et exposé des données relatives à leur présence quantitative dans la presse généraliste depuis 1996, l'enjeu de cette thèse est surtout de comprendre ces résultats. Si les résultats quantitatifs concernaient le corpus de presse généraliste, quelles différences est-il possible d'observer entre la PQN et la PQR ? Qu'en est-il entre la presse généraliste et la presse sportive en ligne ? Et entre les différents quotidiens ? Des réponses affirmatives à ces questions permettraient déjà de montrer le rôle des médias dans la production et la construction des cadres médiatiques de l'esport.

Ce chapitre propose donc d'étudier les effets des logiques du monde médiatique sur la construction et la production des cadres de l'esport précédemment identifiés. Pour cela, il analyse comment les discours (et donc les cadres) produits par les journalistes dans les articles portent la trace de leurs médias (1.), des sources qu'ils médiatisent (2.) et des publics auxquels ils s'adressent (3.). Un ensemble de contraintes qui semblent s'imposer à tous les journalistes qui écrivent sur l'esport est mis au jour. Celles-ci façonnent les cadres et permettent de comprendre leur production et leur construction.

1. Les journalistes et leurs médias

Ce premier sous-chapitre se concentre sur l'effet des types et des titres de presse sur la production des cadres. Pour étudier la façon dont les discours (et cadres) portent la marque des médias qui les ont produits, les types d'articles et les cadres produits par chaque quotidien sont analysés quantitativement et qualitativement. Cette première partie de chapitre se demande quels types d'articles et de cadres sont associés à chaque média. Ces résultats rendent visibles les contraintes qui les ont conditionnées. Ils permettent de mettre au jour des conditions de production qui jouent un rôle décisif dans la production et la construction des cadres, et qui *in fine* permettent de les comprendre. Certaines de ces conditions apparaissent communes à

l'ensemble des quotidiens, quand d'autres semblent plus spécifiques à chaque type et titre de presse.

La presse quotidienne est d'abord abordée dans son ensemble afin de mettre en lumière des contraintes communes à chacun des titres des corpus (1.1.). La presse sportive (1.2.), la presse généraliste nationale (1.3.1.) puis régionale (1.3.2.) sont présentées. Les résultats pour les différents titres sont à chaque fois détaillés. Ce premier sous-chapitre se termine en soulignant l'agentivité et l'indétermination relative des journalistes vis-à-vis de ces contraintes (1.4.).

1.1. Des presses quotidiennes

Avant de mettre en lumière les spécificités de chaque type de presse dans la production des types d'articles et cadres, il est possible de mettre en lumière des types d'articles et cadrages relativement communs à l'ensemble de ces quotidiens qui rendent visibles des contraintes économiques, temporelles et professionnelles qui les ont conditionnées, et qui *in fine* jouent un rôle dans la construction des cadres de l'esport.

1.1.1. Événements de routine et cadrages épisodiques

Les résultats des typologies montrent que la majorité des articles étudiés se concentrent sur des faits particuliers et entretiennent un « rapport empirique à l'information »¹⁵⁴², cadrée principalement de façon épisodique¹⁵⁴³. Ces « événements de routine »¹⁵⁴⁴ concernent le plus souvent des événements compétitifs (p. ex., tournois) (PQN = 92 [23,47 %], PQR et PQN = 3704 [75,21 %], *lequipe.fr* = 1263 [58,17 %]) ou des actualités relatives au monde des compétitions de jeux vidéo (p. ex., création d'une association ou d'un club) (PQN = 134 [34,18 %], PQR et PQN = 564 [11,45 %], *lequipe.fr* = 491 [22,61 %]). Il s'agit le plus souvent d'annonces, de présentations, de comptes rendus, et plus rarement de reportages. Qui plus est, beaucoup sont écrits de façon concise et pourraient être qualifiés de « brèves ». 2073 articles du corpus PQR (45,73 %), 68 du corpus PQN (17,34 %) et 633 du corpus *lequipe.fr* (29,15 %)

¹⁵⁴² RINGOOT Roselyne, « Focus 3. Le journalisme, une médiatisation spécifique », in Benoît LAFONT (dir.), *Médias et médiatisation*, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2019, p. 216-218.

¹⁵⁴³ IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?*, op. cit., 1994.

¹⁵⁴⁴ MOLOTCH Harvey et LESTER Marilyn, « Informer : une conduite délibérée de l'usage stratégique des événements », *Réseaux*, trad. Marie-Christine Gamberini, n° 75, vol. 14, 1996, p. 23-41, [<https://doi.org/10.3406/reso.1996.3683>].

comptent moins de 210 occurrences. Dans un nombre conséquent de productions, l'écriture se présente ainsi comme factuelle, le journaliste apparaît distancié en raison d'une énonciation neutralisée et formatée. Proche du registre discursif des agences de presse, il semble être le simple messenger d'une information garantie par les acteurs qu'il médiatise¹⁵⁴⁵.

Plus rares sont les productions qui s'attachent à parler de « la » pratique compétitive des jeux vidéo, ou d'éléments qui y sont liés, de façon générale, avec un cadrage thématique. Les analyses et enquêtes sont caractéristiques de ces productions qui relèvent davantage de l'intention du média et des journalistes, que de l'imposition de promoteurs d'événements¹⁵⁴⁶ (PQN = 101 [0,84 %], PQR = 38 [25,77 %], *lequipe.fr* = 41 [1,88 %]). Il est possible de noter la présence conséquente d'entretiens et de portraits, bien que beaucoup, en particulier les entretiens du média sportif, évoquent principalement des épisodes précis (PQN = 48 [12,24 %], PQR = 395 [8,71 %], *lequipe.fr* = 317 [14,60 %]). Ainsi, seulement 136 articles du corpus PQR (3 %), 143 du corpus PQN (34,69 %) et 333 du corpus *lequipe.fr* (15,33 %) comptent plus de 700 occurrences. En outre, si la typologie d'articles proposée n'inclut pas de type dédié aux reportages, mais les associe aux types « événement compétitif » ou « actualité » car concentrés sur des épisodes, ceux-ci peuvent être mentionnés en raison de leur degré d'élaboration et de leur rareté.

Il convient toutefois de rappeler qu'un article épisodique, même concis, n'empêche pas le journaliste de s'impliquer dans l'énonciation, de commenter ou d'expliquer. Il peut notamment monter en généralité et faire émerger un cadrage thématique. Certains comptes rendus d'épisodes peuvent par exemple se terminer par un questionnement sur les effets positifs ou négatifs de « la » pratique ou sur ses dimensions sportives :

« Les nerfs seront donc mis à rude épreuve durant ce weekend de jeux non-stop. Si les plus habiles et les plus endurants seront récompensés, cette Lan party ne figure cependant pas parmi les tournois officiels. À l'instar de nombreuses compétitions, les amateurs de jeux vidéo ont leur cyberligue, leur classement, leur championnat de France (le dernier s'est déroulé en juillet à Bercy) et leur championnat du monde ! Des combats virtuels, certes, mais avec des classements bien réels. Jouer en réseau est d'ailleurs considéré par certains comme un véritable sport ! »¹⁵⁴⁷.

¹⁵⁴⁵ TOUBOUL Annelise, DAMIAN-GAILLARD Béatrice et MARTY Emmanuel, « La disparité des modes de traitement journalistiques et des énonciations éditoriales sur le web. Le cas d'un sondage sur Marine Le Pen et la Présidentielle de 2012 », *Réseaux*, n° 6, vol. 176, 2012, p. 73-103, [<https://doi.org/10.3917/res.176.0073>].

¹⁵⁴⁶ MOLOTCH Harvey et LESTER Marilyn, « Informer », *op. cit.*, 1996, p. 23-41.

¹⁵⁴⁷ GAONAC'H Karine, « Kastellan : Polysonnance remet ça », *Le Télégramme (Bretagne)*, 18/01/2007.

De la même façon, descriptions épisodiques et explications générales peuvent se mêler dans le discours :

« Comme certains n’hésitent pas à comparer la pratique du jeu vidéo à celle d’un sport de haut niveau (en raison des exigences de résistance et de concentration requises), une salle de repos, mais juste de repos, sera aménagée dans les salons de la Tranchade »¹⁵⁴⁸.

À contrario, de longues d’analyses thématiques peuvent aussi présenter une écriture factuelle et voir leurs journalistes à distance, s’effacer de l’énonciation derrière les sources expertes interrogées.

Ces premiers résultats communs à l’ensemble des presses fournissent déjà quelques pistes d’explication des résultats relatifs à la présence potentielle des cadres dans la presse généraliste fournis dans le chapitre 2. En effet, les analyses quantitatives montrent que les types d’articles sont associés à des cadres. Les articles liés aux événements compétitifs sont statistiquement associés positivement aux cadres « jeu vidéo », « électronique », « sociabilité » ($p < 0,0001$) et « divertissement ludique » ($p = 0,000$). Les articles liés aux actualités et les articles de type analyse et enquête sont associés positivement aux cadres « sport », « esport », « industrie » et « activité à encadrer ». Ainsi, la production d’un type d’article semble induire certains cadrages. Réciproquement, la volonté de promouvoir un cadrage particulier de l’esport (p. ex., sport) peut mener les journalistes à produire des types d’articles privilégiés (p. ex., analyse ou portrait). Évidemment, l’association n’implique pas de causalité. Il est possible qu’une troisième variable, causalement associée à la fois aux types d’articles et aux cadres, détermine ces résultats. Cela pourrait être le cas de la variable « type de presse », si la presse quotidienne nationale induirait par exemple des articles de types analyses, actualités et les cadres « sport », « industrie », « activité à encadrer ». Différencier les résultats obtenus selon les types de presse et les quotidiens apparaît donc d’autant plus important pour examiner ces relations.

Cadres\type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Portraits	Entretiens	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexicque	Débats opinions	Autres
Jeu vidéo	<0,000 1	<0,000 1	0,499	<0,000 1	<0,000 1	0,391	0,141	0,263
Sport	<0,000 1	0,001	0,000	0,001	<0,000 1	0,346	0,130	1 000
Esport	<0,000 1	0,010	0,777	0,004	<0,000 1	0,238	0,452	1 000
Électronique	<0,000 1	<0,000 1	0,208	0,000	0,015	0,457	0,346	1 000
Divertissement ludique	0,000	0,005	0,601	0,266	0,096	0,752	1 000	1 000
Effets néfastes	<0,000 1	0,074	0,001	0,005	0,419	0,389	0,054	1 000

¹⁵⁴⁸ TINEL Antoine, « A fond les manettes », *op. cit.*, 2007, p. 24.

Sociabilité	<0,000 1	0,242	0,000	0,035	<0,000 1	0,308	0,008	1 000
Discipline compétitive	<0,000 1	0,211	<0,000 1	0,172	<0,000 1	1 000	0,343	1 000
Développement humain	0,295	0,119	0,031	0,450	0,041	0,404	0,613	1 000
Industrie	<0,000 1	<0,000 1	0,420	0,189	<0,000 1	0,652	0,613	1 000
Activité à encadrer	<0,000 1	<0,000 1	0,084	0,024	<0,000 1	1 000	1 000	1 000
Inégalités	0,001	1 000	0,000	0,034	1 000	1 000	1 000	1 000
Activité discrédité	<0,000 1	0,050	0,010	0,001	0,450	0,610	0,016	1 000

Tableau 4 : Association entre les types d'articles et les cadres. Chaque case expose la p-value qui résulte des tests de significativité (Test exact de Fisher). La p-value est en gras quand l'association entre le cadre et le type d'article est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative. Les tests ont été réalisés sur le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.

Avant d'aborder plus bas les différences entre les différents types de presse mentionnés ici, qui d'ailleurs apparaissent déjà dans les chiffres donnés ci-dessus (en particulier entre la PQN et la PQR), que révèlent ces tendances sur la presse quotidienne ? Quelles conditions de production communes à l'ensemble des titres du corpus étudié rendent-elles visibles ?

1.1.2. Des contraintes économiques et temporelles

Qu'il s'agisse de *lequipe.fr*, de la PQN ou de la PQR, le nombre restreint d'enquêtes, de dossiers et d'analyses thématiques rend visibles les contraintes économiques et temporelles qui semblent s'imposer aux différents quotidiens et journalistes qui écrivent sur l'esport. Les médias et les journalistes doivent en effet rendre compte d'informations variées pour remplir quotidiennement les pages du journal. Produire des annonces, des présentations et des comptes rendus d'épisodes, surtout quand ils sont transmis clé en main par les acteurs médiatisés (ou sources) eux-mêmes, apparaît particulièrement adapté pour y parvenir rapidement et à moindres frais. Le temps qu'il est possible d'allouer à la pratique semble d'autant plus réduit dans certaines rédactions en « sous-effectif » : « On est plutôt dans le problème de, “mon dieu, comment on va remplir les pages ?”, on est tous débordé, en fait, on est en sous-effectif »¹⁵⁴⁹. Il en est de même dans les rédactions où il s'agit d'un sujet secondaire, que les journalistes ne peuvent traiter qu'après avoir rendu compte d'actualités jugées prioritaires, voire à côté sur leur temps libre :

« J'aurais voulu faire plus de reportages, rencontrer plus d'esportifs, etc. Mais bon, on le faisait en plus de notre travail, on n'a jamais eu un service nous disant “voilà je

¹⁵⁴⁹ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

t'accorde 3 jours", déjà quand je parlais sur mes reportages à l'étranger, c'était toujours sur mes jours de congés »¹⁵⁵⁰.

À *lequipe.fr*, l'enquête est aussi permise seulement par « intermittence »¹⁵⁵¹, entrecoupée de présentations et de comptes rendus d'affrontement que les contraintes médiatiques imposent. Sur le média sportif, l'équivalent d'un journaliste et demi seulement (un temps plein et un mi-temps) traite chaque jour simultanément les actualités d'une dizaine de jeux (ou disciplines) et scènes compétitives différentes. Paul Arrivé, le journaliste principal de la rubrique, évoque d'ailleurs à l'occasion de l'entretien réalisé pour cette recherche sa « frustration » face au « manque de moyens humains et financiers » et au « manque de vision de ce qu'est l'esport » par *L'Équipe*. La pratique est selon lui considérée comme « un gros truc un peu vague, un peu diffus, qui englobe un peu tous les jeux » alors qu'« en réalité, quand on voit les chiffres d'audience hier sur *Rocket league*, on pourrait avoir un journaliste quasiment à plein temps sur la Kcorp, sur Gentlemate, sur Vitality, ou sur n'importe quel jeu *tier 1* en France, soit *LOL* ou *Rocket League* »¹⁵⁵².

Qui plus est, la logique éditoriale du média, sur laquelle ce chapitre revient plus bas, contraint la publication prioritaire des comptes rendus de résultats, qui, quand bien même sont parfois réalisés sous forme de brèves, ne laissent guère de temps pour produire d'autres formats sur le temps long. Bien que la rubrique dispose en « théorie » d'une « carte blanche » (la possibilité de faire « un peu ce qu'on veut »), Paul Arrivé a fait part en entretien de sa « frustration » face à ces contraintes qui laissent, selon lui, peu de temps pour produire d'autres choses :

« On a plusieurs Google Docs avec des idées de papier, d'enquêtes, de reportages, etc., qui d'ailleurs je pense seraient beaucoup plus cohérents à faire que suivre juste les résultats, mais on est encore une fois comme je viens de le dire un peu obligé de suivre les résultats parce que s'il n'y a pas de trace des résultats sur le site, on perd un peu ce fil rouge de suivi de l'esport et de considération de l'esport au niveau du sport traditionnel [...]. Il y a tellement à faire sur la base, sur le cœur de l'esport, qui est quand même la compétition que c'est complexe d'aller au-delà. Donc je dirais qu'il n'y a pas trop de bâtons dans les roues, plus un manque de moyens humains et financiers ».¹⁵⁵³

¹⁵⁵⁰ Samuel Nohra, entretien, 19/02/2024.

¹⁵⁵¹ KRYWICKI Boris, *En quête d'enquête – Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, thèse de doctorat, ULiège – Université de Liège [Philosophie et lettres], Liège, Belgium, 2022, p. 724.

¹⁵⁵² *Rocket League* est un jeu sur lequel s'est déroulée une compétition internationale la veille de l'entretien réalisé. Kcorp, Gentlemate et Vitality sont des clubs. Les jeux *tier 1* représentent les jeux les plus populaires (souvent défini en fonction des audiences, des pratiquants et des dotations). Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁵⁵³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

Pour le journaliste, ces contraintes sont aussi source d'inertie. Elles limitent la mise en place de « nouveaux » formats et de « canaux » plus « interactifs », actualisés à l'air du temps et adaptés pour toucher les jeunes publics de l'esport et du sport qui ont tendance à se désintéresser des médias et productions traditionnelles :

« Ce n'est pas comme ça qu'on s'adresse à eux aujourd'hui et il faut qu'on change. Et nous ça fait longtemps qu'on le sait avec Corentin, c'est juste qu'on n'a pas les moyens de le faire. Moi initialement l'Explore [format documentaire produit par *lequipe.fr*] j'ai dit que ce serait bien qu'on le fasse en vidéo. C'est juste que ça coûte beaucoup plus cher. Et c'est pareil pour Twitch. On a été présent sur Twitch. Et ce qui a le mieux marché en 8 ans de carrière, c'était quand même les émissions de débats sur Twitch en 2019, 2020 et 2021. Et aujourd'hui on est quasiment trois ans après la fin de la dernière émission sur le sujet. Le nombre de fois où j'ai voulu faire revenir cette émission de débat et faire revivre un peu la chaîne Twitch de *L'Équipe* et donc faire de l'esport dessus parce que je pense que c'est un canal qu'on sous-exploite à mort... Mais on se heurte toujours à "bah ouais, mais en fait on ne peut pas investir à perte, il faut d'abord qu'il y ait un sponsor" »¹⁵⁵⁴.

La situation de *lequipe.fr* met en lumière la façon dont la presse en ligne exacerbe ces contraintes. Tout d'abord le modèle économique de la rubrique esport, principalement basé sur le nombre de clics (information gratuite, rémunération grâce à la publicité)¹⁵⁵⁵ implique de publier quotidiennement des articles sur lesquels les lecteurs cliqueront¹⁵⁵⁶. Ainsi, les journalistes n'ont « pas les moyens » de ne sortir que « des enquêtes poussées », car cela impliquerait de produire seulement « un ou deux » articles par mois qui, « en termes de clics », ne seraient « pas du tout rentable » pour le média¹⁵⁵⁷. De plus, si le journalisme sportif se caractérise par l'immédiateté (les résultats ont davantage de valeur dans l'immédiat), les dispositifs en ligne, permettant entre autres de publier les résultats dès la fin de l'affrontement, accentuent d'autant plus ce rythme effréné¹⁵⁵⁸. En outre, la diversification et la multiplication de contenus sportifs générés par d'autres médias en ligne et par les utilisateurs augmentent la concurrence subie par la presse en ligne¹⁵⁵⁹. Elle occupe ainsi une position souvent plus

¹⁵⁵⁴ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁵⁵⁵ Sur *L'Équipe.fr*, ce système de monétisation est complété par un système d'abonnement. Pour autant, très peu d'articles de la rubrique esport sont exclusivement réservés aux abonnés. Il est d'ailleurs intéressant de noter que Paul Arrivé, lors l'entretien réalisé, a exprimé l'idée que les « paywall » (bloquant la lecture de l'article aux non-abonnés, qui n'ont pas payés), ne permettent pas de « toucher facilement le public d'esport », habitué à consommer des contenus gratuits.

¹⁵⁵⁶ DOZO Björn-Olav et KRYWICKI Boris, « Chapitre 13. La presse vidéoludique : comment faire tourner la machine » ; in Claire BLANDIN (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Armand Colin, Malakoff, 2018, p. 213-227, [<https://doi.org/10.3917/arco.bland.2018.01.0213>].

¹⁵⁵⁷ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁵⁵⁸ DAUM Evan et SCHERER Jay, « Changing work routines and labour practices of sports journalists in the digital era: a case study of Postmedia », *Media, Culture & Society*, n° 4, vol. 40, 2018, p. 551-566, [<https://doi.org/10.1177/0163443717714992>].

¹⁵⁵⁹ DOZO Björn-Olav et KRYWICKI Boris, « Chapitre 13. La presse vidéoludique », *op. cit.*, 2018, p. 213-227.

précaire¹⁵⁶⁰. À cet égard, les acteurs de la presse vidéoludiques tentent de rendre problématique ce contexte et évoquent publiquement la « crise » que subit la presse du jeu vidéo, comme ce fut le cas en 2022 avec l'article publié sur le média spécialisé *Esports Insights* intitulé « La presse jeu vidéo à bout de souffle »¹⁵⁶¹, dans lequel le journaliste principal de la rubrique sport de *lequipe.fr* et Clémence Duneau, qui signe plusieurs articles de *Le Monde* analysés dans cette thèse, sont d'ailleurs interrogés.

Mettre au jour ces contraintes économiques et temporelles permet de comprendre la prégnance des cadrages épisodiques et la faible proportion d'enquêtes. Les cadres spécifiques et génériques les plus utilisés dans les articles rendent aussi visibles ces contraintes. Pour autant, est-ce la seule contrainte qui explique la récurrence de quelques cadres ? Ces derniers révèlent-ils d'autres contraintes ?

1.1.3. L'efficiency des cadrages

Ces contraintes temporelles sont aussi rendues visibles par les cadres spécifiques et génériques les plus utilisés dans les articles. Pour autant, ces cadres ne semblent pas seulement produits dans une logique marchande, ils rendent intéressantes les nouvelles¹⁵⁶² et incarnent les règles du métier de journaliste¹⁵⁶³. Ainsi, ces cadrages apparaissent efficaces et révèlent ces contraintes économiques et professionnelles supplémentaires : il ne suffit pas de produire un article (et un cadre) rapidement, encore faut-il qu'il soit intéressant et conforme aux règles de la profession. L'efficacité d'un cadre est définie selon sa capacité à transmettre des informations à moindre coût tout en présentant une « valeur ajoutée stratégique »¹⁵⁶⁴.

L'utilisation répétée, ou succès, de certains cadres spécifiques (« discipline compétitive », « sport », « sociabilité », etc.), mais aussi génériques (« conflit », « pluralité », « histoire ») tient

¹⁵⁶⁰ CHADHA Kalyani et STEINER Linda, *Newswork and precarity*, Routledge New York, 2022.

¹⁵⁶¹ RUBIO Tony, « La presse du jeu vidéo est à bout de souffle », *Esports Insights*, [<https://esport-insights.com/la-presse-du-jeu-video-a-bout-de-souffle/>], consulté le 19 juillet 2023.

¹⁵⁶² BOESMAN Jan et VAN GORP Baldwin, « An Insidious Poison or a Door to the Story?: A newsroom-centered approach to framing », *Journalism Practice*, n° 5, vol. 11, 2017, p. 559-576, [<https://doi.org/10.1080/17512786.2016.1159920>].

¹⁵⁶³ BADEN Christian, « Framing the News », *op. cit.*, 2019, p. 234 ; TEWKSBURY David, JONES Jennifer, PESKE Matthew W., RAYMOND Ashlea et VIG William, « The Interaction of News and Advocate Frames: Manipulating Audience Perceptions of a Local Public Policy Issue », *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n° 4, vol. 77, 2000, p. 804-829, [<https://doi.org/10.1177/107769900007700406>].

¹⁵⁶⁴ KRYWICKI Boris, *En quête d'enquête – Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, *op. cit.*, 2022, p. 533.

donc aussi au fait qu'ils permettent aux journalistes de faire preuve d'efficacité face à ces contraintes. En soulignant comment ces contraintes médiatiques favorisent pour l'ensemble des journalistes l'utilisation de cadres efficaces, cette section montre à nouveau la façon dont le monde médiatique participe à la production et à la construction des cadres.

1.1.3.1. Cadres spécifiques : rendre intéressantes les nouvelles

Il convient tout d'abord de préciser en quoi ces cadres (ici spécifiques) sont un moyen de rendre les nouvelles intéressantes. En mobilisant un cadre, le journaliste ne se contente pas d'énoncer des faits, mais les ancre dans un large réseau de significations et en offre une explication, une compréhension et une interprétation dépassant un premier niveau de lecture. C'est le cas par exemple des cadres « discipline compétitive », « sociabilités » ou « sport » qui permettent de rendre intelligible et de donner un sens plus profond à l'engagement des pratiquants. Ce faisant, le cadre permet de monter en généralité et ainsi d'énoncer, de montrer et de faire découvrir davantage de choses sur l'activité aux lecteurs. À titre d'exemple, le cadre « discipline compétitive » permet, en partant et en dépassant la mise en place d'un « tournoi de jeu vidéo *League of Legends* interbibliothèque », d'évoquer « l'ampleur planétaire » de ce « sport » où « les finales sont de vrais shows à l'américaine, [où] les gains sont de plusieurs millions d'euros » et où les « champions du monde sont les Coréens avec l'équipe Sk-Telecom »¹⁵⁶⁵. L'usage de cadres apparaît ainsi intimement lié à ce que Boris Krywicki nomme la « valeur ajoutée stratégique »¹⁵⁶⁶. Les cadres permettent en effet l'expression de multiples formes de valeurs ajoutées intimement liées aux attendus et aux règles du bon journaliste : expliquer, clarifier, analyser, enseigner, contextualiser, synthétiser, comparer, déconstruire. Ainsi présentent-ils une plus-value pour le lecteur : leur pouvoir explicatif permet à ce récepteur de donner sens à une multitude de faits et événements du monde et lui offre ainsi un plus grand pouvoir sur sa propre vie.

Les cadres peuvent constituer des angles à part entière¹⁵⁶⁷. D'ailleurs, si la faible proportion d'analyses thématiques a été expliquée par les contraintes temporelles, beaucoup de ces analyses semblent réalisées sur le temps court. Plusieurs prennent un cadre comme angle, et en

¹⁵⁶⁵ « Ils veulent entrer dans la légende de leur jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/09/2017, p. Actu Rennes Metropole 23.

¹⁵⁶⁶ KRYWICKI Boris, *En quête d'enquête – Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, op. cit., 2022, p. 533-535.

¹⁵⁶⁷ RUELLAN Denis, « La routine de l'angle », *Questions de communication*, n° 10, 2006, p. 369-390.

développent la logique (ou principe organisateur) et le récit sur « la pratique » en général. Les cadres « sport » et « discipline compétitive » en sont de bons exemples : dans certains articles, il s'agit de montrer que la pratique compétitive des jeux vidéo est, ou est en train de devenir un sport professionnel¹⁵⁶⁸. Ces angles permettent d'intéresser un plus large public, potentiellement réfractaire aux compétitions de jeux vidéo¹⁵⁶⁹. Les cadres sont en effet liés à des préoccupations plus larges (économie, politique, santé, travail, jeu, culture, etc.). Ils permettent de monter en généralité et de problématiser les nouvelles avec ces thèmes pour toucher des lecteurs qui y sont plus largement intéressés. Évidemment, les cadrages comme « sport », ou « jeu vidéo », permettent d'intéresser les publics de ces pratiques. Qui plus est, ces angles cadrés ont d'autant plus d'intérêt et de valeur ajoutée qu'ils sont originaux pour eux. À cet égard, les cadres « sport » et « discipline compétitive » ont pu apparaître intéressants pour certains journalistes, les imaginant en décalage avec les présumées idées reçues qu'avait le public sur le jeu vidéo et son présumé cadrage médiatique comme pratique « néfaste ».

Si l'efficience du cadre face aux contraintes subies dépend à la fois de son coût et de sa valeur ajoutée, le coût est d'autant plus réduit quand les sources fournissent aux journalistes un cadre prêt à publier ou diffuser. Sans même parler des « responsables », des « chargés de communication » ou « community managers »¹⁵⁷⁰ que l'on retrouve particulièrement après 2016, de nombreux acteurs semblent habitués à s'exprimer publiquement (dirigeants associatifs, joueurs professionnels, etc.). Beaucoup de sources font ainsi preuve de professionnalisme¹⁵⁷¹ : elles disposent d'intuitions et de savoirs indigènes suffisants sur le fonctionnement des médias et le travail des journalistes pour anticiper les informations qui les intéresseront et leur permettront de produire efficacement un article. Ainsi peuvent-elles transmettre un cadre clé en main qu'elles imaginent être efficace pour le journaliste. Un travail doit souvent être entrepris par les sources pour produire des cadres qui soient à la fois intéressants pour elles (induire les significations de la pratique qu'elles veulent transmettre) et pour les journalistes. Ce travail est particulièrement visible à travers la documentation produite

¹⁵⁶⁸ p. ex., FRAISSARD Guillaume, « Des professionnels dans l'arène », *op. cit.*, 2001, p. 3 ; AUZOUX Antoine, « Quand les as du jeu vidéo deviennent professionnels », *op. cit.*, 2011, p. 11 ; KREMER Pascale, « Les nouveaux métiers 4 | 5 – Cyber-athlète professionnel », *op. cit.*, 2017, p. 22.

¹⁵⁶⁹ RINGOOT Roselyne et RUELLAN Denis, « Pairs, sources et publics du journalisme », *Sciences de l'information et de la communication*, Presses universitaires de Grenoble, Fontaine, coll. « Communication en + », vol.2e éd., 2014, p. 63-77, [<https://doi.org/10.3917/pug.olive.2014.01.0063>].

¹⁵⁷⁰ p. ex., GUILLAUME Léna, « Mélody est devenue une reine de la console », *op. cit.*, 2019, p. Actu Rennes Metropole_17 ; LOUAULT Paul, « Élise Fernandez, agent d'un célèbre "gamer" », *op. cit.*, 2020, p. Nord-Finistère_9.

¹⁵⁷¹ SCHLESINGER Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d'information et les limites du média-centrisme », *Réseaux*, n° 1, vol. 51, 1992, p. 75-98.

par les sources et mise à disposition sur leur site internet, que les journalistes peuvent utiliser pour produire leur article¹⁵⁷². La rubrique « ressources » sur le site internet de France Esports en est un bon exemple¹⁵⁷³. Les résultats du baromètre France Esports présent dessus sont d'ailleurs mobilisés dans plusieurs articles¹⁵⁷⁴.

1.1.3.2. Cadres génériques : respecter les règles du métier

Les cadres génériques présents dans n'importe quel article de presse permettent aussi aux journalistes de faire preuve d'efficacité. Ainsi révèlent-ils les contraintes évoquées plus haut. Mais plus encore, ils rendent aussi visibles de façon plus explicite des contraintes professionnelles non formalisées jusqu'ici. Ils incarnent en effet d'importantes règles du métier de journaliste¹⁵⁷⁵. *In fine*, ces normes professionnelles sont aussi rendues visibles dans les cadres et sous-cadres spécifiques qui ont hybridé les logiques de ces cadres génériques.

Parmi les « cadres génériques » les plus documentés se trouve le cadre « conflit ». Celui-ci présente les actualités à travers les conflits entre acteurs qu'elles impliquent¹⁵⁷⁶. Ce cadre permet de réaliser un article « vendeur » tout en répondant aux règles professionnelles d'un reportage équilibré¹⁵⁷⁷. Il offre la possibilité aux journalistes de relayer différentes perspectives sans nécessairement approuver l'une ou l'autre¹⁵⁷⁸. Ainsi permet-il de représenter (ou d'être l'ambassadeur¹⁵⁷⁹) de publics variés et de donner à voir un monde commun dans lequel chacun peut se retrouver. En fournissant une information pluraliste, le journaliste respecte la règle

¹⁵⁷² NEVEU Érik, *Sociologie du journalisme*, La Découverte, coll. « Repères », 2019, p. 59, [https://doi.org/10.3917/dec.neveu.2019.01].

¹⁵⁷³ *France Esports*, [http://www.france-esports.org], consulté le 1 mai 2024.

¹⁵⁷⁴ p. ex., CUENOT Maxence, « 5 millions de Français conquis en 2018 », *Le Progrès – Lyon*, 02/02/2019, p. Saint-Claude-région19 ; WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

¹⁵⁷⁵ BADEN Christian, « Framing the News », *op. cit.*, 2019, p. 234 ; TEWKSBURY David, JONES Jennifer, PESKE Matthew W., RAYMOND Ashlea et VIG William, « The Interaction of News and Advocate Frames », *op. cit.*, 2000, p. 804-829.

¹⁵⁷⁶ SCHUCK Andreas R. T., VLIEGENTHART Rens et VREESE Claes H. De, « Who's Afraid of Conflict? The Mobilizing Effect of Conflict Framing in Campaign News », *British Journal of Political Science*, n° 1, vol. 46, 2016, p. 177-194, [https://doi.org/10.1017/S0007123413000525].

¹⁵⁷⁷ GALTUNG Johan et RUGE Mari Holmboe, « The Structure of Foreign News », *Journal of Peace Research*, n° 1, vol. 2, 1965, p. 64-91.

¹⁵⁷⁸ TENENBOIM-WEINBLATT Keren et BADEN Christian, « Journalistic transformation : How source texts are turned into news stories », *Journalism*, n° 4, vol. 19, 2018, p. 481-499, [https://doi.org/10.1177/1464884916667873].

¹⁵⁷⁹ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014.

polyphonique et se prémunit de bien des reproches¹⁵⁸⁰. Il contribue ainsi au débat social et affirme son rôle dans le processus de prise de décision démocratique¹⁵⁸¹.

Dans les corpus étudiés, il est possible d'observer la mise en avant de A) concurrences, B) conflits de projets, et C) conflits d'interprétation. A) Dans le premier cas, les concurrences apparaissent comme des conflits non frontaux, le plus souvent indirects, et sont davantage énoncées par les journalistes. Il est possible de mentionner les concurrences entre compétiteurs et équipes sportives pour gagner, les concurrences économiques (mais aussi symboliques) entre acteurs industriels (p. ex., éditeurs de jeux), les concurrences entre organisateurs de compétitions ou encore la concurrence entre la télévision et Internet. B) Dans le deuxième cas, les conflits de projet sont principalement liés à des conflits d'intérêts, le plus souvent liés à la position des acteurs en présence ou à des projets politiques inconciliables. Ils impliquent régulièrement un positionnement explicite des acteurs contre des entités ou acteurs. Les conflits entre mère et enfant à propos du temps du jeu (à l'instar de l'article « Une pratique difficile à contrôler »¹⁵⁸²), le conflit entre la Fédération Française des jeux vidéo en réseau (FFJVR) et la PES League à propos du modèle institutionnel des compétitions¹⁵⁸³, le conflit entre l'entreprise Webedia et Armateam¹⁵⁸⁴, ou plus largement encore les conflits entre amateurs et professionnels sont de bons exemples. C) Enfin, dans le troisième cas, les conflits d'interprétations font référence aux interprétations concurrentes que les acteurs peuvent faire des faits, sujets ou questions débattus. Les présentations des différents sens que peuvent prendre la violence ou la virtualité des jeux, ou encore des réponses différentes qui sont apportées à la question « est-ce un sport ? » illustrent bien ce type de cadrage générique :

« Certains resteront sceptiques, voire complètement hermétiques devant la “beauté” d’un ordinateur surpuissant et clignotant “dès qu’il y a du son”. D’autres verront dans ces “Lan” l’occasion de rencontrer, virtuellement ou pas, des gens venus des quatre coins de France et d’ailleurs »¹⁵⁸⁵.

Les conflits de projets et d'interprétations apparaissent dans les discours le plus souvent liés à a) des cadres ou b) à des sous-cadres incompatibles de la pratique. La mise en opposition de ces cadrages différents fait émerger le cadre « conflit » qui les surplombe de façon méta, et produit

¹⁵⁸⁰ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse*, *op. cit.*, 2000, p. 372.

¹⁵⁸¹ CURRAN James, *Media and democracy*, Routledge, Oxford ; New York, coll. « Communication and society », 2011.

¹⁵⁸² PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

¹⁵⁸³ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

¹⁵⁸⁴ CARIO Erwan, « ArmaTeam, guérilleros dans l'arène de l'e-sport », *op. cit.*, 2017, p. 18-19.

¹⁵⁸⁵ « Nuit blanche pour fous de jeux vidéos », *Ouest-France*, 08/07/2004, p. 10.

de nouvelles significations sur eux. a) Le premier cas peut être illustré par le conflit entre la maman et son enfant. La première, inquiète au sujet des risques d'addiction, cadre la pratique comme « néfaste », tandis que le second, ne voyant là qu'un loisir permettant de s'amuser avec ses amis, la cadre comme une pratique source de « sociabilité »¹⁵⁸⁶. Il en va de même pour un conflit d'interprétation lié à la question « est-ce un sport » : certains sont présentés à travers leur cadrage de la pratique comme « jeu vidéo » et leur réponse négative, d'autres sont présentés à travers leur cadrage de l'activité comme « discipline compétitive » et leur réponse affirmative. b) D'autres conflits relèvent quant à eux de sous-cadres conflictuels qui s'insèrent pour autant au sein d'un même cadre. L'opposition entre la FFJVR et la PES League est un bon exemple. Bien que s'accordant sur des cadrages de la pratique comme « discipline compétitive » et « sport », le premier défend un modèle fédéral associatif et l'autre un modèle américain par ligue :

« Renaud Platel redoute des dérives. Il déplore l'hégémonie de la société organisatrice sur le Mondial. “Games Services a l'apparence d'une fédération, mais il manque l'élément fondamental : les clubs”, dit-il. En effet, les équipes se font et se défont, au gré des intérêts particuliers. En cas de contestation liée à un transfert de joueur vers une autre équipe, aucune autorité n'est en mesure d'arbitrer. Le président de Games Services prend acte d'une telle objection. “Notre projet s'assimile plutôt à une ligue sportive américaine avec un système de franchise, comme la NBA, qu'à un véritable système fédéral” »¹⁵⁸⁷.

Cette distinction entre cadres ou sous-cadres incompatibles mène à une seconde entre 1) les conflits entre cadres, et 2) les conflits qui se situent à l'intérieur d'un cadre. 1) Les conflits relevant de cadres différents se situent dans un espace extérieur dans lequel les cadres se rencontrent. Au contraire, 2) les concurrences et les conflits entre sous-cadres se situent à l'intérieur du cadre et sont englobés par ce dernier. Comme la dernière partie le montre, les conflits qui se situent à l'intérieur d'un cadre ne le remettent pas en question, mais, au contraire, participent à leur pérennisation.

¹⁵⁸⁶ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

¹⁵⁸⁷ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

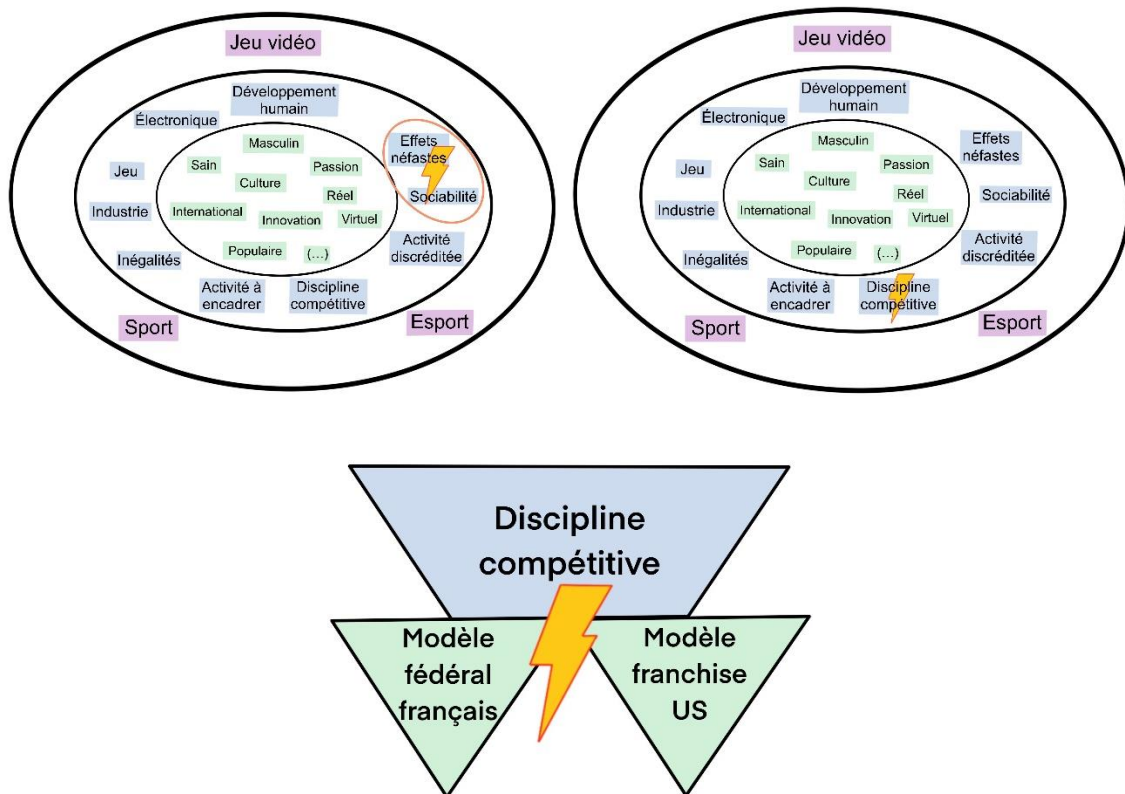


Figure 15 : Dans la première représentation, le conflit oppose les cadres « effets néfastes » et « sociabilité ». Dans la seconde, le conflit a lieu à l'intérieur du cadre discipline compétitive. Ce même conflit est représenté selon une autre échelle en dessous.

Ce cadre générique « conflit » joue un rôle décisif sur la construction des cadres en mettant à l'agenda les points de tensions à l'origine des conflits. Ainsi, il contribue à mettre à l'agenda les questions « est-ce un sport ? » ou « est-ce dangereux ? » liées aux controverses qu'il médiatise. Les chapitres suivants reviennent sur le rôle des médias et de ce cadre dans la construction des controverses.

Des variations du cadre « conflit » peuvent être mises en évidence. Celui-ci peut devenir un « conflit générationnel », surplombant à nouveau le conflit et l'expliquant à travers ce prisme : il peut concerner la concurrence entre télévision (vieux média) et Internet (nouveaux médias), l'opposition entre la maman et son enfant, ou encore les conflits entre cadrages « favorables » ou « défavorables » à l'esport qui relèveraient de sa génération¹⁵⁸⁸. Dans une autre variation, le cadre peut devenir un conflit « David contre Goliath ». On peut le retrouver dans l'article dédié

¹⁵⁸⁸ p. ex., SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28 ; COUGNAUD Matthias, « Cyberchampions », *op. cit.*, 2008, p. 7.

à Armateam face à Wébédia¹⁵⁸⁹. L'existence d'une variation intitulée « controverse » peut aussi être considérée quand ce terme est mobilisé.

Dans un registre quelque peu différent, car il n'est pas question d'un conflit explicite, malgré une logique similaire, certains discours exposent la diversité et la variation des modalités, des déclinaisons, et des formes que peut prendre l'activité pour ses pratiquants : « Certains cherchent à tuer l'ennui et à se distraire, d'autres à percer »¹⁵⁹⁰. Suivant le même mécanisme évoqué plus haut, un nouveau cadre surplombant, produisant des significations supplémentaires sur ces énoncés, émerge de l'évocation simultanée de ces cadres différents. Ce nouveau cadre peut être intitulé pratique « plurielle », « hétérogène », « variée », ou « polysémique ». Celui-ci est source de « valeur ajoutée », il a l'avantage de permettre de montrer plus de choses de la pratique, de représenter davantage de sources et de publics en un seul article, et *in fine*, de mettre en lumière la richesse, la diversité, mais aussi la complexité de la pratique.

En outre, si le cadre « histoire », qui ancre les faits et les nouvelles dans une perspective diachronique et souligne des évolutions historiques, n'est pas toujours identifié comme un cadre générique dans les études sur les cadres¹⁵⁹¹, il semble suivre le même dessein qu'un cadre générique : celui-ci est source de différentes formes de valeurs ajoutées, il peut être utilisé dans des articles consacrés à des sujets différents et qui cadrent la pratique de façon différente. Ainsi, ce cadre prend une coloration et une signification différente selon les cadres spécifiques avec lesquels il apparaît. À titre d'exemple, dans un article consacré au développement sportif de l'esport, ce cadre générique donne lieu à l'écriture de l'histoire de la sportivisation, tandis que, dans un article dédié à l'explosion de l'industrie, l'histoire est celle de sa croissance économique. *In fine*, des sous-cadres (p. ex., histoire de la professionnalisation, histoire de ses communautés de joueurs, histoire de l'encadrement institutionnel) associés aux différents cadres de la pratique naissent de l'hybridation entre générique et spécifique.

L'existence d'un cadre générique intitulé « comparaison transnationale » ou « internationale » peut aussi être postulée. Celui-ci mène à différencier et comparer la situation de l'esport en France (ou dans une zone géographique précise) à celle d'autres pays ou continents. À titre d'exemple, ce cadre mène à souligner que « les championnats de *League of Legends* sont très

¹⁵⁸⁹ CARIO Erwan, « ArmaTeam, guérilleros dans l'arène de l'e-sport », *op. cit.*, 2017, p. 18-19.

¹⁵⁹⁰ REISSER Sylvain, « Affrontez les champions de F1 dans votre salon », *Le Figaro*, 06/04/2020, p. 13.

¹⁵⁹¹ KIM Jeesun et WANTA Wayne, « News framing of the U.S. immigration debate during election years: Focus on generic frames », *The Communication Review*, n° 2, vol. 21, 2018, p. 89-115, [<https://doi.org/10.1080/10714421.2018.1479616>].

populaires en Chine et au Brésil, mais bien moins en Europe»¹⁵⁹², que les salaires des compétiteurs français sont « encore très loin des salaires pharaoniques que peuvent toucher les mega-stars sud-coréennes ou américaines »¹⁵⁹³ ou encore que l'esport a « encore bien du mal à se faire connaître dans notre Hexagone, tandis qu'aux États-Unis ou dans certains pays d'Asie, il s'affiche allègrement sur les passeports des ressortissants à la mention profession : “Gamer”. “Joueur” sur jeux vidéos de PC plus exactement »¹⁵⁹⁴.

Pour finir, il est important de noter que les autres cadres génériques documentés dans la littérature (intérêt humain, conséquence économiques, moralité, responsabilité)¹⁵⁹⁵, semblent au cœur, parfois plus encore au fondement, des cadres spécifiques. Le cadre « intérêt humain » qui donne un visage humain aux histoires et met l'accent sur les aspects émotionnels d'un événement, d'une question ou d'un problème, semble hybridé dans les cadres « sociabilité », « jeu », « activité discréditée », « discipline »¹⁵⁹⁶. Le lien entre le cadre « conséquence économique » et « industrie » apparaît aussi clairement. Le cadre « moralité » est au fondement des cadres « effets néfastes » et « activité saine ». De son côté, le cadre « responsabilité », qui attribue la responsabilité de la cause ou de la solution d'un problème, est lié au cadre « effets néfastes » lorsque ce dernier émerge pour attribuer aux jeux vidéo la responsabilité de problèmes sociaux (p. ex., échec scolaire, chômage, violence, sédentarité, isolement social). Ainsi, en hybridant ces cadres génériques, ces cadres spécifiques incarnent et rendent aussi visibles ces normes professionnelles.

Pour conclure, ces cadres génériques apparaissent ainsi comme le résultat de contraintes internes au monde médiatique qu'ils rendent visibles. En montrant ici comment ils participent à façonner le contenu des cadres spécifiques de la pratique, notamment par hybridation¹⁵⁹⁷, cette section met en évidence ici la façon dont les contraintes du monde médiatiques contribuent à la construction des cadres.

¹⁵⁹² WOITIER Chloé, « Paris, la capitale de “League of Legends” », *op. cit.*, 2019, p. 30.

¹⁵⁹³ NOHRA Samuel, « Joueur de e-sport pro, c'est un vrai boulot », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

¹⁵⁹⁴ DISQUAY Isabelle, « L'e-sport est en marche », *op. cit.*, 2003, p. 5.

¹⁵⁹⁵ IHLEN Øyvind et ALLERN Sigurd, « This Is the Issue: Framing Contests and Media Coverage », in Jesper STRÖMBÄCK, Mark BLACH-ØRSTEN et Toril AALBERG (dir.), *Communicating Politics. Political Communication in the Nordic Countries*, Nordicom, Gothenburg, 2008, p. 233-248.

¹⁵⁹⁶ Toutefois, ces cadres ne se réduisent pas à la question des « intérêts humains », qui ne sont qu'un élément parmi d'autre hybridé au cœur de leur récit. Ainsi, leur énonciation n'implique pas forcément ce « sous-cadre ».

¹⁵⁹⁷ BRÜGGEMANN Michael et D'ANGELO Paul, « Defragmenting News Framing Research: Reconciling Generic and Issue-Specific Frames », *Doing news framing analysis II: Empirical and Theoretical Perspectives*, Routledge., 2018, p. 90-111.

Ces règles du métier de journaliste communes à l'ensemble des presses sont encore approfondies dans les deux prochaines parties de ce chapitre dédiées aux relations réglées que le journaliste entretient avec les sources et les publics. Avant cela, il convient de rentrer plus en détail sur les différences entre ces trois types de presse. En effet, pour chacune, et même plus encore pour chaque titre, les épisodes et thématiques qui justifient la production d'un papier ne sont pas les mêmes.

1.2. *lequipe.fr* et la presse sportive

Cette section commence en abordant le corpus *lequipe.fr*, média caractéristique de la presse sportive, qui plus est en ligne. Quels sont les types d'articles et les cadres produits ? Qu'ont-ils de singulier ? Quelles conditions de production révèlent-ils ?

1.2.1. *Le cycle de l'actualité (e)sportive*

Les articles de la rubrique « sport » du média sportif se différencient de la PQR et de la PQN en ce qu'ils apparaissent caractéristiques du discours journalistique sportif¹⁵⁹⁸ tout en se concentrant sur le très haut niveau mondial de la pratique, et donc *in fine* sur le monde sportif le plus professionnel et médiatisé. Les compétiteurs, leurs performances et leurs résultats sont la finalité. La majorité des articles propose, comme pour le football professionnel, « une information de comptes rendus et de résultats sur une “actualité” à la fois programmée (les “calendriers” de la “saison”) et, pour une part, imprévisible (les résultats) »¹⁵⁹⁹. Ainsi, les articles sont-ils fondés sur la « prévision d'un imprévisible, cette fameuse “incertitude du sport” » qui fonde l'identité et la spécificité du récit sportif¹⁶⁰⁰. L'actualité sportive suit un cycle allant de la « mise en tension du lectorat » avant les rencontres – par le biais d'articles présentant les affrontements à venir, ou par des interviews dans lesquelles leurs acteurs sont invités à s'y projeter –, aux « retours au calme » plus ou moins « réflexifs et stratégiques », à la

¹⁵⁹⁸ VANOUDEUSDEN Romain, *Stéréotypes et variation sémantique dans un corpus de presse sportive en anglais et en français*, thèse de doctorat, Université de Poitiers, 2010.

Il est toutefois possible de retrouver ce discours dans de rares articles de PQR et PQN.

¹⁵⁹⁹ MARCHETTI Dominique, « Le football professionnel saisi par les médias. Plan d'analyse des transformations du sous-champ du journalisme sportif français et de ses effets sur l'espace du football professionnel », *Sociétés et Représentations*, 1998, p. 323.

¹⁶⁰⁰ DEREZE Gérard, « Le récit sportif hautement médiatisé : quelques réflexions », *Les Cahiers du journalisme*, vol. 19, 2009, p. 95-99.

suite de l'épreuve, par des comptes rendus, des analyses d'affrontements ou des interviews¹⁶⁰¹. D'un côté, les résultats sont, selon Paul Arrivé, le « fil rouge » de l'ensemble des articles et « histoires » produites sur la rubrique (développées dans les interviews, portraits, reportages, analyses)¹⁶⁰². De l'autre, les discours produits lors de ces articles plus réflexifs enrichissent et contextualisent ensuite les présentations et comptes rendus de résultats suivants. Les mêmes jeux (et leurs éditeurs), championnats, tournois (et leurs organisateurs), structures (équipes, clubs), compétiteurs, et même plus encore supporters (dont « ultras ») et journalistes, sont au cœur des discours et (ré)apparaissent dans différents articles qui se répondent par des références intertextuelles. Des liens hypertextes renvoyant à des productions précédemment publiées sur le site figurent d'ailleurs dans les textes des articles. Ces événements et personnages propres à un jeu vidéo précis forment ce que les journalistes et les publics sportifs nomment communément une « scène compétitive », auquel chaque jeu peut donner lieu (p. ex., « la scène *League of Legends* »). L'ensemble des articles constituent alors autant de micro-récits qui participent à la feuilletonnisation des différents événements, compétitions, saisons, et *in fine* scène compétitive¹⁶⁰³. L'énonciation se caractérise par un lexique hyper-appréciatif propre au discours journalistique sportif¹⁶⁰⁴, que l'on retrouve même dans les comptes rendus de résultats plus concis. Les articles annonçant des actualités, que les acteurs de ces scènes ont le plus souvent communiquées de façon « officielle » sur leurs réseaux sociaux (p. ex., X, Instagram), viennent aussi enrichir ces feuilletons. Le plus souvent, ces articles informent de départs, recrutements ou transferts de compétiteurs (n=124), d'effectifs d'équipe faisant suite au mercato (n=44), de création d'équipe (n=24), d'engagements, partenariats ou investissements dans l'esport d'acteurs endémiques, mais aussi non endémiques (n=122), de l'organisation des compétitions à venir (n=123), et enfin d'« affaires » (p. ex., tricherie, polémique) (n=19). Si les analyses thématiques et enquêtes élargissent la focale en abordant « le » sport électronique ou « la » scène compétitive d'un jeu sous des angles variés (p. ex., liens avec la mode, liens avec le monde des médias, esport féminin, encadrement des jeunes athlètes, santé mentale¹⁶⁰⁵), ils

¹⁶⁰¹ POCIELLO Christian, *Les cultures sportives*, Presses Universitaires de France, 1999, p. 143-145, [<https://doi.org/10.3917/puf.poci.1999.01>].

¹⁶⁰² Si la notion de « récits » semble préférable à celle d'« histoires », il s'agit là du terme employé par le journaliste en entretien. Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶⁰³ BONNET Valérie, « Compte rendu des matches de football dans la presse généraliste. : Entre gestion de l'incertitude et refus de positionnement », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 10, 2021, p. 184-197, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v10.n2.2021.437>].

¹⁶⁰⁴ VANOUDEUSDEN Romain, « Comme les journalistes sportifs nous parlent : Étude d'un lexique "hyper-appréciatif" », in Michael ABECASSIS et Gudrun LEDEGEN (dir.), *Écarts et apports des médias francophones. Lexique et grammaire*, Peter Lang, Bruxelles, 2013, p. 227-244.

¹⁶⁰⁵ p. ex., DUYCK Alexandre, « L'esport, phénomène de mode », *L'Équipe*, 12/03/2020 ; ARRIVE Paul et LEMOUTON François Guillaume, « L'e-sport et les jeux vidéo au secours de la télé pendant le confinement »,

n'en concernent pas moins le monde professionnel et alimentent ensuite les articles dédiés aux compétitions ou aux actualités (qui y renvoient par des liens hypertextes). À titre d'exemple, le sacre de championne du monde 2019 *Hearthstone* de la compétitrice Xiamong « Liooon » Li est interprété comme « historique » du fait de la domination masculine de la pratique, que vient contextualiser l'article « Quel avenir pour l'esport féminin ? »¹⁶⁰⁶ publié un an plus tôt¹⁶⁰⁷.

Tableau 5 : Typologie des 2171 articles de la rubrique esport de *lequipe.fr*.

Type	Description	Nombre % du corpus	Exemples d'article (titre)
Compétitions et résultats	Articles focalisés sur des événements et compétitions précises. Il s'agit principalement de comptes rendus, postés en amont (présentations des affrontements à venir) et en aval (annonces des résultats). Ils impliquent plus ou moins de contextualisation et d'analyse. Inclus aussi des reportages ou analyses appréhendant l'événement ou la compétition sous des angles plus ou moins originaux.	1203 55,41 %	« <i>Starcraft II</i> : à Katowice, des championnats du monde qui s'annoncent endiablés » « <i>League of Legends</i> : en LEC, Rogue sécurise les play-offs, Misfits sur un nuage » « <i>League of Legends</i> : Kcorp, Koi, naissance d'une rivalité »
Actualités des scènes compétitives	Articles relayant principalement des annonces officielles à propos des compétitions, des clubs ou équipes et des différents acteurs liés à la pratique. Inclus aussi les articles liés aux affaires (p. ex., tricherie, polémique) (n = 19).	491 22,61 %	« <i>Starcraft II</i> : Clem signe chez Team Liquid » « Le PSG sur le point de se lancer dans l'eSport » « <i>League of Legends</i> : Riot Games dévoile ses plans pour les LCS en Europe » « Le Sénat adopte la reconnaissance officielle de l'esport et des joueurs professionnels »
Entretiens et portraits	Articles mettant au centre les différents acteurs du monde esportif (ou plus rarement du monde sportif et politique) avec des entretiens (n = 302) ou des portraits (n = 15).	317 14,60 %	« apEX : "Un Major, c'est notre Ligue des Champions" » « Thierry Ascione : "Avec <i>Vitality</i> , on travaille tous les jours" » ; « "Faker", un "Dieu" au milieu des légendes »
Annonces promotionnelles	Articles invitant à suivre un événement en direct ou en différé et/ou annonçant la sortie de contenus (p. ex., documentaire, podcast) à visionner.	60 2,76 %	« Suivez les demi-finales des LCS en direct, en partenariat avec O'Gaming » « <i>L'Équipe Esport</i> revient sur Twitch et notre site ! »
Dossier et enquêtes	Articles approfondis traitant le plus souvent un sujet ou l'esport en général de façon thématique, parfois grâce à la méthode d'enquête.	41 1,88 %	« Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) » « Burn-outs et santé mentale sur la scène <i>Counter-Strike</i> : des problèmes aux origines multiples »

L'Équipe, 07/05/2020 ; ARRIVE Paul, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike : des problèmes aux origines multiples », *L'Équipe*, 18/05/2020.

¹⁶⁰⁶ ARRIVE Paul, « Quel avenir pour l'esport féminin ? », *op. cit.*, 2018.

¹⁶⁰⁷ ARRIVE Paul, « Liooon historique, la France étonne, GamersOrigin tout près du sacre », *L'Équipe*, 03/11/2019.

Autres événements	Articles consacrés à d'autres événements non compétitifs, principalement caritatifs (p. ex., <i>zevent</i> , tournois caritatifs) (n = 23), et/ou liés à la plateforme de streaming vidéo Twitch).	31 1,42 %	« Le Zevent récolte 10 millions d'euros pour Action contre la faim » « "Faker" bat un nouveau record sur Twitch »
Retour sur les moments forts et acteurs de l'année	Articles récapitulatifs revenant sur les moments, les acteurs ou encore les images les plus marquantes de l'année ou se projetant sur la suivante.	21 0,96 %	« <i>ZywOo, Caps, Fortnite...</i> Vos champions, moments forts et déceptions de l'année 2020 » « Cinq prédictions pour 2020 »
Autre	Articles autres (p. ex., faits divers, annonce de décès).	7 0,32 %	« Fusillade lors d'un tournoi sur Madden aux USA » « Première femme à jouer en LCS, Remilia est morte »
Total		217100 %	

1.2.2. Cadrer l'esport « comme n'importe quel autre sport »

Pour toutes les productions du média sportif, qu'il s'agisse d'articles portant sur un jeu précis ou non, et sur un événement particulier ou non, les cadres « discipline compétitive » et « sport » sont les plus saillants. Ensemble, ils donnent naissance à un cadre qu'il est possible de nommer « discipline sportive ». Les sous-cadres « organisation », « performance », « spectacle » et « professionnel » les accompagnent largement. Les cadres « industrie » et « pratique à encadrer » sont plus occasionnels. Ils apparaissent surtout dans les annonces d'investissements ou de partenariats pour le premier¹⁶⁰⁸, et dans les annonces relatives à l'encadrement institutionnel de la pratique pour le second¹⁶⁰⁹. Ces deux cadres sont aussi au cœur de plusieurs articles de type analyse et enquête¹⁶¹⁰.

Il serait possible de détailler la façon dont les cadres « discipline compétitive » et « sport » (ou le cadre « discipline sportive »), largement présentés dans le chapitre précédent, se déploient de manière exemplaire chaque jour dans l'ensemble des articles du site internet. Pour autant, cette sous-section préfère insister sur la façon dont les images d'illustration de chaque article, visibles dès la page principale de la rubrique avant même de cliquer sur un article, participent à ce cadrage sportif. En effet, l'organisation compétitive, la performance et surtout le spectacle y

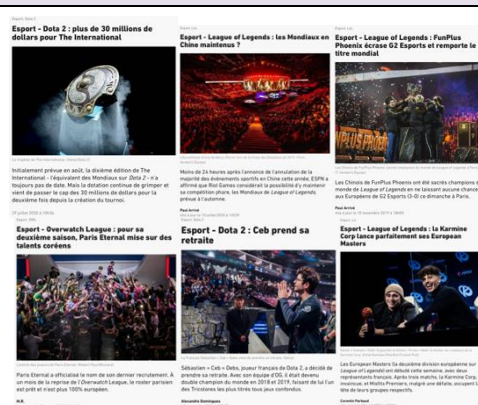
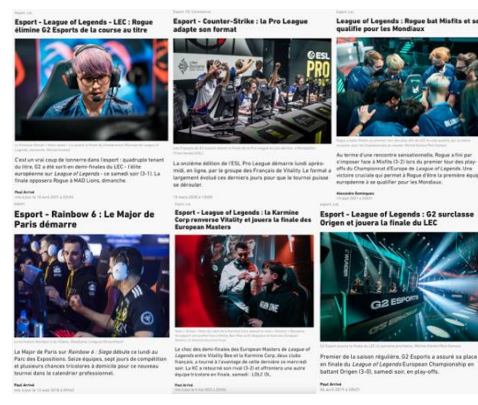

¹⁶⁰⁸ p. ex., ARRIVE Paul, « Les 76ers de Philadelphie s'investissent dans l'eSport », *L'Équipe*, 26/09/2016 ; ARRIVE Paul, « Esport : l'Olympique Lyonnais s'associe avec LDLC », *L'Équipe*, 08/01/2020.

¹⁶⁰⁹ p. ex., ARRIVE Paul, « ESport : GamersOrigin, LDLC et l'OL eSports agréées par le Gouvernement pour l'emploi de joueurs professionnels », *L'Équipe*, 07/01/2018 ; ARRIVE Paul, « L'esport français lance ses Assises », *L'Équipe*, 21/02/2019.

¹⁶¹⁰ p. ex., GLO Pascal, « Pour les clubs de foot, l'eSport fait vivre », *L'Équipe*, 17/11/2016 ; ARRIVE Paul, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *L'Équipe*, 28/09/2017 ; ARRIVE Paul, « L'esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *L'Équipe*, 08/11/2019.

sont largement représentés. À titre d'exemple, la performance est la finalité des 564 images qui représentent des joueurs célébrant leur victoire ou leur performance devant leur ordinateur, le poing serré, ou sur scène, souvent en soulevant un trophée. Les dimensions cognitives et collectives des performances apparaissent aussi : les compétiteurs sont concentrés, le regard dirigé vers l'écran dans 288 images, et des interactions entre coéquipiers (communion en cercle, check, échanges vocaux, etc.) sont visibles dans 158. Surtout, le spectacle de grande ampleur, source d'émotions, et auquel ces champions et leurs performances donnent vie est omniprésent. Les images ne manquent pas de rendre visibles l'enceinte, la scène et ses jeux de lumière (n = 1417), les écrans géants (n = 1105), les trophées (n = 320), et les supporters (n = 371).

Tableau 6 : Typologie des 2104 images d'illustrations des articles de la rubrique sport de *lequipe.fr*.

Type	Description	Nombre % du corpus	Exemples
Spectacle sportif	Images représentant le spectacle sportif. <i>A priori</i> , rien n'indique sur ces images qu'il s'agit de jeux vidéo. Elles représentent l'arène du spectacle sportif (supporters, scène, écrans géants, trophée, dispositif de lumière, etc.) (n = 148), les compétiteurs qui se présentent en amont ou sur scène (n = 280), leur entrée et sortie dans l'arène (n = 54), ou leurs célébrations (souvent en soulevant le trophée), sur scène et après (n = 323). Enfin, certaines présentent d'autres acteurs du spectacle sportif (coach, manager, etc.) (n = 90) ou la médiatisation du spectacle (interviews, émission télévisée en plateau, conférence de presse) (n = 26).	920 43,72 %	 <p>Exemple 1: Esport - Dota 2 : plus de 30 millions de dollars pour The International. Image showing stacks of prize money.</p> <p>Exemple 2: Esport - League of Legends : les Mondiaux en Chine. Image of a large arena with a stage and audience.</p> <p>Exemple 3: Esport - League of Legends : FunPlus Phoenix écrase G2 Esports et remporte le titre mondial. Image of a player celebrating with a trophy.</p> <p>Exemple 4: Esport - Overwatch League : pour sa deuxième saison, Paris Eternal mise sur des talents coréens. Image of a player in a headset.</p> <p>Exemple 5: Esport - Dota 2 : Ceb prend sa retraite. Image of a player sitting at a desk.</p> <p>Exemple 6: Esport - League of Legends : la Karine Carat joue parfaitement les Européennes Masters. Image of a player celebrating.</p>
Spectacle et performance sportive	Images représentant la performance des compétiteurs et le spectacle des compétitions de jeux vidéo. Elles impliquent les postes des compétiteurs (chaise de jeu, bureau, etc.) et le matériel électronique de la pratique (écran, clavier, souris, manette, casque, etc.). Plus précisément, elles représentent la scène esportive (n = 67), les compétiteurs avant et après le match (n = 67), les compétiteurs assis à leur poste exprimant parfois des émotions et/ou interagissant avec leur partenaire ou leur coach (n = 195), les compétiteurs en train de performer, le regard dirigé vers l'écran (n = 288) et enfin les compétiteurs célébrant leur réussite de manière spontanée à leur poste ou debout dans l'environnement de jeu, souvent avec leurs partenaires (n = 241).	863 41,01 %	 <p>Exemple 1: Esport - League of Legends - LEC : Rogue élimine G2 Esports de la course au titre. Image of a player at a computer.</p> <p>Exemple 2: Esport - Counter-Strike : la Pro League adapte son format. Image of a player in a headset.</p> <p>Exemple 3: League of Legends : Rogue bat Misfit et se qualifie pour les Mondiaux. Image of a player celebrating.</p> <p>Exemple 4: Esport - Rainbow 6 : Le Major de Paris démarre. Image of a player in a headset.</p> <p>Exemple 5: Esport - League of Legends : la Karine Carat remporte sa deuxième saison de championne. Image of a player celebrating.</p> <p>Exemple 6: Esport - League of Legends : G2 surclasse Origen et jouera la finale de LEC. Image of a player celebrating.</p>
Visuel promotionnel et logo	Images de type montage visant à promouvoir une compétition et/ou un club y participant (n = 69), ou représentant le logo de la compétition et/ou du club d'une compétition (n = 61).	130 6,17 %	 <p>Exemple 1: Les 76ers de Philadelphie s'investissent dans l'esport. Image with Philadelphia 76ers logo.</p> <p>Exemple 2: Des bribes d'esport en préambule des Jeux Olympiques. Image with Olympic rings logo.</p> <p>Exemple 3: Esport - League of Legends : la PSG qualifiée pour les Mondiaux. Image with PSG logo.</p>

<p>Sport et acteurs sportifs</p>	<p>Images représentant des acteurs du monde sportif (n = 84), des interactions entre sport et esport (p. ex., acteurs esportifs participant à un événement sportif) (n = 20), des situations sportives (n = 19), des stades (n = 9) ou des symboles sportifs (p. ex., anneaux olympiques) (n = 3).</p>	<p>125 5,94 %</p>	
<p>Jeu vidéo</p>	<p>Images représentant des éléments propres au jeu vidéo et à son univers virtuel.</p>	<p>39 1,85 %</p>	
<p>Autre</p>	<p>Images d'acteurs non sportifs ni esportifs (p. ex., politique, chanteur, modèle), de capture d'écran de diffusion de contenu en direct, de l'événement caritatif <i>zevent</i> ou de faits divers.</p>	<p>27 1,28 %</p>	
<p>Total</p>		<p>2104</p>	

1.2.3. Une rubrique « seule sur son île »

Ces résultats permettent de mettre au jour les contraintes propres au média sportif qui conditionnent la production des cadres sur *lequipe.fr*, et qui, *in fine*, permettent de comprendre la construction des cadres médiatiques de l'esport.

Pour commencer, le cadrage sportif des compétitions de jeux vidéo sur *lequipe.fr* fait apparaître sa logique éditoriale. Paul Arrivé rappelle d'ailleurs souvent¹⁶¹¹ que la première consigne qu'il a reçue en arrivant à *L'Équipe* fut de traiter l'esport « comme n'importe quel autre sport sur le site » :

« Alors ça c'est marrant, j'ai raconté cette anecdote plusieurs fois. La première chose qu'on m'a dite quand j'ai signé mon contrat quand j'ai été recruté comme pigiste, c'est : "la ligne éditoriale c'est la même que l'équipe et on veut que tu..." », la phrase est vraiment quasiment mot pour mot, "on veut que tu traites l'esport comme n'importe quel autre sport" »¹⁶¹².

À cette grammaire journalistique sportive s'ajoutent la mise en avant des résultats français et l'utilisation d'un vocabulaire adapté afin de rendre la pratique accessible aux publics du média

¹⁶¹¹ ARNAUD Samuel, « Voir CS : GO avec Paul Arrivé, journaliste – Propos recueillis en décembre 2020 », *VAKARM – Le magazine*, n° 1, 2022, 2022, p. 152 ; HELLIN Alexandre, « Paul Arrivé : "Je veux montrer au grand public que l'esport existe !" », *Esports Insights – EIN*, 17/04/2019.

¹⁶¹² Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

qui y sont extérieurs. À cet égard, *lequipe.fr* se différencie des médias sportifs spécialisés qui existent pour certains depuis les années 2000 (p. ex., *VaKarM*, *Team aAa*, *Millenium*) et avec lesquels il aurait pu être en concurrence. Les discours rendent en effet visible un public moins spécialisé, voire extérieur à cette « discipline », aussi fan de sport. Le journaliste principal de la rubrique évoque aussi ce point en entretien : « il faut que l'article soit compréhensible par les fans d'esport et leurs parents. C'est un peu l'idée, ça fait peut-être même partie de la ligne éditoriale »¹⁶¹³.

En outre, les journalistes de la rubrique apparaissent comme des journalistes sportifs. Fans de sport (et socialisés à son spectacle) avant d'être fans d'esport, ils se destinent avant tout au journalisme sportif, avec un niveau d'étude conséquent dans des écoles de journalisme reconnues où ils se spécialisent par le choix de stage et de spécialités. Ils ont d'abord écrit ou écrivent encore sur d'autres sports. Paul Arrivé a œuvré à *So Foot* et au service des sports de *Sud Ouest* avant de rejoindre *L'Équipe*. Comme il l'a exprimé en entretien et dans plusieurs interviews, en rejoignant le média sportif de « référence », celui-ci a réalisé son « rêve de gamin » de travailler dans le sport :

« En fait, ça fait longtemps que je veux devenir journaliste, vraiment. Ça vient de très tôt. Alors, je ne sais pas pourquoi. Je n'ai pas de journaliste dans ma famille, etc. Mais je pense que vraiment, c'est la passion du sport. J'étais un énorme fou de sport. Je regardais tout ce que je pouvais [...]. J'avais un petit truc, je jouais au foot quand j'étais petit et je commentais moi-même les matchs que je jouais. C'était vraiment débile quoi. Mais j'étais à fond là-dedans. Et donc je fais ce projet pro depuis ado »¹⁶¹⁴.

Corentin Parbaud, deuxième journaliste le plus productif de la rubrique, s'est aussi spécialisé dans le sport dès ses stages de formation. Il a écrit sur le sport au *Dauphiné Libéré* ou à *L'Alsace* avant de rejoindre *L'Équipe* pour traiter principalement le vélo. Ces formations et expériences passées leur ont permis d'acquérir les techniques d'écriture propres au discours journalistique sportif, notamment nécessaires pour restituer dans l'immédiat les résultats des affrontements par des comptes rendus¹⁶¹⁵. Comme l'exprime à nouveau souvent Paul Arrivé, la manière

¹⁶¹³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024. Pour autant, cette logique peut évoluer. Ces dernières années, certains articles sont apparus assez pointus et davantage destinés à un public de spécialistes. Bien que le corpus étudié ne soit plus assez récent pour analyser ces changements, Paul Arrivé a exprimé lors de l'entretien ses réflexions et sa volonté de s'adresser désormais à un public davantage acculturé à l'esport. Après avoir œuvré autant d'année à intéresser un nouveau public qui y est extérieur, il estime que l'ensemble des lecteurs susceptibles de s'y intéresser ont pu s'y acculturer, ne laissant à l'extérieur qu'un public de lecteurs qui malgré des efforts supplémentaires ne s'y intéressera jamais.

¹⁶¹⁴ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶¹⁵ SOUANEF Karim, *Le journalisme sportif : Sociologie d'une spécialité dominée*, Presses universitaires de Rennes, 2019, [https://doi.org/10.4000/books.pur.145302].

d'écrire sur l'esport est la même que celle qu'il a apprise pour traiter le sport. Ainsi affirme-t-il avoir toujours traité l'esport comme un sport :

« Quand je suis passé du sport à l'esport, rien n'a changé dans l'écriture en fait, dans la manière de traiter le sujet, le vocabulaire est le même, la façon de travailler est la même, tout est similaire en fait. [...]. J'écris mes articles d'esport comme j'écrivais mes articles sur le tennis ou le foot quoi. Vraiment c'est pareil »¹⁶¹⁶.

Bien que d'autres cadres et façons d'écrire sur la pratique compétitive des jeux vidéo existent (comme l'a montré le chapitre 2), le cadre sportif paraît incontournable pour le journaliste. En outre, ce cadrage semble d'autant plus renforcé que le non-respect des grammaires sportives peut entraîner de nombreuses critiques au sein du média. Le journaliste évoque à nouveau en entretien, mais également dans plusieurs interviews, les réticences et critiques de collègues envers l'esport et le choix du média sportif d'y dédier une section. Si l'on ne « vient pas [lui] en parler directement » et qu'il n'y a pas de « discussions » ou de « débats », le journaliste sait que des « gens à *L'Équipe*, des collègues sont un peu en mode “ouais l'esport, c'est pas vraiment un sport” » et ont « ce truc un peu de mépris »¹⁶¹⁷. À cet égard, une anecdote témoignant de certaines réactions à son égard au sein de sa rédaction revient souvent quand il est interrogé : « Il y a les gens qui passent derrière moi quand je regarde une compet, qui s'arrêtent et me disent “attends, t'es en train de jouer là ?” »¹⁶¹⁸.

Dans ce contexte, les journalistes doivent ainsi justifier leur maîtrise de la grammaire journalistique sportive, mais aussi justifier que l'activité qu'ils couvrent (l'esport) relève d'une grammaire sportive. Si le discours journalistique sportif mis en œuvre (à travers les comptes rendus, présentations, interviews) rend visible la grammaire journalistique sportive, les discours qui montent en généralité pour porter un propos plus large sur « le » sport électronique rendent particulièrement visible la conformité sportive de la pratique aux règles dérivées de la grammaire sportive. En effet, si l'organisation, la performance et le spectacle apparaissent implicitement dans les articles épisodiques, ces dimensions sont particulièrement explicitées dans les articles thématiques. Leur production semble d'ailleurs ici accentuée stratégiquement par un projet de légitimation de l'esport en tant que discipline sportive. À titre d'exemple, les

¹⁶¹⁶ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶¹⁷ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶¹⁸ ARNAUD Samuel, « Voir CS : GO avec Paul Arrivé, journaliste – Propos recueillis en décembre 2020 », *op. cit.*, 2022, p. 152.

acteurs du spectacle et de son organisation font l'objet de nombreuses interviews (n=43)¹⁶¹⁹. Des articles analysent thématiquement les caractéristiques sportives de l'esport, à l'instar du développement des « ultras »¹⁶²⁰. Les relations avec le monde sportif font aussi l'objet d'articles thématiques¹⁶²¹ et ne manquent pas d'être soulignées à chaque occasion ou dans de nombreuses images. Par exemple, 83 des 122 articles traitant d'investissements ou de partenariats impliquent des sportifs, des clubs ou d'autres protagonistes de ce monde (p. ex., fédérations sportives), de même pour 24 interviews¹⁶²². De façon plus large, il est à nouveau possible d'évoquer le choix des illustrations des articles, représentant largement le spectacle sportif, résultant selon Paul Arrivé d'un « choix délibéré ». Selon lui, pour qu'une « image d'écran » ou « du jeu » où « physiquement il ne se passe rien » soit appréciée par le lecteur, il est nécessaire que ce dernier ait « les codes du truc ». Ainsi sont préférées les images se concentrant sur « l'humain », « la grandeur, la taille des choses » qui apporte une meilleure « compréhension de ce qui se passe »¹⁶²³, à l'instar des images sur lesquelles apparaît un trophée :

« On utilise ces images-là, ou des soulevés de coupes. C'est bête, mais un soulevé de coupe, forcément à la fin d'une compète c'est un peu ce qu'on va vouloir mettre. C'est des imageries qui parlent vraiment, même aux gens qui ne suivent pas l'esport en mode "je vois quelque chose qui m'est familier". Soulever une coupe c'est quand même un truc qu'on voit souvent dans le sport et donc "c'est pas juste des débiles qui ont une manette et qui jouent", non, il y a plein d'implications. Donc oui, ça fait partie des choix assumés »¹⁶²⁴.

¹⁶¹⁹ p. ex., ARRIVE Paul, « Esport – League of Legends : Fnatic, "la meilleure équipe" pour Laure "Bulii" Valée – L'Équipe », 30/03/2018 ; ARRIVE Paul, « Esport – League of Legends : « Organiser un Euro est un projet que nous avons évalué » », *L'Équipe*.

¹⁶²⁰ ARRIVE Paul, « Les ultras dans l'esport, un mouvement qui prend de l'ampleur », *L'Équipe*, 11/02/2022.

¹⁶²¹ p. ex., ARRIVE Paul, « L'eSport, c'est du sport ? Réponse en quatre idées reçues », *L'Équipe*, 22/05/2017 ; ARRIVE Paul, « Agnel, Bascou, Elissonde : ces athlètes français passionnés par l'eSport », *L'Équipe*, 25/05/2017.

¹⁶²² p. ex., ARRIVE Paul, « Fabien Causeur : "Je pense vraiment que ces gars-là s'entraînent plus que nous" », *L'Équipe*, 18/09/2018 ; ARRIVE Paul, « Esport », *op. cit.*, 2020.

¹⁶²³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶²⁴ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

Esport, LoL

Esport - League of Legends : G2 gifle Fnatic en finale des Championnats d'Europe



G2 Esports (ici à Rotterdam, en 2019) a conservé son titre de champion d'Europe de ce dimanche en battant Fnatic en finale. (Michal Konkol/Riot Games)

G2 Esports a conservé son titre de champion d'Europe de League of Legends en battant Fnatic dans une finale à sens unique dimanche (3-0).

Paul Arrivé

mis à jour le 19 avril 2020 à 20h55

Figure 16 : Capture d'écran de l'article « G2 gifle Fnatic en finale des championnats d'Europe » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 19/04/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-gifle-fnatic-en-finale-des-championnats-d-europe/1128397>]).

L'importance de ces grammaires et de ces critiques (ainsi que le « manque de moyens humains et financiers » alloués évoqué plus tôt) révèlent et relèvent de façon plus large de la « place accordée » à l'esport au sein de *L'Équipe*. Cette « place » et la « frustration » qu'elle génère fut d'ailleurs évoquée dans l'entretien réalisé pour cette thèse. Si Paul Arrivé reconnaît qu'avoir une « rubrique dédiée ce n'est pas rien », il se sent « un peu tout seuls sur [son] île à faire [ses] bails » avec ses collègues de la rubrique. Il regrette le statut parfois « à part », « hors du moule » de l'esport, « déconnecté du reste à *L'Équipe* », notamment du journal et du magazine (parce que ses collègues « n'ont pas de visibilité sur l'esport »), et ce malgré les « audiences » importantes et le « potentiel » de cette pratique pleinement conforme à la définition du sport, qui dispose en plus du pouvoir de « raccrocher » le jeune public au média. Ainsi trouve-t-il « dommage [que] des champions qu'on a en esport chez nous, genre un ZywOo » ne fasse pas la une du magazine et regrette de ne pas avoir l'occasion de proposer son nom pour l'élection du meilleur joueur français de l'année, alors même que la une du magazine du weekend a sacré un sportif dont, selon lui, le nom résonne moins dans le monde : le « joueur de fléchette » britannique de 16 ans Luke Littler. Ainsi, l'esport « mériterait mieux ». Cette

« place » se matérialise d’ailleurs sur *lequipe.fr* à travers la position de la rubrique sport sur la page du site internet qui apparaît toujours en dernière, tout à droite ou tout en bas, derrière l’ensemble des rubriques dédiées aux autres disciplines. *In fine*, Paul Arrivé fait aussi le lien entre cette place accordée à la pratique sur le média, les moyens limités qu’elle induit, et les contraintes temporelles évoquées plus haut, en prenant l’exemple de l’affaire Akabane « accusé de *revenge porn* » deux jours plus tôt :

« Ça ne nous permet pas de traiter ce genre de sujet de manière efficace et d’être aussi présents pour ce genre d’enquête. On est obligé de le faire à contre-temps, on voit le truc tomber, on l’apprend en même temps que tout le monde. Et pourtant hier, moi je suis en vacances, donc Corentin est tout seul et il doit regarder *CS*, il doit regarder *Rocket league*, il doit regarder *LOL* parce qu’il y a la finale winner bracket du LEC et il y a ça qui tombe à côté, bah on est là, baf, ouais en fait qu’est-ce qu’on peut apporter là-dessus, et en fait, on le fait pas alors qu’on devrait évidemment »¹⁶²⁵.

Bien que ce ne soit pas le cadre théorique qui fonde ce travail, l’approche bourdieusienne des champs¹⁶²⁶ inviterait ici à considérer l’effet de la position (dominée) de la rubrique sport et de ses journalistes relégués « en bas de la hiérarchie interne »¹⁶²⁷ de *L’Équipe*, ou plus largement du sous-champ du journalisme sportif, sur la façon dont est cadrée la pratique¹⁶²⁸. Compte tenu de la domination de cette section sport– qui traite un objet souvent dévalué symboliquement (le jeu vidéo)¹⁶²⁹ depuis 2016 seulement –, les journalistes de la rubrique auraient ainsi le souci de se légitimer en tant que journaliste sportif spécialisé dans l’esport au sein de ce sous-champ. Le cadrage comme sport relèverait ainsi également de la lutte symbolique entre les différentes rubriques au sein du média sportif.

1.3. Les presses généralistes

Si la presse sportive a été abordée jusqu’à maintenant, qu’en est-il de la presse généraliste ? Contrairement à *lequipe.fr*, les performances, les champions et l’incertitude des résultats qui

¹⁶²⁵ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

¹⁶²⁶ BOURDIEU Pierre, *La distinction : critique sociale du jugement*, Éd. de Minuit, Paris, coll. « Collection “Le sens commun” », 2007.

¹⁶²⁷ WILLE Fabien et SCHOCH Lucie, « Le journaliste de sport : un acteur de société en mutation », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 62, 2024, p. 9-19, [<https://doi.org/10.4000/11ry6>].

¹⁶²⁸ MARCHETTI Dominique, *Une sociologie relationnelle de la production des biens culturels de grande diffusion. L’exemple de l’information journalistique*, thèse de doctorat, 2012.

¹⁶²⁹ KRYWICKI Boris, « “Jouer au journaliste” ? Contre la violence symbolique à l’égard de la spécialisation vidéoludique », in Björn-Olav DOZO, Alexis BLANCHET, Sélim AMMOUCHE et Mathieu TRICLOT (dir.), *Lire les magazines de jeux vidéo - Couverture(s) de la presse spécialisée française*, Presses Universitaires de Liège, coll. « Jeu/Play / Spiel », 2022.

fonde le récit sportif ne sont pas la finalité des productions ici. Les résultats semblent au second plan derrière les présentations des événements destinées à un public qui semble les découvrir à chaque article. D'ailleurs, le lien n'est pas toujours fait entre la nouvelle actualité et le phénomène, c'est-à-dire « la » pratique plus générale déjà existante, instituée, identifiée et délimitée (p. ex., la pratique des jeux en réseau, l'esport) à laquelle elle appartiendrait et dont elle relèverait. Ainsi s'agit-il souvent d'un simple tournoi de jeu vidéo isolé. Bien loin d'un feuilleton, parler d'articles consacrés à « la pratique compétitive des jeux vidéo » ou à « l'esport » pourrait même être ici anachronique. Si des comptes rendus, même sous forme de brèves, ne manquent pas de faire apparaître des classements, d'autres ne présentent ni les compétiteurs qui se sont affrontés ni leurs résultats. Souvent, les évoquer n'est qu'un prétexte pour porter en propos plus général sur la pratique ou l'événement (p. ex., mettre en lumière l'organisation ou le sérieux). Aymeric Renou, journaliste au *Parisien*, a nommé cette logique de « *one shoot* » à l'occasion de l'entretien réalisé pour cette recherche. D'ailleurs, contrairement à *lequipe.fr*, peu d'entretiens sont dédiés à des compétiteurs (n= 29 [0,58 %]), qui sont néanmoins les sujets de nombreux portraits (n=225 [4,56 %]), format plus adapté à la découverte d'un pratiquant et de la pratique, abordés de façon thématique. De plus, les productions rendent visibles les joueurs « amateurs »¹⁶³⁰. Si des articles sont consacrés à un même champion et à ses résultats, celui-ci est alors cadré en tant que représentant d'une région ou de la France dont il fait la fierté à l'échelle (inter)nationale¹⁶³¹. Les présentations et comptes rendus d'événements compétitifs, contrairement au média sportif, mettent davantage au centre l'organisation et les organisateurs, et ne concernent pas exclusivement le haut niveau. Plusieurs sont dédiés au grand public (p. ex., « salons », « festivals », « conventions »¹⁶³²). En ce qui concerne les articles dédiés aux actualités élargies des mondes des compétitions de jeux vidéo et les analyses, si plusieurs peuvent apparaître assez proches des actualités médiatisées par *lequipe.fr* (p. ex., partenariats et investissements du monde du sport, des médias, des éditeurs, d'entreprises, des acteurs politiques, encadrement institutionnel¹⁶³³), d'autres s'en distinguent. Par exemple, 37 (0,75 %) articles sont dédiés à des écoles proposant des formations liées au jeu

¹⁶³⁰ p. ex., « 80 amateurs de jeu vidéo pour le tournoi Fifa », *Ouest-France*, 15/01/2014 ; BAULE Eric, « Le Lyon e-Sport a fait jouer 600 gamers pro et amateurs », *Le Progrès – Lyon*, 24/02/2019, p. Lyon-ville22.

¹⁶³¹ p. ex., WERLY Richard, « Les Français bons joueurs. Ils se sont révélés lors des Cyberjeux mondiaux de Séoul », *op. cit.*, 2001, p. 27 ; BERNARD Régis, « Rafsou, un Beaujolais vise le titre à la coupe du monde de FIFA », *Le Progrès – Lyon*, 15/08/2017, p. Rhône15.

¹⁶³² RICHARD Philippe, « [Reportage] Les compétitions de jeux vidéo deviennent un spectacle populaire. Comme à l'ESWC, la convention qui se tient ce week-end à Paris », *op. cit.*, 2017, p. Actu Auray_3 ; NOHRA Samuel, « Le Stunfest, festival de jeux vidéo, est de retour ! », *Ouest-France*, 27/05/2021, p. Rennes Sud-Est_10.

¹⁶³³ p. ex., WOITIER Chloé, « Le PSG et Webedia s'associent dans l'e-sport », *Le Figaro*, 05/10/2016, p. 28 ; « En France, un statut légal pour les joueurs », *Ouest-France*, 29/11/2017, p. Ancenis_28 ; AZZAZ Yassine El, « Le jeu vidéo "Fortnite" met un premier pied dans l'e-sport », *op. cit.*, 2018, p. SCQ8.

vidéo et/ou à l'esport qui se développent à partir de 2016 et 43 (0,87 %) sont dédiés à des bars esport qui fleurissent à partir de 2013¹⁶³⁴. De nombreuses analyses (n=49 [0,99 %]) abordent le développement ou « la professionnalisation »¹⁶³⁵ de la pratique de façon très générale, avec un angle plus ouvert et large que le média sportif, qui s'attache lui à trouver des angles davantage fermés, gage d'originalité appréciée par des publics davantage spécialisés¹⁶³⁶. D'ailleurs, dans 331 (6,72 %) articles des corpus de PQN et de PQR, la pratique compétitive des jeux vidéo n'est pas le sujet principal de l'article, mais apparaît seulement comme un élément parmi d'autres d'un sujet plus large dans lequel elle s'intègre (p. ex., article sur le développement des jeux vidéo, d'un jeu vidéo, sur la stratégie d'un éditeur, sur le sport, sur le PSG, sur les stratégies des médias, sur les plateformes de streaming¹⁶³⁷). Les journalistes interrogés pour ce travail ont à cet égard évoqué leur différence vis-à-vis des presses vidéoludiques et sportives spécialisées et insisté sur leur lectorat « grand public » et « âgé »¹⁶³⁸. Il s'agit là d'un point essentiel qui conditionne les cadres que la dernière partie de ce chapitre approfondit.

Tableau 7 : Typologie des 4925 articles de PQR et PQN. Les résultats sont exposés pour le corpus les réunissant, pour la PQN seule et pour la PQR seule.

Type	Description	PQ Nombre % du corpus PQ	PQN Nombre % du corpus PQN	PQR Nombre % du corpus PQR	Exemples d'article (titre)
Événements compétitifs	Articles focalisés sur des événements liés aux compétitions de jeux vidéo. Il s'agit le plus souvent d'annonces, de présentations, et de compte rendu d'événement. Plus rarement, ils s'intéressent à la préparation des compétiteurs en amont. Ils intègrent plus ou moins de contextualisation et d'analyses. 171 articles se rapprochent d'un format reportage	3704 (<210 occurrences = 1913 ; >550 occurrences = 191) 75,21 %	92 (<210 occurrences = 28 ; >550 occurrences = 27) 23,47 %	3612 (<210 occurrences = 1885 ; >550 occurrences = 164) 79,68 %	« Un Jurassien qualifié pour la finale nationale de e-Ligue 1 » « West Arena : la 5e et dernière édition a rassemblé 340 joueurs » « Les joueurs sur vidéo aiment aussi se rencontrer "pour de vrai" » « Avec les pros à l'entraînement »

¹⁶³⁴ p. ex., DURDILLY Nicolas, « Au royaume des "gamers" », *op. cit.*, 2017, p. 21D20 ; CARUSO Damien Licata, « Un Gaming Campus à Lyon », *Aujourd'hui en France*, 25/03/2018, p. AUJM23.

¹⁶³⁵ p. ex., ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24 ; CANIER Parauguste, « L'e-sport, une affaire de pros ! », *Le Parisien*, 23/10/2021, p. HDSE38.

¹⁶³⁶ KRYWICKI Boris, « La presse vidéoludique », in Sébastien GENVO et Thibault PHILIPPETTE (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Presses Universitaires de Liège, 2023, p. 271.

¹⁶³⁷ p. ex., ROUSSET Paul, « Nova ou le tapis de souris sauvé par le jeu vidéo », *Libération*, 06/08/2001, p. 12 ; « Ces sports qui rêvent des Jeux », *Aujourd'hui en France*, 06/12/2018, p. AUJM22 ; DALEGRE Thibaut, « Twitch, terrain de jeu des sportifs », *Le Progrès (Lyon)*, 31/05/2020, p. 00-SPO40.

¹⁶³⁸ Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Articles relayant principalement des annonces relatives à l'esport en général, à des associations, clubs, ou équipes et plus largement aux différents acteurs liés à la pratique. Ils intègrent plus ou moins de contextualisation et d'analyses. Certains se rapprochent d'un format reportage.	564 (<210 occurrences = 162 ; >550 occurrences = 133) 11,45 %	134 (<210 occurrences = 33 ; >550 occurrences = 54) 34,18 %	430 (<210 occurrences = 129 ; >550 occurrences = 79) 9,49 %	« Quatre lycéens créent leur association » « Deuxième saison "aux States" pour Breszy, champion de "Call of Duty" » « La Région soutient Futurolan et l'e-sport à Poitiers » « En Chine, le PSG poursuit sa conquête » « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé »
Entretiens et portraits	Articles mettant au centre les différents acteurs des compétitions vidéoludiques avec des entretiens (n = 154) ou des portraits (n = 289).	443 (<210 occurrences = 30 ; >550 occurrences = 150) 8,99 %	48 (<210 occurrences = 1 ; >550 occurrences = 29) 12,24 %	395 (<210 occurrences = 29 ; >550 occurrences = 121) 8,71 %	« Loïc Ledru, un organisateur passionné » « Le point de vue d'un coach » « "Le public de l'e-sport devient plus large" Bora Kim, patron de la section sport électronique du PSG » « Stephanie « missharvey », Lady "Counter Strike" »
Analyses et enquêtes	Articles approfondis traitant le plus souvent un sujet ou l'esport en général de façon thématique, parfois grâce à la méthode d'enquête.	139 (<210 occurrences = 0 ; >550 occurrences = 111) 2,82 %	101 (<210 occurrences = 0 ; >550 occurrences = 88) 25,77 %	38 (<210 occurrences = 0 ; >550 occurrences = 23) 0,84 %	« La grande ruée des médias vers l'e-sport » « Ce "e-sport" qui dérange le monde sportif » « L'esport est en marche » « Joueur professionnel : les dessous de la vie rêvée des ados »
Info-service, éducatif, lexique	Articles destinés à fournir des informations pratiques sur l'esport, et/ou des connaissances visant un niveau de compréhension minimum.	44 (<210 occurrences = 21 ; >550 occurrences = 3) 0,89 %	7 (<210 occurrences = 2 ; >550 occurrences = 2) 1,79 %	37 (<210 occurrences = 19 ; >550 occurrences = 1) 0,82 %	« Jouer en réseau » « Pour entrer dans le jeu... » « Le e-sport, mode d'emploi »
Débats opinions	Articles dans lesquels les énonciateurs (dont les journalistes) défendent des points de vue et des opinions de façon assumée et/ou discutent autour de sujets ou questions controversées.	19 (<210 occurrences = 8 ; >550 occurrences = 0) 0,37 %	3 (<210 occurrences = 1 ; >550 occurrences = 0) 0,77 %	15 (<210 occurrences = 7 ; >550 occurrences = 0) 0,35 %	« Les jeux vidéo : une drogue dure » « Non, le jeu vidéo n'est pas idiot ! » « L'eSport et les JO sont-ils compatibles ? »

Autre	Articles autres (p. ex., faits divers, annonce de décès).	12 (<210 occurrences = 7 ; >550 occurrences = 4) 0,24 %	7 (<210 occurrences = 3 ; >550 occurrences = 4) 1,79 %	5 (<210 occurrences = 4 ; >550 occurrences = 0) 0,11 %	« Le champion Yannick Agnel placé en garde à vue pour viol sur mineure » « Plusieurs morts dans une fusillade »
Total		4925 / 100 %	392 / 100 %	4533 / 100 %	

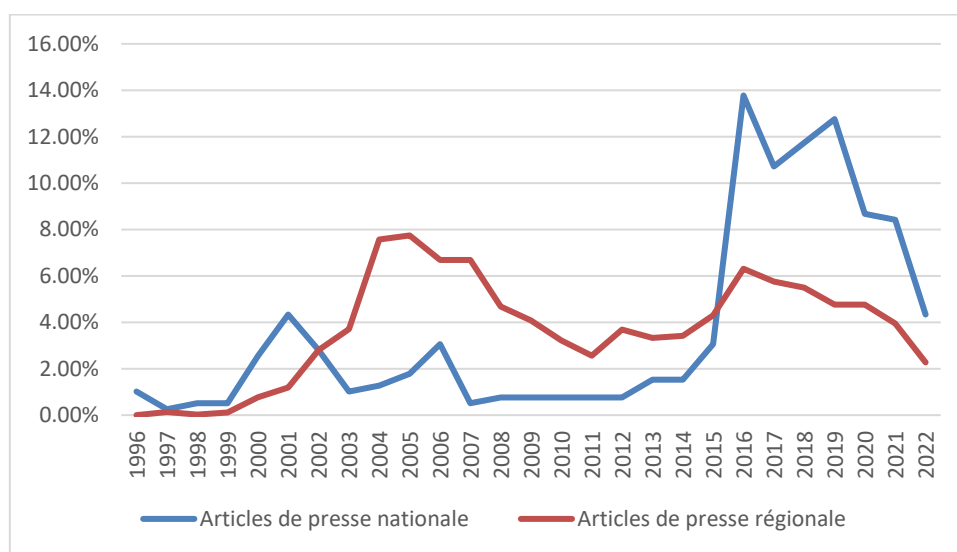
Si la PQR et la PQN ont été abordées ici à travers leurs points communs qui les différencient de la presse sportive, il convient désormais de différencier ces deux types de presse, et plus encore, chacun des quotidiens. À nouveau, quels sont les articles et les cadres qu'elles produisent ? Qu'ont-ils de singulier ? Quelles contraintes spécifiques à ces types de presse et à leurs quotidiens rendent-elles visibles ?

1.3.1. La PQN : médiatiser une pratique qui se popularise, se mondialise et se professionnalise

La PQN est associée aux articles dédiés aux actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo ($p < 0,0001$) et aux analyses ($p < 0,0001$) (voir annexes, tableau 5). Ces types d'articles représentent respectivement 34,18 % et 25,77 % de l'ensemble des articles de PQN, mais seulement 9,49 % et 0,84 % de l'ensemble des articles de PQR. Ce dernier type de presse est de son côté associé aux articles dédiés aux événements compétitifs ($p < 0,0001$). Alors qu'ils ne représentent que 23,47 % du corpus de PQN, ils représentent 79,68 % du corpus de PQR. On retrouve ainsi une plus grande proportion de cadrages thématiques du côté de la PQN que de la PQR, qui se caractérise par un traitement davantage épisodique. Ainsi, et comme cela a été entrevu plus haut, les articles de PQN sont souvent plus long.

Au-delà des genres d'articles, les faits médiatisés par les quotidiens nationaux ne sont pas les mêmes. À titre d'exemple, la PQN est statistiquement associée aux articles consacrés à l'encadrement institutionnel de la pratique, aux formations d'établissements de l'enseignement supérieur liées à l'esport (p. ex., gaming school), ainsi qu'aux partenariats et investissements d'acteurs variés ($n=101$ [25,76 %]). Un nombre important des entités et acteurs médiatisés sont liés aux industries culturelles, du jeu vidéo, des médias, de l'informatique, du sport (etc.). Ainsi sont représentés des éditeurs de jeux, des athlètes ou des clubs sportifs professionnels, des

médias (dont sportifs), des agences de communication ou encore des fonds de gestion¹⁶³⁹. La médiatisation de ceux-ci explique le moindre nombre d'articles publiés avant 2016 dans les quotidiens nationaux (seulement 102 articles publiés de 1996 à 2016), et l'explosion de ce chiffre après (275 articles sont publiés de 2016 à 2022) (voir graphique 17 ci-dessous). D'ailleurs, 174 articles sur les 392 étudiés n'ont pas comme sujet principal l'esport, mais l'abordent seulement comme un élément constitutif parmi d'autres dédiés plus largement à l'un des acteurs évoqués ci-dessus. Pour finir, les événements compétitifs qu'elle présente sont en majorité (inter)nationaux, organisés par des entreprises privées spécialisées dans l'événementiel, se déroulent dans de grandes salles de spectacle (p. ex., Paris-Bercy, parc des expositions de la porte de Versailles), et mobilisent un plus grand nombre de compétiteurs ou de spectateurs et de sponsors. La Coupe du Monde des jeux vidéo, ou ESWC (pour Esports World Cup), médiatisée chaque année de 2003 à 2017 l'illustre bien¹⁶⁴⁰. Ainsi, une part plus importante d'acteurs professionnels du monde de l'esport et de son spectacle médiatisé y sont présents.



Graphique 17 : Pourcentage du nombre d'articles publiés chaque année de 1996 à 2022 par la PQN et la PQR par rapport à la totalité de leur production sur l'ensemble de la période.

Ainsi, comme le montre le tableau 8 ci-dessous, la PQN est statistiquement associée ($p < 0,0001$) aux cadres « sport », « esport », « discipline compétitive », « industrie » et « activité à encadrer ». Ces résultats peuvent sembler logiques tant il s'agit des cadres au cœur des analyses

¹⁶³⁹ p. ex., WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹⁶⁴⁰ p. ex., SALLE Caroline, « La guerre des "gamers" a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28 ; RENO, « Le jeu vidéo, c'est du sport ! », *op. cit.*, 2017, p. AUJM25.

thématiques et des articles dédiées aux actualités. Dans la mesure où ce type de presse s'intéresse aux compétitions (inter)nationales, de haut niveau, organisées voire professionnalisées, l'association avec le cadre « discipline compétitive » n'est pas étonnante non plus. Toutefois, il est à noter que ces résultats sont également déterminés par les temporalités auxquelles les articles de PQN ont été produits. En effet, si les cadres « jeu vidéo » et « électronique » étaient les plus communs à la fin des années 90 et dans les années 2000, les cadres « discipline compétitive », « sport », « activité à encadrer » et « industrie » se sont développés plus tard et dominant particulièrement à partir de 2016. Ainsi, dans la mesure où la proportion d'article de la PQN explose en 2016 (contrairement à la PQR, dont la proportion a baissé ces dernières années), leur association est renforcée. Évidemment, il peut être tentant de faire l'hypothèse que la variable « type de presse » détermine davantage les cadrages que la variable « temps ». Dans ce cas, le succès des cadres « sport », « discipline » ou « industrie » à partir de 2016 serait précisément provoqué par le nombre croissant d'articles publiés à ce moment-là dans la PQN. Pour autant, cette hypothèse ne peut être vérifiée. Si les logiques de la PQN semblent mener ses journalistes à privilégier ces cadres, ceux-ci apparaissent également dans la PQR. La variable « temps » ou « année » reste déterminante. En outre, c'est aussi parce que les cadres « industrie », « discipline » ou « sport » (associés à des événements emblématiques) se développent que la PQN s'intéresse à l'esport et a des raisons d'écrire dessus.

Les différents types d'articles et cadres produits par la PQN rendent ainsi visibles ses logiques éditoriales. Si les presses généralistes s'adressent au grand public et décryptent la pratique pour des publics adultes, voire parents, qui y sont extérieurs, la PQN médiatise les compétitions qui ont un retentissement national. Surtout, la popularisation de la pratique, sa mondialisation et sa professionnalisation apparaissent comme des éléments clés garantissant sa médiatisation. En effet, le traitement de la pratique croît lorsque ce monde commence à développer des liens avec d'autres mondes (p. ex., industrie, médias, culture, politique, sport, jeux vidéo), qui constituent d'ailleurs souvent le prisme des articles. Le nombre important d'analyses et de cadrages thématiques rendent visible un traitement du phénomène en général, se voulant davantage « exhaustif », destiné à offrir « l'information de référence » à un large public¹⁶⁴¹. La présence importante de sources du monde professionnel, faisant figure d'experts de la discipline, ainsi que son discours normalisé dans lequel le journaliste se désimplique au profit de chiffres et de

¹⁶⁴¹ MARTY Emmanuel, *Journalismes, discours et publics*, op. cit., 2010, p. 293.

paroles rapportées des spécialistes rendent visible un attachement aux valeurs d'expertise et d'objectivité qu'elle entretient « pour maintenir la verticalité d'un rapport didactique au lecteur »¹⁶⁴². En ce sens, les cadrages de la pratique sont révélateurs du tournant pris par la PQN depuis les années 2000, celui de « l'ascendant que semble avoir pris la logique économique sur la logique éditoriale des grandes entreprises de presse »¹⁶⁴³, dont l'enjeu est de toucher un public plus large et davantage d'annonceurs.

Cadres	Nombre articles PQN	Nombre articles PQR
Jeu vidéo	78 (<0,000 1)	1731 (<0,000 1)
Sport	78 (<0,000 1)	426 (<0,000 1)
Esport	30 (<0,000 1)	113 (<0,000 1)
Electronique	50 (<0,000 1)	1136 (<0,000 1)
Divertissement ludique	11 (<0,000 1)	420 (<0,000 1)
Effets néfastes	14 (0,889)	207 (0,889)
Sociabilité	24 (<0,000 1)	946 (<0,000 1)
Discipline compétitive	138 (<0,000 1)	1420 (<0,000 1)
Développement humain	7 0,003	256 0,003
Industrie	85 (<0,000 1)	139 (<0,000 1)
Activité à encadrer	18 (<0,000 1)	29 (<0,000 1)
Inégalités	2 (0,699)	24 (0,699)
Activité discréditée	16 0,038	124 0,038

Tableau 8 : Nombre d'articles de PQN et de PQR dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 2456 articles de presse généraliste (169 PQN, 2287 PQR). La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. Les résultats des tests de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre les cadres et ces types de presse sont exposés avec la p-value entre parenthèse. La p-value est en gras quand l'association entre le cadre et le type de presse est statistiquement significative. Plus la p-value est faible, plus cette association est importante. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

Malgré une relative homogénéité, les genres d'articles, de nouvelles et de cadres associés aux différents quotidiens affichés dans le tableau 6 en annexe et dans le tableau 9 ci-dessous rendent visibles leurs propres identités et logiques médiatiques. Le traitement accru des événements compétitifs ($p = 0,029$) et la moindre proportion d'analyses thématiques ($p = 0,000$) par *Aujourd'hui en France* peuvent être notés. Les logiques du quotidien régional *Le Parisien*, dont *Aujourd'hui en France* constitue l'édition diffusée à l'échelle nationale, expliquent ce résultat. En effet, le quotidien national republie certains papiers d'abord parus dans *Le Parisien*. Cela peut expliquer son association au cadre « jeu vidéo » ($p = 0,009$). De son côté, *Libération* se distingue par une couverture plus grande des événements compétitifs ($p = 0,011$) et moindre des actualités ($p = 0,005$). Pour ce dernier média, ces résultats s'expliquent en partie par les

¹⁶⁴² *Ibid.*

¹⁶⁴³ *Ibid.*, p. 106-107.

temporalités des articles produits. La majorité est en effet publiée avant 2010 (voir annexes, graphique 1). Ses journalistes ont la particularité d'avoir réalisé plusieurs reportages lors de compétitions ou avec des compétiteurs à la fin des années 1990 et au début des années 2000. Ainsi, *Libération* est statistiquement associé positivement aux cadres « jeu vidéo » ($p = 0,007$), « électronique » ($p = 0,006$), « divertissement ludique » ($p = 0,001$) et « sociabilité » ($p < 0,0001$), et négativement au cadre « industrie » ($p < 0,0001$). Au-delà des temporalités, ces résultats sont aussi liés aux logiques éditoriales du média français. D'ailleurs, il est possible de faire l'hypothèse que cette logique éditoriale, épargnée par la standardisation accrue des grandes entreprises de presse¹⁶⁴⁴, a pu s'exprimer d'autant plus lors des premiers reportages du média. En ce qui concerne *Le Monde*, il est associé aux analyses et enquêtes ($p = 0,009$). Ainsi apparaît-il logiquement lié aux cadres « sport » ($p = 0,013$), « esport » ($p = 0,003$), « industrie » ($p = 0,005$) et inégalités ($p = 0,005$) qui n'en révèlent pas moins les angles développés lors de ces analyses. Enfin, *Le Figaro* est très significativement associé aux actualités des mondes de l'esport ($p < 0,0001$). Il se distingue par son intérêt pour les faits liés à l'industrie, notamment les différents investissements. On y retrouve ainsi une moindre proportion de compétiteurs et de portraits. Ainsi, assez logiquement, *Le Figaro* est statistiquement associé au cadre « industrie » ($p < 0,0001$). De son côté, *La Croix* est associée au cadre « développement humain » ($p = 0,046$). Il est également à noter que le cadre « discipline compétitive » semble s'imposer de façon incontournable dans tous les quotidiens (exception toutefois pour *Le Figaro*).

Cadres\Quotidiens	Aujourd'hui en France	La Croix	Le Figaro	Le Monde	L'Humanité	Libération
Jeu vidéo	21 (0,009)	4	15 (<0,000 1)	12	3	23 (0,007)
Sport	14	3	27	19 (0,013)	1	14
Esport	2	3	11	11 (0,003)	0	3
Electronique	7	3	13	8	2	17 (0,006)
Divertissement ludique	2	0	2	0	0	7 (0,001)
Effets néfastes	1	2	1 (0,020)	3	2	5
Sociabilité	2	2	5	2	0	13 (<0,000 1)
Discipline compétitive	27	8	43 (0,021)	26	5	29
Développement humain	2	2 (0,046)	1	1	1	0
Industrie	10 (0,001)	4	42 (<0,000 1)	19 (0,005)	4	6 (<0,000 1)
Activité à encadrer	1	2	7	4	2	2
Inégalités	0	0	0	2 (0,027)	0	0
Activité discrédité	3	0	4	4	0	5

¹⁶⁴⁴ *Ibid.*

Tableau 9 : Nombre d'articles de quotidiens nationaux dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 169 articles de PQN. La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. La p-value résultant du test de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre le cadre et le quotidien est affichée entre parenthèses lorsque l'association est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

Les différents types d'articles et de cadres produits par chaque quotidien mettent donc au jour les multiples identités, logiques éditoriales ou publics propres à chaque titre. Le cadrage de l'esport comme « industrie » produit par *Le Figaro* et plus précisément par l'activité des journalistes associés à son supplément *Le Figaro Économie* est rendu visible dans les nombreuses actualités et analyses économiques. Le cadrage de l'esport comme phénomène culturel produit au travers d'analyses thématiques par *Le Monde* et l'engagement de *Libération* au plus près des compétiteurs lors des premiers événements peut être souligné. Les résultats quantitatifs peuvent toutefois être complétés par des analyses qualitatives. À titre d'exemple, malgré des résultats insignifiants statistiquement pour *L'Humanité* (bien que possiblement le signe de la diversité des cadrages produits), ses lecteurs « âgés, éduqués, très sensibles aux droits sociaux », voire « syndicalistes »¹⁶⁴⁵, sont par exemple rendus visibles dans ses articles insistant sur les problèmes d'encadrement institutionnel du travail des jeunes compétiteurs¹⁶⁴⁶. Ainsi, les identités de *La Croix* et de *L'Humanité*, dont les logiques éditoriales restent plus importantes que les autres titres, apparaissent clairement.

Les logiques éditoriales de la PQN et des titres mises en avant ici jouent ainsi un rôle décisif dans la production et la construction des cadres qu'elles permettent de comprendre. Il convient désormais de mettre au jour les logiques éditoriales de la PQR et de ses titres révélées par les articles étudiés pour continuer à enrichir la compréhension des cadres.

1.3.2. La PQR : médiatiser une pratique qui s'ancre localement

Alors que la PQN semble principalement s'intéresser à l'esport « qui se regarde », la PQR médiatise davantage l'esport « qui se pratique »¹⁶⁴⁷. Qu'il s'agisse des événements et de leurs organisateurs, des équipes, des structures, des clubs et de leurs dirigeants, ou encore des compétiteurs, ceux-ci sont davantage amateurs et liés aux mondes associatifs et locaux. De nombreux acteurs (p. ex., animateurs) et organismes liés à la jeunesse, au loisir ou à la culture

¹⁶⁴⁵ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁶⁴⁶ MARISSAL Pierric, « Joueur professionnel », *op. cit.*, 2015.

¹⁶⁴⁷ LORET Alain, « Sport professionnel, service public et économie politique du sport », *Cahiers de l'INSEP*, n° 1, vol. 42, 2008, p. 127-132, [<https://doi.org/10.3406/insep.2008.1005>].

(maison des jeunes et de la culture, centre multimédia, etc.) sont également présents¹⁶⁴⁸. Les établissements scolaires locaux (école d'ingénieurs, d'informatique, BTS, lycée), leurs enseignants et leurs étudiants sont aussi représentés¹⁶⁴⁹. Contrairement à la PQN, dans laquelle il est possible de retrouver des secrétaires d'État chargés de mission, les acteurs politiques sont ici davantage locaux (p. ex., maires, adjoints, services municipaux). La vie associative locale occupe plus largement une place majeure dans les articles de ce type de presse. La plupart des événements sont appréhendés à travers l'angle de leur organisation et de l'association qui les organise. Il est alors possible de suivre les « aventures » de certaines associations et événements à mesure qu'ils apparaissent de façon récurrente au fil des mois voire des années¹⁶⁵⁰. Plusieurs portraits (n=26 [0,57 %]) et entretiens (n= 70 [1,54 %]) sont d'ailleurs dédiés à des organisateurs et/ou dirigeants associatifs¹⁶⁵¹. Surtout, les articles ne manquent pas de médiatiser les épreuves des projets associatifs, notamment en documentant le travail d'organisation, les difficultés rencontrées, les « bricolages » et « bidouillages » (et pas seulement informatiques) des associations et de leurs bénévoles en amont et pendant l'événement. La médiatisation de la vente annuelle de 150 kg de tête de veau confectionnée par les membres d'une association afin de financer l'organisation de leur LAN en est édifiante¹⁶⁵². Plus largement encore, les multiples relations nouées entre ces associations et d'autres acteurs locaux ne manquent pas d'être soulignées dans les productions et rendent visible l'ancrage territorial. Les articles semblent même contribuer à l'entretien de ces liens. Il est fréquent que les différents acteurs y remercient publiquement leurs partenaires :

« Dimanche après-midi Sylvio Ciufici, président de LAN 71 affichait un large sourire devant la grande réussite de cette "aventure". À cette occasion il remercie la ville de Montchanin, Pierre Corneloup, maire et sa municipalité, les sponsors, les joueurs (ceux qui ont fait de la route) »¹⁶⁵³.

La PQR se caractérise ainsi par ses dimensions locales, mais aussi pratiques. Au-delà de composer une part majeure des articles, les présentations d'événement dans la PQR fournissent

¹⁶⁴⁸ p. ex., « Cybercommune : 60 joueurs au tournoi Lan Arena », *Le Télégramme (Bretagne)*, 26/09/2005 ; SOLEYMEUX Laurence, « Tournoi de jeux vidéo à la MJC, le 18 novembre », *Le Progrès – Lyon*, 11/11/2016, p. Vaugneray-région29.

¹⁶⁴⁹ p. ex., « Jeanne-d'Arc : jeu en réseau avant la coupe des lycées », *Le Télégramme (Bretagne)*, 28/04/2006 ; BERGES Sébastien, « L'IUT se prend aux jeux vidéo et tient un deuxième tournoi », *La Voix du Nord*, 08/03/2008.

¹⁶⁵⁰ p. ex., VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *op. cit.*, 2002, p. 69 6 ; « Jeu en réseau : prêts à tout pour la Kastellan », *Ouest-France*, 22/02/2009, p. 13.

¹⁶⁵¹ p. ex., « L'e-sport coule dans ses veines ! », *Ouest-France*, 07/05/2018, p. Fougères_9 ; NOHRA Samuel, « "Le Stunfest est un festival de jeu vidéo unique" », *Ouest-France*, 07/02/2020, p. Rennes Sud_8.

¹⁶⁵² « Ambro'lan : le succès au rendez-vous », *Le Progrès – Lyon*, 26/10/2008, p. 10 ; « Ambro'lan : 150 kg de tête de veau vendus », *Le Progrès – Lyon*, 25/10/2009, p. 14 ; « Ambro'lan : du jeu virtuel à la cuisine réelle à Ambronay », *Le Progrès – Lyon*, 24/10/2010, p. 12.

¹⁶⁵³ « Une grande première dotée d'une réussite incontestable », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/07/2004.

de multiples informations (p. ex., horaires, adresse, prix, règles, configuration technique, matériel nécessaire) facilitant la participation des publics, en tant que compétiteurs ou spectateurs. Il en est de même pour les annonces et présentations d'un nouveau lieu de pratique (p. ex., cybercafé, salle de jeux en réseau, bar esport) ou d'une nouvelle association ouverte à de nouveaux adhérents¹⁶⁵⁴. Ces quotidiens régionaux sont directement utilisés par des joueurs et associations pour annoncer leurs recherches d'adversaires à affronter¹⁶⁵⁵, de sponsors¹⁶⁵⁶ ou encore de lieu de pratique (p. ex., local)¹⁶⁵⁷. D'ailleurs, le nombre d'articles d'annonces ou de présentations proches d'un format de « brève » dans lesquels le journaliste se fait le relai d'une information commandité est plus important que pour la PQN. 45 % des articles comptent moins de 210 mots, contre seulement 15 % pour la PQN. D'ailleurs 66 % des articles de PQR ne sont pas signés par un journaliste quand seulement 17 % des articles de PQN ne le sont pas¹⁶⁵⁸. Pour autant, au-delà de ces articles concis, les journalistes de PQR, semblent plus proches de leurs sources, et *in fine*, de leurs publics que ceux de PQN. En effet, les journalistes de PQN apparaissent plus distants, moins impliqués dans l'énonciation en raison d'un recours plus important aux chiffres (parfois issus d'études de marché) et aux discours rapportés d'experts. Ainsi, comme le montre le tableau 10 ci-dessous, la PQR est logiquement statistiquement associée aux cadres « jeu vidéo », « électronique », « sociabilité », « divertissement ludique » ($p < 0,0001$) et « développement humain » ($p = 0,03$). La proportion importante d'articles postés dans les années 2000 (contrairement à la PQN) lorsque les cadres « jeu vidéo » et « électronique » étaient plus communs peut aussi expliquer la force de cette association statistique.

Ces résultats confirment que la PQR se caractérise par sa proximité. Elle rend visible son rôle consistant à « annoncer ce qui se passe » dans la région¹⁶⁵⁹. Elle valorise un « nous » territorialisé¹⁶⁶⁰ qui se retrouve dans les articles contant les réussites des événements compétitifs impliquant de nombreux acteurs locaux et source d'attractivité pour la cité : « Ils sont venus de Saône et Loire, mais aussi de la région d'Auxerre, Dijon, Marseille, Toulon-sur-Mer, Lyon autant dire que certains ont effectué plus de 600 kilomètres pour venir dans notre

¹⁶⁵⁴ p. ex., BIDEAU Nicolas, « L'Abri 13 ouvre ses portes », *Le Progrès – Lyon*, 12/02/2001, p. 13 ; « Quatre lycéens créent leur association », *op. cit.*, 2004.

¹⁶⁵⁵ p. ex., FLIPO Jean-Marc, « Qui les affrontera ? », *Sud Ouest*, 31/07/2004, p. 8.

¹⁶⁵⁶ p. ex., PANNIER Anne-Charlotte, « Un tournoi de console reconnu par la fédération », *op. cit.*, 2005.

¹⁶⁵⁷ p. ex., B J., « Age of Network cherche un local », *op. cit.*, 2004, p. 12.

¹⁶⁵⁸ Il y'a possiblement un effet dû à Europresse.

¹⁶⁵⁹ Samuel Nohra, entretien, 19/02/2024.

¹⁶⁶⁰ NEVEU Érik, *Sociologie du journalisme*, *op. cit.*, 2019, p. 31.

cit  ¹⁶⁶¹. Dans ce contexte, entretenir de bonnes relations avec les associations locales apparait d'autant plus important pour le journaliste. Les articles de PQR rendent visible le rapport de proximit   entre ce dernier, ses sources et ses lecteurs. Leurs relations semblent plus horizontales. Les nombreux articles    forte dimension pratique et de service rendent visible un lecteur    la fois int  ress   et acteur (comme pratiquant ou spectateur) de ce qui se passe localement.

Comme le montrent le tableau 7 en annexes et le tableau 10 ci-dessous, quelques diff  rences   mergent entre les quotidiens r  gionaux et pr  cisent les logiques   ditoriales de chacun. *Le T  l  gramme* et *Ouest-France* sont davantage centr  s sur les   v  nements comp  titifs ($p < 0,0001$), document  s notamment par un nombre important d'annonces et de comptes rendus proche d'un format de br  ve. *Le T  l  gramme* se diff  rencie par son association positive au cadre «   lectronique » ($p = 0,008$) quand *Ouest-France* y est associ   n  gativement ($p = 0,001$). *La Voix du Nord* documente aussi les   v  nements principalement par le biais de comptes rendus (et non de br  ves). Celui-ci est associ   n  gativement aux cadres « sport » ($p = 0,042$) et « discipline comp  titive » ($p = 0,000$) et positivement associ   au cadre « effets n  fastes » ($p = 0,038$). *Le Parisien* est associ   aux portraits ($p = 0,016$), ainsi qu'   certaines actualit  s qui entourent la pratique. Il est ainsi fortement li   aux cadres « sport » ($p < 0,0001$) et « discipline comp  titive » ($p < 0,0001$). *Le Bien Public* ($p = 0,000$), *Le Progr  s* ($p = 0,000$) et *La Nouvelle R  publique* ($p = 0,033$) sont davantage associ  s aux actualit  s (encadrement institutionnel, formations li  es    l'esport, des investissements, lieux de pratique). *Le Bien Public* et *Le Progr  s* sont ainsi associ   au cadre « industrie » ($p = 0,021$). *La Nouvelle R  publique* se distingue aussi du *Bien Public* et du *Progr  s* en   tant davantage associ  e aux   v  nements comp  titifs qu'eux. En outre, *Le Progr  s* est   galement associ   aux analyses th  matiques ($p = 0,020$). Enfin, si *Sud Ouest* n'est associ      aucun type d'article, il est li   aux cadres « jeu vid  o » ($p < 0,0001$), « sport » ($p = 0,006$), «   lectronique » ($p < 0,0001$), « divertissement ludique » ($p = 0,003$), « effets n  fastes » ($p = 0,048$) et « sociabilit   » ($p = 0,000$).

¹⁶⁶¹ « Une grande premi  re dot  e d'une r  ussite incontestable », *op. cit.*, 2004.

Cadres\Quotidiens	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>	<i>La Voix du Nord</i>	<i>Le Bien Public</i>	<i>Le Journal de Saône et Loire</i>	<i>Le Parisien</i>	<i>Le Progrès</i>	<i>Le Télégramme</i>	<i>Ouest-France</i>	<i>Sud Ouest</i>
Jeu vidéo	200 (0,001)	204	22	48	105	207 (0,000)	227	488	230 (<0,0001)
Sport	51	36 (0,042)	3	6 (0,038)	48 (<0,0001)	47	40 (0,029)	131	64 (0,006)
Esport	18	12	3	5	10	18	9	23	15
Electronique	140	138	13	26	65	129 (0,005)	165 (0,008)	286 (0,001)	174 (<0,0001)
Divertissement ludique	56	47	7	11	19	55	53	107	65 (0,003)
Effets néfastes	21	33 (0,038)	2	5	10	22	22	60	32 (0,048)
Sociabilité	124	99	11	29	41 (0,014)	124	117	269	132 (0,000)
Discipline compétitive	175	133 (0,000)	18	39	109 (<0,0001)	198	172	410	166
Développement humain	34	34	5	11	5 (0,004)	38	36	69	24
Industrie	23	13	6 (0,013)	6	12	28 (0,021)	8 (0,008)	26 (0,009)	17
Activité à encadrer	3	2	1	4 (0,009)	2	4	1	11	1
Inégalités	3	1	0	2	1	3	2	8	4
Activité discrédité	8 (0,027)	14	2	2	9	12	12	40	25 (0,003)

Tableau 10 : Nombre d'articles de quotidiens régionaux dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 2287 articles de PQR. La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. La p-value résultant du test de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre le cadre et le quotidien est affichée entre parenthèses lorsque l'association est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

S'il pourrait être possible à certains égards d'observer et de parler d'un contre-regard, ou contre-cadrage, de la PQR, qui donne à voir d'autres aspects moins médiatisés de l'esport et qui met davantage en avant les aspects humains qu'économiques, le plus souvent il n'y a pas d'oppositions explicites visibles dans les productions, mais au contraire plutôt une logique de filiation, de continuité entre les cadres et entre les mondes amateurs et professionnels médiatisés. Le chapitre 7 discute plus en profondeur de ces relations et des quelques cas d'opposition qui apparaissent néanmoins.

Les cadrages ne peuvent être réduits à ces contraintes et aux logiques éditoriales des titres qui les ont produits. Une pluralité de cadrages, possiblement antagonistes, est d'ailleurs observable pour un même média. Dès lors, comment expliquer ces différences ? Des éléments de réponses peuvent être trouvés du côté des services et rubriques des titres ainsi que du côté des journalistes.

1.3.3. Des services et des rubriques

Les services et les rubriques¹⁶⁶² jouent un rôle important sur les cadrages produits, et peuvent expliquer des différences internes aux médias. Les services ou rubriques auxquels appartiennent les journalistes apparaissent centraux, car ils déterminent souvent le lieu de référence à partir duquel ils doivent interpréter la pratique et en parler. Qui plus est, il s'agit souvent d'évoquer ce que font ces compétitions de jeux vidéo à ce lieu, ou monde de référence. Ainsi, chaque énonciateur est amené à cadrer l'esport en fonction de l'endroit où il « parle ». La médiatisation de la pratique du service société du *Parisien* n'est pas la même que celle de son service des sports, qui commence à s'y intéresser sérieusement en 2016 lorsque le PSG investit la pratique. À cet égard, la plupart des services et journalistes spécialisés dans le sport commencent à produire des articles à partir de 2016. Bien sûr, cela n'empêche pas les deux services de cadrer l'esport de la même façon.

Les noms des rubriques, sections et plus largement toutes les informations qui apparaissent dans le paratexte des articles (le plus souvent en haut), donnent aux lecteurs de précieux indices sur le point de référence à partir duquel l'énonciateur va interpréter et parler de la pratique, et donc sur ce qu'il va lire. Ces dispositifs de mises en forme peuvent parfois simplement transmettre des informations sur le genre ou le format de l'article : « Horizon enquête »¹⁶⁶³, « Reportage »¹⁶⁶⁴, « Médias et Publicité »¹⁶⁶⁵, « En bref »¹⁶⁶⁶. D'autres dispositifs de mises en forme peuvent *de facto* être considérés comme des dispositifs de cadrage tant ils induisent un cadrage de la pratique : « écran » « média et pixel » « révolution digitale » « sport », « innovation ». Il est aussi possible de citer une rubrique comme « initiative » qui opère

¹⁶⁶² THERENTY Marie-Ève et VENAYRE Sylvain (dir.), *Le monde à la une : une histoire de la presse par ses rubriques*, Anamosa, Paris, 2021.

¹⁶⁶³ p. ex., EUDES Yves, « Les guerriers adulés du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 8.

¹⁶⁶⁴ p. ex., HUET Yann-Armel, « Ne dites plus jeux vidéos, mais sport électronique », *op. cit.*, 2013.

¹⁶⁶⁵ p. ex., WOITIER Chloé, « L'e-sport aiguise l'appétit des médias », *op. cit.*, 2015, p. 24.

¹⁶⁶⁶ p. ex., WOITIER Chloé, « Arnaud Dassier rachète un site d'e-sport », *Le Figaro*, 12/04/2016, p. 26.

davantage un cadrage des nouvelles¹⁶⁶⁷. Pour autant, en mettant régulièrement l'accent sur des engagements et projets associatifs, éducatifs ou entrepreneuriaux, elle induit aussi certains cadrages préférentiels de la pratique (comme « sociabilité », « organisation », « industrie », « développement humain », etc.). Néanmoins, ces dispositifs de mise en forme, bien qu'ils produisent inévitablement du sens et occupent un rôle dans l'interprétation des nouvelles, ne peuvent permettre de déterminer les cadrages opérés à coup sûr.

1.4. L'indétermination relative des journalistes

Les résultats, et notamment les différences entre les articles d'un même média, rendent aussi visible le rôle que joue l'individualité des journalistes sur les cadrages produits. Bien sûr, certains journalistes qui semblent représenter une spécialité voire une rubrique à eux seuls au sein de leur média peuvent être évoqués. Il est possible de citer Pierric Marissal, spécialiste du numérique et de ses conséquences sur le travail à *L'Humanité*. Certains journalistes ont ainsi pu s'imposer au sein de leur rédaction comme spécialistes du numérique ou des technologies.

D'ailleurs, les journalistes qui ont le plus écrit sur la pratique semblent avoir comme point commun de présenter un intérêt pour les jeux vidéo et un important capital vidéoludique¹⁶⁶⁸. Certains disposent même d'expériences dans la presse vidéoludique spécialisée, à l'instar d'Erwan Carrio et de William Audureau (les 2^e et 7^e journalistes de PQN les plus productifs du corpus étudié avec 13 et 7 articles publiés). Cette spécialisation apparaît d'ailleurs dans les articles qu'ils ont écrits, respectivement pour *Libération* et *Le Monde*¹⁶⁶⁹. Plus largement, cet intérêt pour le jeu vidéo est partagé par les 5 journalistes interrogés pour cette thèse. Certains, par leurs intérêts pour le sujet, se sont progressivement imposés comme référents ou spécialistes du numérique ou des nouvelles technologies au sein de leur rédaction :

« J'étais un peu le geek, celui qui connaît un peu les nouvelles technos, qui est branché par ça, et on était pas si nombreux que ça, parce que ce n'est pas une profession, surtout en presse locale, où on croise pas forcément des gens qui sont des férus de jeux vidéo, d'informatique, de high-tech [...]. J'ai contribué à pousser pour qu'on traite ces sujets

¹⁶⁶⁷ p. ex., MARIE Salammbô, « WarpZone Caen : "Un lieu hors du temps" », *Ouest-France*, 23/02/2016.

¹⁶⁶⁸ KRYWICKI Boris et DOZO Björn-Olav, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : Du capital ludique au capital journalistique », in Selim KRICHANE, Isaac PANTE et Yannick ROCHAT (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie*, Presses universitaires de Liège, Liège, coll. « Jeu/Play / Spiel », 2022, p. 45-59, [https://doi.org/10.4000/books.pulg.24978].

¹⁶⁶⁹ p. ex., CARIO Erwan, « "Virtual Regatta", et vogue l'avatar », *Libération*, 23/12/2008, p. 6 ; CARIO Erwan, « "HearthStone" tape le carton », *Libération*, 21/05/2014, p. 28 ; AUDUREAU William, « FIFA », *op. cit.*, 2015, p. SCQ1 ; AUDUREAU William, « L'e-sport, la belle affaire de l'industrie du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

dans notre quotidien parce que tout le monde n'y allait pas forcément spontanément »¹⁶⁷⁰.

En effet, en l'absence de rubrique dédiée, produire des articles sur la pratique apparaît souvent lié aux initiatives, sensibilisations et socialisations de chacun : « Le jeu vidéo m'intéressait beaucoup et à *Ouest-France* on n'avait pas de rubrique et on était deux trois gamers on s'est dit pourquoi pas partager notre passion du jeu vidéo dans le journal »¹⁶⁷¹.

Ces jeunes journalistes acculturés aux jeux vidéo, souvent depuis leur enfance, semblent endosser et avoir endossé un rôle important dans la progressive intégration de l'esport au sein des rédactions des différents titres. Au-delà d'être à l'initiative d'articles, ceux-ci peuvent être sollicités (grâce à leur réputation) par leurs collègues et supérieurs, mais aussi par des sources. Lors des entretiens, Aymeric Renou évoque par exemple la proposition reçue par les organisateurs des Samsung World Cyber Games pour interviewer Elky, car il était « identifié » comme journaliste écrivant sur les jeux vidéo. Pierric Marissal explique lui que certains de ses papiers faisaient suite à la réception de communiqués de presse et de propositions de ses « chefs », curieux de comprendre la pratique. Ils jouent plus largement un rôle de médiateur et de passeur au sein des rédactions en inspirant aussi les articles de leurs collègues, notamment par des conseils que ces derniers sollicitent ou non : « Je discute avec les journalistes de la rubrique sport en disant, mais regardez c'est rigolo il y a des premiers ultras, il y a de premiers mouvements de supporters qui se passent », a par exemple déclaré Pierric Marissal¹⁶⁷². En outre, la proximité de certains à l'égard du monde et des acteurs qu'ils médiatisent, caractéristiques des journalistes spécialisés¹⁶⁷³, peut induire un projet de démocratisation et de légitimation de la pratique, développé dans le chapitre suivant. Bien qu'issus de titres différents, ces journalistes et leurs carrières présentent ainsi des similarités qui se traduisent par des cadrages similaires au sein de leurs différents articles : « discipline », « sociabilité », « culture », « industrie », etc.

Si ces journalistes révèlent l'indétermination relative de ces acteurs, leur importance peut toutefois être nuancée au regard du nombre important de journalistes qui ont participé à produire les articles étudiés, en n'en signant parfois qu'un seul. Sur 4925 articles (dont moins de 1800 signés), au moins 1100 journalistes différents ont été dénombrés. Ceux-ci n'ont bien sûr pu être étudiés précisément durant ce travail. Cette proportion est d'autant plus importante pour

¹⁶⁷⁰ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

¹⁶⁷¹ Samuel Nohra, entretien, 19/02/2024.

¹⁶⁷² Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁶⁷³ MARCHETTI Dominique, « Les sous-champs spécialisés du journalisme », *Réseaux*, n° 1, vol. 111, 2002, p. 22-55.

la presse régionale (PQR = 1346 sur 4533 articles signés, pour 985 journalistes différents ; PQN = 320 sur 392 articles signés, pour 174 journalistes différents). Il est possible de faire l'hypothèse que les sources, étudiées plus en détail dans le sous-chapitre suivant, jouent un rôle d'autant plus important pour la majorité de journalistes n'écrivant qu'une seule fois sur la pratique.

L'effet journaliste sur la construction des cadres est aussi rendu visible à travers les luttes internes entre journalistes d'un même titre, pouvant expliquer la production de deux articles cadrant différemment la pratique. Les positions différentes de Pierric Marissal et d'Alexandre Fache, à l'origine de « débats » au sein de *L'Humanité*, et qui apparaissent dans leurs articles peuvent être mentionnées :

« On ne s'engueule pas, mais on débat régulièrement avec Alex et sa rubrique société sur le fait que je trouve que l'addiction aux écrans ça n'existe pas vraiment [...] Ouais ouais carrément, dans toute la rédaction [nous avons des débats]. Après ce n'est pas grave parce que finalement on ne nous empêche pas d'écrire l'un et l'autre »¹⁶⁷⁴.

Il est évidemment possible de multiplier les exemples en montrant en quoi les trajectoires, parcours ou carrières (qu'ils s'agissent de leurs études et formations, de leurs centres d'intérêt, de leurs pratiques, etc.) de chacun des journalistes marquent les discours et les cadrages de l'esport qu'ils produisent. Le cas du reportage « À Arnouville, l'e-sport fait vivre »¹⁶⁷⁵ réalisé par Michael Ducouso sur la vie des compétiteurs au sein de la « *gaming house* » de l'équipe Millenium qui occupe deux pages du journal Libération du 27 octobre 2016 est édifiant. Si l'article ne manque pas de mettre en avant la professionnalisation et les entraînements « six jours sur sept » des compétiteurs dans « ce petit Clairefontaine de l'e-sport », celui-ci apparaît original en ce qu'il met aussi en avant la convivialité, le fun et la passion des jeux vidéo partagée par ces adolescents « potes », et ce dès le chapô de l'article : « Au calme dans un pavillon des Yvelines, entre esprit commando et réunion de potes, l'équipe française pro Millenium s'entraîne [...] ». Si un premier intertitre est intitulé « Un côté psychologique », les deux autres sont intitulés « Fringues en vrac » et « “Fuck les études” », en référence à l'interruption de la formation (BTS) du compétiteur Charly Guillard ne souhaitant pas « finir avec un boulot où à 40 ans, tu n'as plus de dos » et qui maintenant, bien que vivant « une grande partie de l'année dans une chambre aussi rose qu'austère, avec un matelas à même le sol et un ordinateur pour seule décoration, [...] vit de sa passion ». Ainsi est-il défendu à un autre moment du texte que

¹⁶⁷⁴ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁶⁷⁵ DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

« si la cantine de la *gaming house* laisse encore à désirer, le lieu offre à ces jeunes gamers l’occasion de s’épanouir en vivant de leur passion ». La durée indéterminée de cette situation, la possibilité que tout puisse s’arrêter et l’idée d’en « profiter maintenant » sont évoquées par les joueurs interrogés avant que la conclusion de l’article insiste à nouveau sur la façon dont la performance rationnelle des compétiteurs se conjugue avec le plaisir et l’amitié :

« Voilà pourquoi Djoko et ses amis s’enferment une partie de l’année dans la maison d’Arnouville, pourquoi Yuuki60 s’entraîne jusqu’à la tendinite, et pourquoi Hiiva et Pretty ont quitté leur famille pour un pays qu’ils ne connaissent pas : pour marquer de leurs noms l’histoire “*in progress*” de l’e-sport. Pour ça et pour le plaisir de gagner leur vie en jouant aux jeux vidéo entre potes »¹⁶⁷⁶.

Le cadrage relativement singulier de ce reportage et de cette *gaming house*, qui fait apparaître son auteur Michael Ducouso sensible et favorable au fait de « vivre de la passion des jeux vidéo entre pote », se comprend d’autant plus quand on s’intéresse à ce dernier. Ce journaliste investi dans le monde des jeux de rôles, « activité répondant à [ses] rêves d’évasion les plus fous », se présente dans sa biographie sur le site *Guide du rôliste galactique* comme « depuis toujours grand passionné de mondes imaginaires ». Celui-ci évoque aussi l’importance que les jeux de rôle soient source de « narration », d’« imagination », d’« amusements » et de « rebondissements ». L’auteur a créé « Croqueur d’Or, un recueil de nouvelles de *sword & sorcery picaresque* qui sert de *setting* au jeu de rôle qui l’accompagne : CroqueurS d’Or » dont la visée est de « vivre de grandes (més)aventures ! », et fini sa biographie en s’exprimant « “Rôlistes de tous les pays, unissez-vous !” » et en évoquant la « collectivisation des moyens d’amusement »¹⁶⁷⁷. Ces éléments, qui révèlent un projet politique en rupture avec celui du sport de compétition axé sur la production de performance, permettent de comprendre l’insistance sur la passion et le plaisir du jeu (vidéo) ainsi que sur l’amitié.

La distance et l’intérêt qu’ont les journalistes pour la pratique semblent donc, indépendamment de leur média, jouer un rôle décisif sur les cadres produits. À cet égard, les productions portent radicalement la trace de l’individualité des journalistes qui les produisent quand ceux-ci s’impliquent dans l’énonciation et expriment leur subjectivité en énonçant leurs points de vue et des jugements de valeur. Bien sûr, les logiques éditoriales des titres de presse tout comme la nature collective du travail journalistique n’en balisent, n’en encadrent et n’en contraignent pas

¹⁶⁷⁶ *Ibid.*

¹⁶⁷⁷ GUIDE DU ROLISTE GALICTIQUE (GROG), Michael Ducouso, [<https://www.legrog.org/biographies/michael-ducouso>], consulté le 22 mars 2024.

moins la marge de manœuvre des journalistes et l'expression de leur subjectivité¹⁶⁷⁸. Les prochaines sections de ce chapitre approfondissent quelques-unes de ces situations.

2. Les journalistes et leurs sources

Si cela a été seulement abordé de façon secondaire jusqu'à maintenant, les types et titres de presse font apparaître différentes sources qui permettent de comprendre et d'expliquer les variations observées. Les résultats rendent ainsi visible le rôle décisif des sources sélectionnées par les journalistes sur les cadres de l'esport produits. Évidemment, il est possible de différencier les sources selon les types et titres de presse dans lesquels leurs discours sont rapportés. Les médias évoqués plus haut sont statistiquement associés à des sources, et pour cause, les journalistes, selon les contraintes éditoriales et le discours qu'ils souhaitent développer, choisissent de médiatiser et de rapporter les propos de certaines sources. Le fait que les journalistes de *lequipe.fr* sélectionnent exclusivement des acteurs professionnels de l'esport a été évoqué. De plus, le discours d'une source est conditionné par la situation de communication et le contrat qui la lie au journaliste et au média. Ainsi, elle ne développe pas le même discours quand elle est interrogée par un journaliste du *Progrès*, du *Figaro* et de *lequipe.fr*. Pour autant, ces sources peuvent imposer leurs cadres, et être à l'origine de cadrages similaires opérés par des titres différents, ou au contraire de cadrages différents opérés dans deux articles d'un même quotidien. Il a d'ailleurs été évoqué plus haut que cela est d'autant plus actuel quand elles font preuve de professionnalisme¹⁶⁷⁹ et permettent à des journalistes non spécialistes de faire face à des contraintes temporelles. Ainsi, dans un premier temps, l'effet qu'ont les différentes sources sur les cadres de façon transversale et indépendamment de l'ensemble des médias dans lesquels elles s'expriment est abordé. Cette étape permet ensuite de donner davantage de sens au choix des journalistes de sélectionner et d'interroger des sources plutôt que d'autres (2.1.). Au-delà de cette sélection parfois contrainte, les professionnels de l'information ne sont néanmoins pas passifs face aux cadrages de ces sources. Ainsi, dans un deuxième temps, la façon dont ils recadrent ces sources est présenté. Ces recadrages, encore une fois, sont liés à des logiques éditoriales (2.2.).

¹⁶⁷⁸ LEMIEUX Cyril (dir.), *La subjectivité journalistique : Onze leçons sur le rôle de l'individualité dans la production de l'information*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Cas de figure », 2010.

¹⁶⁷⁹ SCHLESINGER Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d'information et les limites du média-centrisme », *op. cit.*, 1992, p. 75-98.

Aborder les cadrages et recadrages des sources opérés ou non par les journalistes permet de nuancer quelque peu les données quantitatives énoncées plus haut. En effet, un cadre est associé à un article dès lors qu'il apparaît dans un article. À cet égard, certains articles sont associés à des cadres différents, voire inverses. Et pour cause, ces statistiques ne précisent pas la façon dont le cadre apparaît : est-il dans le discours rapporté d'une source, et si oui laquelle, ou dans le discours du journaliste ? Les statistiques présentées ne font pas non plus la différence entre un journaliste rapportant que « Angel Munoz est convaincu que le "sport vidéo" sera sous peu considéré comme une discipline à part entière »¹⁶⁸⁰ et un autre s'exprimant « la petite troupe a poussé la pratique au niveau d'un vrai sport »¹⁶⁸¹. Ce sous-chapitre invite donc à explorer la façon dont les cadrages des sources et les (re)cadrages des journalistes cohabitent (ou non) et se configurent au sein des articles. Il s'agit ici plus largement de continuer à explorer le lien entre cadrages et énonciateurs au sein des articles.

Il convient de préciser que ce sous-chapitre n'évoque pas les sources effectives, qui ont informé le journaliste en amont de l'écriture de l'article, mais les sources figurées dans les textes, celles qui sont impliquées dans l'énonciation des articles, celles dont les journalistes rapportent le discours. De la même façon, c'est la façon dont elles sont présentées ou se présentent dans le texte qui importe ici, et non leurs appartenances officielles qui existeraient par ailleurs.

2.1. Sélectionner ses sources

Il convient dans un premier temps de se demander ce qu'implique, pour un journaliste et un média, le fait de sélectionner et d'interroger une source plutôt qu'une autre. Dès lors, dans quelle mesure les cadres produits par les sources dans les articles sont conditionnés par leurs appartenances ?

2.1.1. D'où parlent les sources

À certains égards, les sources font le discours. Dans une logique de détermination réciproque, l'identité et les appartenances des sources orientent la production des discours (et cadrages), et les discours (et cadrages) produits déterminent les identité(s) et appartenance(s) qui

¹⁶⁸⁰ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24.

¹⁶⁸¹ LATRIVE Florent, « Entraînement intensif à la campagne », *op. cit.*, 2001, p. 24.

apparaissent. À l’instar des rubriques et des services, les appartenances des sources constituent le lieu de référence à partir duquel celles-ci parlent et doivent parler de l’esport. Ces acteurs évoquent toujours la pratique en fonction de cet endroit situé. Chaque appartenance constitue un rôle et induit des attentes. Il est commun qu’un éditeur de jeu particulier comme Riot Games parle de ses préoccupations (p. ex., produire un jeu vidéo qui aura du succès, sera apprécié par les joueurs et rentable), évoque son positionnement vis-à-vis de l’esport, la façon dont la pratique compétitive s’intègre et transforme ou non la production de ses jeux ou encore la stratégie commerciale liée à la diffusion et à la vente du jeu. Dans la même logique, lorsque l’entreprise est interrogée en tant que représentante des éditeurs de jeux au sens large, elle parle de ce que fait l’esport à l’édition de jeux vidéo en général. Certaines appartenances, en particulier celles liées à des institutions publiques (p. ex., politique, enseignant, directeur de médiathèque), incombent des missions officielles bien définies. Au-delà de cumuler plusieurs appartenances dans une production, une même source peut apparaître avec des identités différentes dans plusieurs articles (p. ex., Alexis Lemée, tantôt président de l’association quimpéroise Let’s Play qui « cherche à “promouvoir et partager la culture du jeu vidéo” » et tantôt responsable des cultures numériques pour les médiathèques de Quimper¹⁶⁸²). Les contrats de communication et de lecture clarifient les appartenances rendues saillantes dans la situation, qui déterminent d’autant plus les discours et cadres.

Évidemment, au-delà de l’endroit d’où la source parle, la direction dans laquelle elle parle joue un rôle déterminant. Plusieurs joueurs professionnels, bien qu’affichant une même appartenance, ne s’adressent pas de la même façon aux journalistes de titres de PQR et à ceux de *lequipe.fr*, chez qui, en vertu du contrat de communication qui les lie, ils ne perçoivent pas les mêmes attentes¹⁶⁸³. Enfin, l’objet dont elle parle est aussi déterminant. Il est possible, de façon synthétique, de distinguer A) les situations où la source parle de son lieu de référence – que l’esport rencontre, intègre ou transforme – et B) les situations où la source parle de l’esport, qui est alors le monde de référence, le point de départ de la discussion.

Il est possible de différencier plusieurs niveaux d’appartenances et appartenances qui peuvent être rendues saillantes dans le texte et qui induisent des discours, des motifs et des cadrages différents de la pratique. Un premier niveau a) d’appartenance fait référence au domaine, ou

¹⁶⁸² « Tournoi en plein air par Let’s Play », *Le Télégramme (Bretagne)*, 18/05/2016, p. QPR4 ; CLOAREC Nelly, « Autour du jeu vidéo, pères et fils font équipe », *Ouest-France*, 05/12/2017, p. Quimper_11.

¹⁶⁸³ SCHLESINGER Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d’information et les limites du média-centrisme », *op. cit.*, 1992, p. 75-98.

monde thématique : le monde de l'esport, du sport, du jeu vidéo, de la culture, du loisir, du divertissement, scolaire et de l'éducation, de la jeunesse, etc. Les mondes propres à des jeux vidéo qui composent le monde de l'esport (p. ex., monde de *League of Legends*) peuvent aussi être évoqués. Un deuxième niveau b) d'appartenance fait référence aux différents types d'entités et aux entités qui peuvent être liées aux différents mondes. Il est possible de différencier les institutions du secteur privé (société organisatrice d'événement, éditeur de jeu vidéo, structure professionnelle, média, bar, salle de jeux, cinéma, écoles privées, casino, etc.), les institutions du secteur public liées au politique (service municipal, mairie, ministère, etc.), à la culture (MJC, médiathèque, etc.), au social (mission locale, centre social, etc.) ou à l'éducation et à la recherche (collège, lycée, université, etc.), les associations, et les individus ou groupes auto-organisés liés à aucune de ces entités. Un troisième niveau c) d'appartenance est lié à la fonction, rôle, ou place occupée au sein de l'organisation interne de l'entité (président, trésorier, adhérent, responsable marketing, manager, coach, enseignant, étudiant, etc.). Enfin, un dernier niveau d) fait référence à des rôles transversaux, situationnels et additionnels (joueur, joueuse, professionnel, organisateur, bénévole, expert, spectateur, père, mère, parents, entrepreneur, étudiant, manager, coach, etc.).

Les discours et cadres apparaissent ainsi tributaires de ces différentes appartenances. Il convient de rappeler toutefois que deux sources partageant les mêmes appartenances peuvent tenir des discours, énoncer des motifs et opérer des cadrages de la pratique différents.

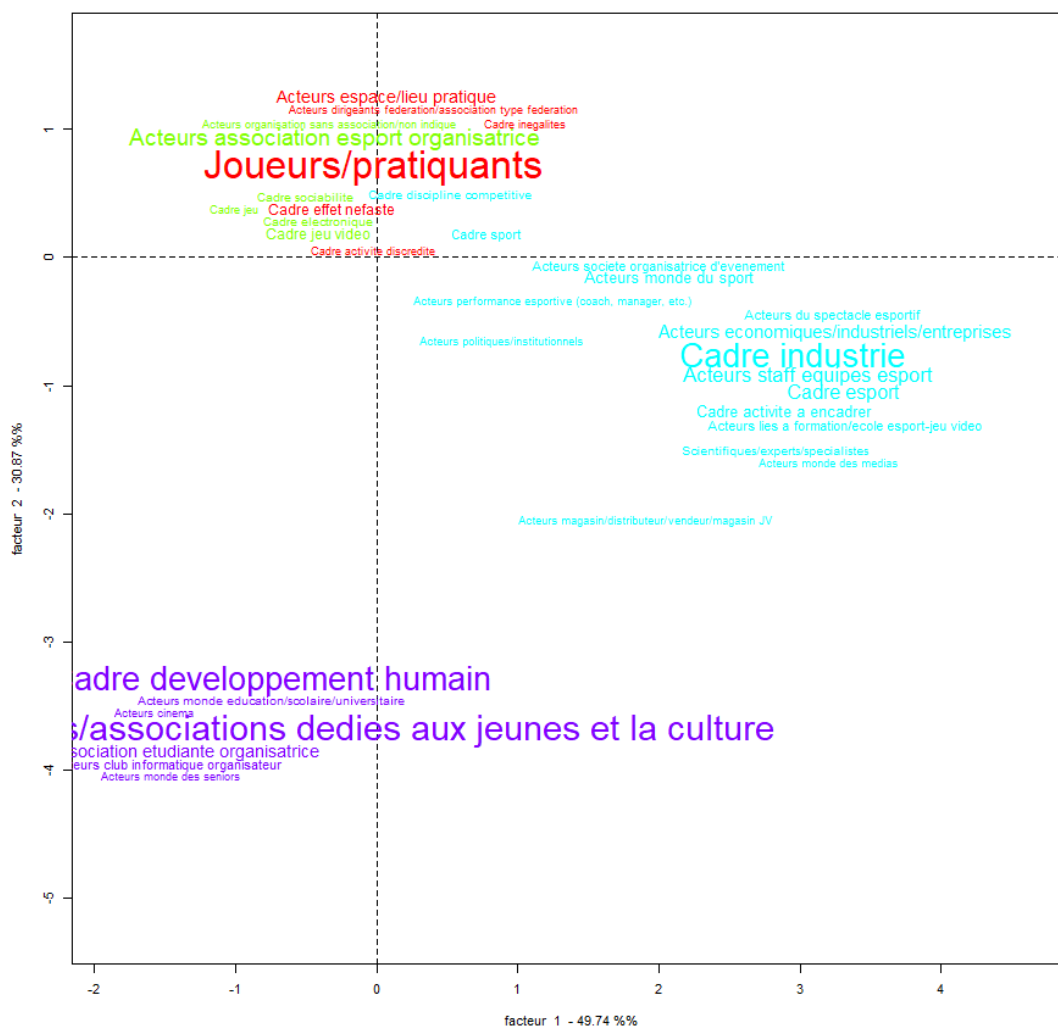
2.1.2. Les cadres des sources

Des analyses statistiques croisant les sources qui s'expriment dans les textes et le nombre de dispositifs de chaque cadre présent dans les articles révèlent des corrélations entre des types de sources et des cadres potentiellement présents dans les productions.

À titre d'exemple, les étudiants qui organisent des événements dans le cadre de leur formation, les acteurs associés à des organismes, à des associations ou à des institutions liées à la culture et au social (MJC, médiathèque, etc.), les acteurs liés à des écoles ou à des formations associées à l'esport et/ou aux jeux vidéo et enfin les acteurs scolaires et universitaires sont sans surprise corrélés positivement au cadre « développement humain » ($p < 0,0001$). Si les joueurs sont associés négativement au cadre « industrie », les acteurs du monde sportif, les acteurs du monde des médias, les acteurs économiques, les acteurs du spectacle esportifs (commentateurs,

présentateurs, etc.) et les acteurs associés à des entreprises privées organisatrice d'événement y sont associés positivement ($p < 0,0001$). À cet égard, d'importantes différences émergent entre les acteurs associés à des sociétés privées spécialisées dans l'événementiel – qui sont également associés aux cadres « activité à encadrer » ($p = 0,002$), « sport » et « discipline compétitive » ($p < 0,0001$) – et les autres types d'organisateur, à l'instar des acteurs liés à des associations organisatrices d'événements corrélés aux cadres « sociabilité », « électronique », « jeu vidéo » et « jeu » ($p < 0,0001$). Si cela nécessite un recodage qui n'a pas été encore réalisé dans le contexte de cette thèse, différencier les joueurs selon leur niveau de jeu ou modalités de pratique (p. ex., joueurs professionnels *versus* amateurs) pourrait sûrement rendre visibles d'importantes différences.

À défaut de détailler l'ensemble des résultats statistiques (ils le sont dans le tableau 13 en annexes), les résultats de l'AFC réalisée sur les cadres et les acteurs codés dans les textes sont plus intéressants (graphique 18 ci-dessous). Trois *clusters* apparaissent, renvoyant possiblement à trois types d'acteurs cadrant de façon relativement commune l'esport. Le premier *cluster*, en bas à gauche sur le graphique, semble rapprocher des acteurs qui œuvrent dans le cadre éducatif ou auréolé de missions éducatives préoccupés par le développement des joueurs. Le deuxième *cluster*, à droite sur le graphique, implique des acteurs professionnels et/ou économiques ou politiques, davantage en retrait et à distance des affrontements vidéoludiques, ils abordent l'esport avec plus de recul, à une échelle davantage macro, en pensant à ses enjeux, à sa place au sein de la société, ainsi qu'à sa gestion et régulation. Enfin, le troisième *cluster*, en haut à gauche, semble regrouper les acteurs qui organisent et vivent les affrontements et les événements vidéoludiques au quotidien. Quantitativement, ce dernier groupe est le plus présent (figure 17 ci-dessous), en particulier dans la PQR. Il explique ainsi la domination quantitative des cadres « électronique », « jeu vidéo », « discipline compétitive » et « sociabilité » depuis 1996. En effet, ce sont ces cadres que ces acteurs utilisent pour donner sens aux affrontements vécus quotidiennement, médiatisés principalement dans les annonces et les comptes rendus de compétitions. Ensuite, l'arrivée et la présence beaucoup plus importante du deuxième groupe d'acteurs à partir de 2016, en particulier dans la PQN, expliquent la croissance des cadres « industrie », « activité à encadrer » et « sport » à ce moment-là. Bien sûr, cela n'empêche pas les joueurs du troisième groupe de prendre aussi du recul sur leur pratique (de monter en généralité) et d'utiliser ces cadres.



Graphique 18 : AFC des cadres et des acteurs codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN. La présence d'un cadre a été codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent dans le texte.

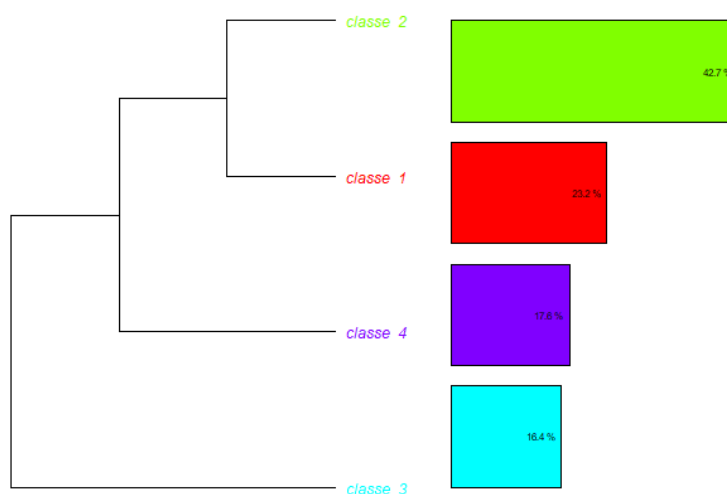


Figure 17 : Dendrogramme qui résulte de la classification hiérarchique descendante réalisée sur les cadres et les acteurs codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN.

L'évolution temporelle des cadrages potentiellement présents dans les textes apparaît donc également liée à l'évolution temporelle des sources qui participent à la production des articles et/ou médiatisées. Les résultats montrent l'augmentation de certaines sources (p. ex., compétiteurs professionnels), mais aussi leur diversification avec l'apparition de nouveaux acteurs affichant de nouvelles appartenances à des mondes et des institutions plus variées (p. ex., clubs sportifs, médias, vidéastes, streamer, community manager)¹⁶⁸⁴, et ce particulièrement à partir de 2016. Ainsi la proportion de pratiquants interrogés au fil du temps tend même à se réduire. Si certaines sources maintiennent leur présence au fil du temps (p. ex., organismes dédiés à la jeunesse), d'autres disparaissent (p. ex., associations étudiantes, clubs informatiques) ou mutent, à l'instar des bars esport remplaçant en quelque sorte les salles de jeux en réseau et les cybercafés à partir de 2013 quelques années après leur disparition¹⁶⁸⁵, ou encore des acteurs politiques interrogés, représentant progressivement des territoires de plus grande taille¹⁶⁸⁶. Si certaines sources, notamment publiques et privées, maintiennent leur présence et profitent de la « caution journalistique locale », c'est-à-dire du « lustre de distance » que la PQR donne à une « information en la dotant d'une coupure symbolique d'avec sa source » permettant *in fine* de « toucher un public plus large et plus éclectique »¹⁶⁸⁷, la diversification des canaux de communication que peuvent utiliser les associations sportives (site internet, réseaux sociaux numériques, etc.) pour s'adresser directement à leur public et s'organiser seules rend moins incontournable leur présence dans les articles. Le prochain chapitre revient sur certaines associations présentes à partir de 2016, engagées dans un projet de professionnalisation.

En outre, les corrélations entre certains types d'acteurs et des cadres, ne doivent pas faire oublier que des acteurs semblables peuvent promouvoir des cadrages opposés des compétitions de jeux vidéo et se disputer à ce propos. À cet égard, le nombre important de joueurs comparativement aux autres acteurs a entraîné leur association statistique à la fois aux cadres « jeu vidéo », « sport », « électronique », « jeu », « sociabilité », « discipline compétitive » ($p < 0,0001$), qui peuvent parfois être en concurrence et s'opposer. Avant d'aborder certains conflits internes aux

¹⁶⁸⁴ p. ex., « Au MSB, "l'esport comme porte d'entrée" », *Ouest-France*, 25/11/2021, p. Sarthe_23 ; « François David En Espagne, son nom est incontournable », *Aujourd'hui en France*, 16/08/2021, p. AUJM16.

¹⁶⁸⁵ p. ex., DAHAN Elia, « Les champions de jeux vidéo se défont au bar », *op. cit.*, 2013 ; « Les jeux en réseau ont débarqué dans les bars », *op. cit.*, 2013.

¹⁶⁸⁶ p. ex., BESSON Bruno, « L'e-sport s'ancre en région Centre », *op. cit.*, 2017, p. 3.

¹⁶⁸⁷ BOUSQUET Franck, « L'information service au cœur de la reconfiguration de la presse infranationale française », *Réseaux*, n° 5, vol. 193, 2015, p. 187 163-191, [<https://doi.org/10.3917/res.193.0163>].

compétiteurs et acteurs sportifs dans le chapitre 7, cette section aborde maintenant les luttes entre sources et journalistes pour le cadrage de l'activité

2.2. Recadrer ses sources

En dépit des motifs et des cadres que veulent et peuvent imposer les sources, les journalistes ne sont pas passifs, mais peuvent recadrer leurs discours. Certes, si les journalistes ne rapportent jamais tels quels les discours de leurs sources, mais les recadrent nécessairement¹⁶⁸⁸, leur agentivité n'est pas la plus visible dans bon nombre des comptes rendus à l'écriture factuelle, bien au contraire¹⁶⁸⁹. Pour autant, l'absence de (re)cadrages visibles par le lecteur dans le texte n'implique pas que le journaliste n'a pas recadré ses propos. À l'instar des faits présents (ou non) dans les productions, les sources qui s'expriment dans les articles, ainsi que leurs discours (dont leurs motifs et cadres), sont toujours le fruit d'une sélection du journaliste qui aurait pu ne pas faire les faire figurer ou en faire figurer d'autres. De façon générale, si les journalistes s'appuient sur un matériel source, ils le « transforment » et renégocient systématiquement sa signification au cours du processus de production de l'article lorsqu'ils a) sélectionnent des contenus à partir des textes sources disponibles, b) positionnent ces contenus en les présentant comme plus ou moins importants, fiables, controversés, c) les complètent avec d'autres informations provenant d'autres sources, les contextualisent et les commentent, et d) arrangent le tout pour créer des récits d'actualité cohérents¹⁶⁹⁰.

Dans certains articles, le *framing contest*¹⁶⁹¹ avec les sources est rendu plus explicitement visible à travers les recadrages opérés par les journalistes, alors déterminant dans la production et la construction des cadres des compétitions de jeux vidéo. Quelques recadrages typiques sont présentés ci-dessous. Ceux-ci sont liés à des effets de sens produits (discréditer, nuancer, dénoncer, questionner) et à des procédés discursifs (compléter le discours, développer un métadiscours, poser des questions). Ces recadrages actualisent et incarnent des fonctions journalistiques. Ils peuvent cohabiter au sein d'un même article dédié à la pratique compétitive des jeux vidéo. S'ils peuvent être associés et apparaître de façon préférentielle dans des types de presse et des titres, ces recadrages sont abordés de façon transversale. Ils ne se veulent

¹⁶⁸⁸ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, op. cit., 2014.

¹⁶⁸⁹ TOUBOUL Annelise, DAMIAN-GAILLARD Béatrice et MARTY Emmanuel, « La disparité des modes de traitement journalistiques et des énonciations éditoriales sur le web », op. cit., 2012, p. 73-103.

¹⁶⁹⁰ TENENBOIM-WEINBLATT Keren et BADEN Christian, « Journalistic transformation », op. cit., 2018, p. 481-499.

¹⁶⁹¹ GAMSON William A., *Talking politics*, op. cit., 1992.

évidemment ni exhaustifs ni représentatifs de l'ensemble des « transformations journalistiques » ou recadrages des journalistes, dont des modélisations existent par ailleurs dans certains travaux¹⁶⁹². Cette section se concentre uniquement sur des recadrages dans lesquels la lutte entre journalistes et sources est particulièrement visible, et qui, *in fine*, jouent un rôle décisif sur la production et la construction des cadres de l'esport.

2.2.1. Compléter le discours

Une première façon de recadrer les discours des sources consiste à les compléter par l'ajout d'unités linguistiques soigneusement choisies (morphèmes, signes de ponctuation, mots, etc.) et d'énoncés qui produisent d'autres sens que celui visé par la source et le transforment, le surplombent voire le subvertissent. Ces recadrages peuvent discréditer, ridiculiser ou nuancer les discours des sources.

2.2.1.1. Discréditer, ridiculiser

De nombreux éléments lexicaux choisis ont en commun de recadrer les discours des sources en les discréditant et/ou en les ridiculisant. Parfois, les journalistes peuvent s'opposer frontalement à leurs sources (et souvent par la même occasion à la pratique compétitive des jeux vidéo) en contestant de manière explicite la fausse description qu'elles ont faite de la réalité et en produisant une nouvelle, présentée comme plus juste :

« Maxime, un des étudiants ingénieurs qui organisent ce weekend un tournoi de jeu en réseau à Saint-Berthevin, est sûr de son fait : “Les jeux en réseau ont mauvaise image auprès du grand public, alors que c'est davantage un loisir convivial à visage humain”. Plutôt surprenant comme remarque, car quand on entre dans une salle spécialisée, on aperçoit des dizaines de jeunes, casques sur les oreilles, les yeux rivés sur l'écran, ne faisant plus qu'un avec leur machine »¹⁶⁹³.

Dans cet exemple, la pratique cadrée comme « conviviale » par Maxime est recadrée par le journaliste comme source « d'isolement ». Pour autant, le plus souvent, les recadrages opérés par les journalistes qui discréditent les sources sont moins directs. Il suffit d'un seul adverbe modal comme « forcément » et d'un verbe déclaratif comme « reconnaît » quand est évoqué

¹⁶⁹² TENENBOIM-WEINBLATT Keren et BADEN Christian, « Journalistic transformation », *op. cit.*, 2018, p. 481-499.

¹⁶⁹³ « Les jeux en réseau, un loisir à la mode chez les 16-25 ans », *Ouest-France*, 11/02/2005, p. 8.

« l'addiction » pour rendre saillant le cadre des « effets néfastes », malgré le discours des compétiteurs visant au contraire à défendre les bienfaits de leur pratique pour le contrer :

« “Nous ferons de la prévention pour dire aux joueurs combien il est important de se reposer”, assure Emmanuel Poiblan, l’un des bénévoles. L’occasion de dire aussi au public qui a une mauvaise image du jeu vidéo que “cette discipline permet d’améliorer les réflexes, l’acuité visuelle et la résistance au stress”. Car le jeu vidéo n’engendre pas forcément des pratiques addictives. “Parfois c’est le cas, reconnaît Pierre Clarot. Mais il ne faut pas crier au loup. Moi, j’aime le jeu vidéo, mais j’aime lire aussi. Et quand je lis un livre, je suis dans ma bulle” »¹⁶⁹⁴.

De la même façon, ajouter des points de suspension « ... » entre « sport » et « électronique », comme c’est par exemple le cas dans les articles intitulés « On se met au sport... électronique »¹⁶⁹⁵ ou « Deux jours pour faire du sport... sur une console »¹⁶⁹⁶, suffisent pour suggérer le surprenant mariage, le contraste et la contradiction entre ces deux mots antinomiques et discréditer le projet des promoteurs de l’esport. On retrouve ce même scepticisme par l’utilisation de lexèmes tels que « virtuel » (p. ex., « communauté virtuelle »¹⁶⁹⁷, « revanche virtuelle »¹⁶⁹⁸, « tournoi virtuel »¹⁶⁹⁹), « cyber » (p. ex., « Ça va cyberchauffer »¹⁷⁰⁰, « cyber-joueur »¹⁷⁰¹) ou de préfixes « e- » (p. ex., « L’e-PSG », « e-consultant »¹⁷⁰² ou « ce e-monde » [pouvant d’ailleurs se lire avec la prononciation « i-monde »¹⁷⁰³]) qui recadrent également la pratique comme virtuelle en produisant une séparation avec la « réalité » : « À ses yeux, pas de doute, ces e-joueurs sont des athlètes à part entière »¹⁷⁰⁴. L’énonciation indirecte du mot « esport », lorsque les journalistes le mettent entre guillemets (p. ex., « Des adeptes de “e-sport” »¹⁷⁰⁵), peut aussi être mentionnée : celle-ci indique que ce mot est employé par les initiés, tout en maintenant une distance, voire un scepticisme, à l’égard de son utilisation.

Les compétiteurs apparaissent ainsi dans leur monde, bercés d’illusions, seuls à croire qu’ils sont des sportifs. De nombreux verbes déclaratifs comme « s’enflamme », « estime »,

¹⁶⁹⁴ WAJDZIK Arnaud, « Bien plus qu’un jeu, un sport électronique », *op. cit.*, 2008, p. 13.

¹⁶⁹⁵ AG B., « On se met au sport... électronique », *Le Parisien*, 25/01/2019, p. HDSE44.

¹⁶⁹⁶ « Deux jours pour faire du sport... sur une console », *Ouest-France*, 08/03/2018, p. Fougères_11.

¹⁶⁹⁷ p. ex., WEBER Virginie, « Dans la peau d’un pilote de rallye », *Le Parisien*, 01/11/2021, p. YVEL34, YVEL35.

¹⁶⁹⁸ p. ex., NOS Adrien, « Vous pouvez gagner l’Euro ! », *Aujourd’hui en France*, 15/06/2008, p. 16.

¹⁶⁹⁹ p. ex., DANIEL E., « Des tournois de foot virtuel au théâtre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/07/2017, p. 20.

¹⁷⁰⁰ DALLAY Willy, « Jeux vidéos et risques calculés », *op. cit.*, 2004, p. 8.

¹⁷⁰¹ KAHN Tania, « Plein aux as », *Libération*, 07/10/2011, p. 38.

¹⁷⁰² KESSOUS Mustapha, « BeIN Sports occupe le terrain du football virtuel », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

¹⁷⁰³ TISSOT Loïc, « Un tour dans l’antre du cybermonde », *op. cit.*, 2006, p. 11.

¹⁷⁰⁴ C S., « Les cyberathlètes s’affrontent à Paris Expo », *op. cit.*, 2007, p. 34.

¹⁷⁰⁵ PHILIPPE CROLY, « Le “e-sport” a son camp d’entraînement », *Le Progrès – Lyon*, 02/10/2017, p. TL 6934.

« prétend », « s’(auto)proclame » ou « s’(auto)décète »¹⁷⁰⁶ ajoutés après l’énonciation de déclarations, d’arguments défendant les bienfaits ou la sportivité de l’esport, de motifs ou de titres d’appartenances *a priori* sérieux peuvent recadrer de la sorte certains acteurs esportifs : « Ce Rambo du jeu estime “avoir les pieds sur terre” »¹⁷⁰⁷, « C’est le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), autoproclamé “porte-parole du jeu vidéo en France” [...] qui a rédigé la proposition retenue par le gouvernement »¹⁷⁰⁸, etc. Si la frivolité et le non-sérieux d’une pratique peuvent être cadrés positivement, l’action de ne pas prendre au sérieux et de tourner en dérision des personnes qui se prennent au sérieux, ou tout du moins que l’on présente comme se prenant au sérieux, est en revanche source de connotations négatives. L’usage de l’ironie et d’un ton moqueur, voire provocateur, balaie du revers de la main les cadres des sources et en induit une autre lecture¹⁷⁰⁹.

Plus que discrédités, les compétiteurs apparaissent dans ce cas ridiculisés. Les discours mettent ici en lumière la distance qui sépare journalistes et sources, et induisent un cadrage de ces derniers comme « étranges », voire « ridicules ». Ces recadrages jouent ainsi un rôle dans la construction de ces cadres de niveau 3. *In fine*, ces recadrages peuvent être (ré)interprétés par les sources et publics au prisme d’autres cadres (comme « pratique discréditée ») et mener à l’émission de critiques, comme cela est développé plus tard dans ce chapitre.

2.2.1.2. Nuancer

D’autres ajouts recadrent les discours des sources en les nuancent. Ces recadrages sont particulièrement visibles lorsque le cadrage (souvent élogieux) des sources est accompagné par l’énonciation d’un autre cadre ou sous cadre (plus défavorable) nuancant le premier :

« Nous voulons notamment montrer que les amateurs de jeux vidéo - dont la moyenne d’âge tourne autour des 20 ans – ne sont pas les autistes que l’on a dépeints. Mais des gens qui aiment aussi à se retrouver entre eux, explique Thierry Bérit-Debat, le responsable du club. Ce qui ne les empêche pas de consacrer une bonne partie de leurs

¹⁷⁰⁶ p. ex., LEBAS Patrick, « Ampoules du doigt au Stade de France », *op. cit.*, 2000, p. 32 ; CARIO Erwan, « Gate 104, vaisseau spacieux », *Libération*, 23/04/2004, p. 12.

¹⁷⁰⁷ LATRIVE Florent, « Portrait. “J’ai accompli de véritables génocides”. Ses “potes réseau” ne sont pas ses “vrais amis”. Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

¹⁷⁰⁸ FACHE Alexandre, « Loi numérique, l’addiction à portée de clic ? », *op. cit.*, 2016.

¹⁷⁰⁹ BAKLOUTI Elodie et BRES Jacques, « Ce qu’ironiser veut dire... De l’usage métadiscursif termes ironie, ironiser, ironique(ment) dans le texte théâtral et dans le texte journalistique », in Amir Biglari GENEVIEVE SALVAN (dir.), *Figures en discours*, L’Harmattan, 2016.

économies à leur passion. Car certains ordinateurs haut de gamme utilisés par ces accros du réseau avoisinent aujourd'hui les 4 000 euros »¹⁷¹⁰.

Souvent, la nuance à consiste à rappeler que, en dépit du cadrage favorable des acteurs sportifs soulignant l'absence d'effets néfastes et la présence de bienfaits, l'esport peut être source d'effets néfastes et qu'il est nécessaire de mesurer, contrôler, restreindre la pratique pour que celle-ci soit et reste bénéfique. Le cadre des « effets néfastes » est donc ici utilisé et apparaît. Ainsi, face à des compétiteurs déclarant « Le jeu en réseau n'est pas une drogue et il n'y a pas de dépendance », il s'agit pour le journaliste de souligner « À condition, certes, qu'il soit pratiqué avec une certaine mesure »¹⁷¹¹, ou à l'instar de l'exemple suivant, qu'il est nécessaire de « fixer des restrictions » :

« Au-delà des performances, les deux Arrageois ont en tête de “casser les clichés” qui entourent leur univers. “On veut enlever cette image de joueur seul, cloîtré dans sa chambre et asocial. On veut montrer qu'il y a des échanges, toute une communauté derrière.” Même s'il ne faut pas tomber dans une addiction et se “fixer des restrictions” »¹⁷¹².

Comme ce chapitre a commencé à l'évoquer plus haut à propos du cadre générique « conflit »¹⁷¹³, il semble important de différencier les nuances produites par la mobilisation de cadres ou de sous-cadres différents, voire inverses, et les nuances inscrites au sein d'un même cadre. Si les premières affaiblissent les cadres (et sous-cadres) déployés (à l'instar des exemples ci-dessus qui induisent un recadrage de l'esport comme source de dépenses excessives irresponsables et d'addiction), les secondes ne remettent pas en question le cadre promu. Au contraire, elles peuvent même le faire prospérer en le protégeant de potentiels critiques qui lui reprocheraient son réductionnisme.

Parmi ces secondes, il est possible de citer en exemple les nuances de la popularité (du nombre de joueurs, de spectateurs, de fans, etc.¹⁷¹⁴) et de l'argent qui circule (gains, salaire, chiffre d'affaires, etc.), qui restent pour « l'instant exceptionnelles en France »¹⁷¹⁵ et « bien inférieures à ceux du “vrai” sport »¹⁷¹⁶, ou les nuances du discours optimiste des acteurs sportifs à propos des rapprochements entre esport et sport par l'idée que ceux-ci « restent tâtonnants et

¹⁷¹⁰ N J. J., « Guerres de clics », *op. cit.*, 2007, p. 5.

¹⁷¹¹ BOURGIS Fabrice, « Si si, le Ternois a bien eu droit à sa première “LAN” ! », *op. cit.*, 2004.

¹⁷¹² BOURGOIS Thomas, « Un premier tournoi d'e-sport avant d'autres événements dédiés aux jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 03/11/2019, p. 3215.

¹⁷¹³ À certains égards, il est d'ailleurs possible de caractériser les nuances comme des cadres génériques.

¹⁷¹⁴ p. ex., AUDUREAU William, « Le PSG abandonne la discipline phare du sport électronique », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

¹⁷¹⁵ AUZOUX Antoine, « Quand les as du jeu vidéo deviennent professionnels », *op. cit.*, 2011, p. 11.

¹⁷¹⁶ BEMBARON Elsa, « L'e-sport et la réalité virtuelle, les musts de 2016 », *Le Figaro*, 04/02/2016, p. 25.

protéiformes »¹⁷¹⁷. Ces nuances ne remettent pas en cause les cadres « sport », « discipline », « industrie », au contraire. La nuance du rêve de professionnalisation des acteurs avec le sous-cadre « miroir aux alouettes » qui le tempère par le biais de chiffres (p. ex., nombre de professionnels en France¹⁷¹⁸ [à cet égard, les données chiffrées et les sources expertes semblent particulièrement efficaces pour nuancer]) est aussi un exemple édifiant. Celui-ci est souvent lié aux cadres « discipline » et « sport » qu'il nuance sans remettre en question : comme dans le sport, il y aurait beaucoup de concurrents et peu d'élus : « C'est comme pour le football. À la sortie du centre de formation, seul un joueur sur 80 devient footballeur professionnel »¹⁷¹⁹.

Il convient de noter que les acteurs de l'esport ont tendance à nuancer eux-mêmes leurs propres discours et cadrages. Les nuances relativisant la popularité et la professionnalisation semblent même complètement intégrées au cadrage de l'esport comme « professionnel », « populaire » ou « industrie »¹⁷²⁰. Ces nuances qui ne remettent pas en question ces cadres, mais au contraire participent à leur non-remise en question, sont aussi liés à des motifs abordés dans le prochain chapitre.

2.2.2. Développer un métadiscours

À l'instar des journalistes non dupes des attentions dont ils font l'objet qui développent une « forme inédite de métajournalisme » dont la recette consiste moins à « parler de l'événement que de ses usages intéressés et médiatiques »¹⁷²¹, les journalistes peuvent aussi recadrer (et nuancer) les discours en produisant un métadiscours, c'est-à-dire un discours sur le discours des acteurs qu'ils médiatisent. Celui-ci commence par le fait de notifier que les acteurs des compétitions de jeux vidéo énoncent une « rhétorique » ou un « discours construit » : « Ce discours, répété quasi-mot pour mot par tous les joueurs, semble faire partie de la communication bien huilée de l'équipe »¹⁷²². Les journalistes prennent les discours au second degré et les surplombent en dévoilant les intérêts cachés qu'ils visent. Ces intérêts sont le plus

¹⁷¹⁷ AUDUREAU William et TROUCHE Vincent, « Reprise de manette », *op. cit.*, 2016, p. SPH7.

¹⁷¹⁸ p. ex., MARISSAL Pierrick, « Joueur professionnel », *op. cit.*, 2015 ; REYNAUD Florian, « Les batailles d'Olivier "Luffy" Hay », *op. cit.*, 2021, p. 27.

¹⁷¹⁹ RUIZ Bertrand, « Une école pour former les pros du e-sport », *Sud Ouest*, 03/12/2019, p. Charente-C2_4.

¹⁷²⁰ p. ex., « Fans des Neymar de la console », *Aujourd'hui en France*, 04/11/2017, p. AUJM9, AUJM10.

¹⁷²¹ NEVEU Érik, *Sociologie du journalisme*, *op. cit.*, 2019, p. 57.

¹⁷²² JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *op. cit.*, 2015, p. 52-55.

souvent symboliques (légitimation, popularisation) et économiques (marchandisation, professionnalisation) :

« Une rhétorique reprise à son compte par l'exécutif, qui met en avant son "potentiel économique important", via "les billets d'entrée, les produits dérivés et les droits audiovisuels, mais aussi les retombées touristiques indirectes". Un potentiel évalué à quelque "800 millions d'euros en 2018". "Le jeu vidéo compétitif est une discipline dont la popularité croît très vite au point de concurrencer déjà certaines disciplines sportives", ajoute le gouvernement, qui estime à "850 000" le nombre des "joueurs réguliers" »¹⁷²³.

Les discours les plus critiqués, car jugés mis en œuvre par les acteurs pour atteindre ces intérêts cachés, sont ceux qui cadrent la pratique comme un « sport » et/ou comme une « industrie » et/ou comme une pratique entretenant des liens avec différents mondes. À titre d'exemple, l'article « L'esport frappe aux portes de l'olympisme », qui mentionne que le « lobbying commence à porter ses fruits », fait le lien entre la potentielle intégration de l'esport aux Jeux olympiques, les enjeux économiques relatifs à cette intégration et le discours « martelé » par Kenneth Fok (président de la Fédération asiatique d'esport) mettant en avant que « l'esport a beaucoup d'autres éléments qui en font un sport »¹⁷²⁴. La dénonciation des chiffres gonflés stratégiquement par les promoteurs pour attirer des investisseurs et augmenter les profits est quant à elle liée à une critique du cadrage de l'esport comme une « industrie » luxuriante. Ce faisant, comme souvent l'esport est recadré ici comme une « industrie », potentiellement source d'« effets néfastes » pour les publics consommateurs abusés. Encore une fois, à l'instar des conflits et des nuances, cet exemple montre que le recadrage peut opérer au niveau du sous-cadre (comme dans ce dernier exemple où le cadre principal « industrie » n'est pas remis en question) ou induire un changement du cadre (p. ex., cadrage de l'esport comme « discipline sportive » produit par un promoteur, recadré en « industrie sportive » ou « vidéoludique » par le journaliste).

Il est important de dire ici que tous les recadrages faisant suite à la production d'un métadiscours par les journalistes ne visent pas à dénoncer des intérêts cachés. Le cadre de niveau 3 « langage » est un bon exemple. Celui-ci fait référence au « langage » des compétiteurs, tantôt pour souligner son caractère « codé » et « incompréhensible » et le recadrer comme « étrange », tantôt pour souligner son caractère « partagé » et le recadrer comme « culturel ». Les cadres

¹⁷²³ FACHE Alexandre, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *op. cit.*, 2016.

¹⁷²⁴ « L'eSport frappe aux portes de l'olympisme », *La Voix du Nord*, 08/10/2017, p. 9071.

génériques « conflits » ou « controverses » évoqués plus haut produisent aussi des recadrages en portant un métadiscours sur les acteurs et cadres qui s'opposent.

2.2.3. *Le jeu des questions-réponses*

À l'instar des journalistes sociaux étudiés par Sandrine Lévêque, qui lors des conférences de presse organisées par les syndicats s'engagent dans un jeu de questions-réponses pour mettre à l'épreuve le discours des sources¹⁷²⁵, les journalistes qui écrivent sur les compétitions de jeux vidéo peuvent recadrer leurs sources en leur posant des questions critiques. Ce jeu apparaît particulièrement dans les entretiens, bien que l'on puisse le retrouver aussi dans nombre de reportages, d'annonces, de présentations et de comptes rendus. Ainsi, le discours optimiste des sources est parfois interrompu (et nuancé) par l'énonciation d'une question ciblant des points aveugles, des contradictions et autres aspects moins utopiques de la pratique. Les questions font le plus souvent référence aux effets potentiellement néfastes de la pratique (isolement, obésité, addiction, violence, échec scolaire, etc.¹⁷²⁶) :

« Le président de l'association organisatrice Futurolan, Désiré Koussawo, a rappelé que l'accent était toujours mis sur l'éthique : “Nous voulons rester dans l'esprit d'une activité associative, il est donc de notre devoir de délivrer des messages de civisme et de respect. C'est pour cela aussi que nous avons organisé des ateliers et des conférences. Et que les prix à gagner ne sont pas constitués en argent, mais en jeux ou accessoires.” Pourtant les jeux sont en grande majorité à caractère violent. “Certes, mais l'idée n'est pas de tuer son adversaire, mais de prendre l'avantage stratégique, devait souligner Sébastien Mika, président de Battle France” »¹⁷²⁷.

Jouant le rôle d'ambassadeur du public (développé plus bas dans ce chapitre), les journalistes soumettent plus largement les questions critiques et les craintes de leurs publics, ou tout du moins les critiques et craintes qu'ils imaginent être celles de leurs publics. Ainsi, interrogent-ils les joueurs dans le but d'éclaircir et de justifier certains points mentionnés pouvant préoccuper les lecteurs, à l'instar de la « violence » lorsqu'un joueur évoque la présence de personnages « terroristes » dans le jeu de tir *Counter-Strike* :

¹⁷²⁵ LEVEQUE Sandrine, *Les journalistes sociaux : Histoire et sociologie d'une spécialité journalistique*, Presses universitaires de Rennes, 2020.

¹⁷²⁶ p. ex., MAILLART Stéphane, « “Les jeux en réseau, un monde à part” », *op. cit.*, 2005 ; « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *op. cit.*, 2006, p. 10.

¹⁷²⁷ AVELINE Marie-Laure, « Le bon score de la “Gamers” », *op. cit.*, 2010, p. 3.

« Et on joue tous au même jeu. Souvent, par exemple, c'est *Counter Strike* : une équipe de terroristes doit placer une bombe quelque part. Les autres, les contre-terroristes, font tout pour les en empêcher.

C'est un peu violent, comme scénario, quand même ?

Oui, c'est vrai. Cela permet, notamment, de travailler sur des graphismes réalistes. Mais pour moi, le jeu en réseau, c'est une ouverture d'esprit : on est tous ensemble, on communique. Et plus que de la violence, c'est surtout un jeu de stratégie. Toute l'équipe doit réfléchir pour contrecarrer le plan des autres »¹⁷²⁸.

Les questions sur les potentiels effets néfastes induisent un cadrage de la pratique comme néfaste. Surtout, ces questions entraînent des réponses de la part des sources et sont mises à l'agenda. Comme dans l'exemple ci-dessus, la question entraîne la production de contre-cadres (« discipline compétitive », « sociabilité » et *in fine* « activité saine »). Ce recadrage, par les questions disputées (voire controversées) induites, participe ainsi à la construction des cadres de niveau trois. Ce point est développé dans les chapitres suivants dédiés aux controverses. Évidemment, il est possible de citer ici bien d'autres questions et préoccupations donnant lieu à de tels recadrages, à l'instar de la faible présence de compétitrices ou spectatrices, sur laquelle les chapitres 6 et 9 reviennent¹⁷²⁹.

2.2.4. Des recadrages contraints

Si ces recadrages dénotent l'agentivité et le pouvoir des journalistes face aux sources (qui ne font pas moins preuve elles aussi d'*agency*), et même plus encore de leur subjectivité et réflexivité (à travers l'émission de leur point de vue et de jugement de valeur) qu'ils sont libres de pouvoir exprimer au sein de leur média, il convient de rappeler que ceux-ci sont intimement liés à des contraintes inhérentes à la profession de journalistes. Ces recadrages sont souvent liés à des techniques d'enquêtes d'investigation (p. ex., révéler, vérifier, fouiller) source de valeur ajoutée et incarnent un idéal de pratique journalistique¹⁷³⁰.

Discréditer, nuancer, dénoncer grâce à un métadiscours et mettre à l'épreuve par des questions permettent aux journalistes de montrer leur maîtrise de règles dérivées de la « grammaire publique ». En prenant de la distance par rapport aux acteurs de ces compétitions,

¹⁷²⁸ « Week-end du jeu en réseau, nuit comprise », *Ouest-France*, 08/12/2005, p. 20.

¹⁷²⁹ p. ex., DAZY Marc, « Les cracks du frag », *op. cit.*, 2000 ; LE ROUX Jean-Luc, « Les Ursulines, terrain de sport électronique », *op. cit.*, 2003.

¹⁷³⁰ KRYWICKI Boris, *En quête d'enquête – Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, *op. cit.*, 2022.

ils respectent leur « devoir d'indépendance vis-à-vis des sources d'information » et se prémunissent de « deux reproches assez couramment adressés aux journalistes » : « le reproche d'entretenir des collusions coupables et celui de se faire manipuler »¹⁷³¹.

Ce faisant, ils jouent un rôle citoyen au service de la démocratie en alimentant le débat social¹⁷³². Ce dernier est aussi alimenté quand les journalistes s'opposent, discréditent et ridiculisent leurs sources en montrant de façon persuasive la non-recevabilité des motifs de leur pratique. La ridiculisation peut aussi être liée à d'autres rôles comme ceux d'accrocher et de distraire, évoqués dans le sous-chapitre suivant. En effet, les recadrages présentés dans cette section apparaissent intimement liés aux différents destinataires auxquels s'adressent médias et journalistes. Il s'agit donc maintenant de mettre au jour plus précisément les effets des publics sur les (re)cadrages.

3. Les journalistes et leurs publics

Sans même évoquer le fait que les publics co-construisent le sens des discours et peuvent mobiliser d'autres cadres que ceux utilisés par les journalistes pour l'interpréter et s'y opposer¹⁷³³, les destinataires auxquels s'adressent les médias et les journalistes occupent un rôle décisif dans la production et la construction des cadres. Ces publics sont construits, figurés et donnés à voir dans les différentes productions et cadres et, *in fine*, permettent de les comprendre. Publics et cadres sont aussi dans une situation de détermination réciproque dans la mesure où s'adresser à un public induit l'utilisation de certains cadres, et où les cadres utilisés rendent visibles des publics destinataires. En bref, les publics font les cadrages et les cadrages font les publics.

La première partie de ce chapitre a montré que les différents types et titres de presse font apparaître différents destinataires dans leurs productions. En effet, le public visé est un élément central des logiques éditoriales propres à chacun qui permet de comprendre les différents cadrages qu'ils ont produits. Les choix de sources et les recadrages étudiés dans la deuxième section du chapitre sont aussi intimement liés aux publics auxquels ces médias s'adressent. De nouveau, ce sous-chapitre ne développe pas en détail les lecteurs de chaque titre de presse, mais

¹⁷³¹ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse*, *op. cit.*, 2000, p. 283.

¹⁷³² BENSON Rodney, *Shaping Immigration News: A French-American Comparison*, 2013, p. 280, [<https://doi.org/10.1017/CBO9781139034326>] ; CURRAN James, *Media and democracy*, *op. cit.*, 2011.

¹⁷³³ VAN GORP Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing », *op. cit.*, 2007, p. 60-78.

les aborde de façon transversale. Pour montrer les effets des publics auxquels s'adressent médias et journalistes sur les cadres, une première section insiste sur une caractéristique décisive relativement commune aux destinataires : leur extériorité et leur ignorance (3.1.). Des figures typiques de journaliste ambassadeur de ces publics sont ensuite mises en lumière (3.2.) avant de finir en évoquant deux critiques adressées par ces publics aux journalistes qui marquent considérablement leurs conditions de leur travail (3.3.). Ces figures typiques de journalistes et d'ambassadeurs ainsi que ces critiques, bien qu'associées de façon préférentielles à certains médias, peuvent apparaître dans chacun des titres.

Cette section mobilise ainsi le concept de « témoin-ambassadeur » (du public) développé par Géraldine Muhlmann¹⁷³⁴ et « détourné quelque peu de sa problématique » par Jean-Pierre Esquenazi¹⁷³⁵. En effet, différents publics et journalistes « témoin-ambassadeur » sont rendus visibles dans les discours et cadres. L'histoire du journalisme voit s'imposer un rôle, une structure positionnelle constitutivement paradoxale qui associe deux figures : le journaliste témoigne de fait le plus objectivement possible et représente un public. Or, l'objectivité des faits qu'il décrit est conditionnée par le sens commun partagé du public qu'il représente. Ces deux figures sont ainsi source de tensions : comment être simultanément fidèle aux faits et aux publics ?

Comme le note Esquenazi, les cadres, qui constituent des « explications médiatiques », sont « la manifestation la plus claire de leur rôle d'ambassadeur du public »¹⁷³⁶. Et pour cause, ces explications sont toujours destinées à rendre les faits et témoignages accessibles au public dont ils se font les ambassadeurs. Des conceptions partagées par publics, médias et journalistes sont ainsi nécessaires. La littérature sur les cadres médiatiques montre de la même façon que les journalistes mobilisent des cadres culturellement établis dans le but d'ancrer les actualités dans les modes de vie de leur public, qui plus est quand il s'agit de rendre intelligibles des nouvelles à des publics qui y sont distants ou étrangers¹⁷³⁷.

¹⁷³⁴ MUHLMANN Géraldine, *Du journalisme en démocratie : essai*, Payot, Paris, coll. « Critique de la politique », 2004 ; MUHLMANN Géraldine, *Une histoire politique du journalisme (XIXe-XXe siècle)*, Presses universitaires de France, Paris, coll. « Partage du savoir », 2004.

¹⁷³⁵ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014, p. 5.

¹⁷³⁶ *Ibid.*, p. 84.

¹⁷³⁷ BOESMAN Jan, BERBERS Anna, D'HAENENS Leen et VAN GORP Baldwin, « The news is in the frame: A journalist-centered approach to the frame-building process of the Belgian Syria fighters », *Journalism*, n° 3, vol. 18, 2017, p. 298-316, [<https://doi.org/10.1177/1464884915610988>].

Si le journaliste est ainsi porteur des cadres du public, y être fidèle et loyal se complique d'autant plus qu'il existe une multitude de publics vivant une pluralité de réalités, disposant de préoccupations variées et cadrant différemment les compétitions de jeux vidéo. Ainsi, dans les articles, le média et le journaliste « définit quel témoin-ambassadeur il entend être »¹⁷³⁸. L'énonciation et le contrat de lecture d'un article rendent en effet visible le public auquel ces professionnels de l'information s'adressent.

3.1. Des publics (et journalistes) extérieurs et ignorants

Les articles et les cadres de l'esport produits ont en commun de donner principalement à voir un public non spécialisé, distant, extérieur, voir ignorant. Il s'agit là d'un point décisif pour comprendre la production et la construction de ces cadres, à fortiori dans la PQN et la PQR. Comme évoqué plus tôt dans ce chapitre, les journalistes interrogés pour cette recherche ont insisté sur le « grand public » auquel ils s'adressent, un public « âgé » (« parents des joueurs », « grands-parents »¹⁷³⁹) qui ne jouent pas et « qui n'y connaissent que dalle »¹⁷⁴⁰). Dans les productions, les journalistes s'adressent parfois de façon explicite à ce public. Certains dédient par exemple leur article à « ceux qui veulent rester dans le coup »¹⁷⁴¹.

Il est possible de penser à certains cadres qui, de manière évidente, font apparaître le public comme extérieur, à l'instar du cadre « sous-culture » ou encore « langage spécifique », montrant que ce langage est « codé », partagées par les membres de cette (sous) culture et incompréhensible au grand public sans la traduction d'un médiateur : « Langage codé, références anglo-saxonnes à n'en plus finir : petite immersion parmi les gamers (excusez-moi, joueurs) »¹⁷⁴², « Avant de s'initier à la pratique, il est donc conseillé aux néophytes d'intégrer ce vocabulaire »¹⁷⁴³. Les journalistes endossent souvent ce rôle de médiateur « entre un objet curieux, les [compétitions de] jeux vidéo, et un public médusé »¹⁷⁴⁴. Il est aussi possible de mentionner le cadre « effets néfastes » qui est le plus souvent lié à des publics adultes, surpris, inquiets et préoccupés de ce qu'ils découvrent de la pratique, et/ou totalement opposés à celle-

¹⁷³⁸ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014, p. 138.

¹⁷³⁹ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

¹⁷⁴⁰ Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

¹⁷⁴¹ RENOY Aymeric, « Pour ceux qui veulent rester dans le coup... », *Le Parisien*, 28/10/2001, p. 10.

¹⁷⁴² « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 9.

¹⁷⁴³ DONJON Florence, « La cybergénération », *op. cit.*, 2006, p. 5.

¹⁷⁴⁴ PERRET Michael, *Expérience d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2021, p. 143.

ci. Michael Perret montre par exemple dans son analyse énonciative de textes médiatiques suisses dédiés aux jeux vidéo « violents », comment les destinataires adultes, ignorants tout ou presque de l'univers des jeux vidéo, auxquels s'adressent les médias sont un élément décisif de la configuration médiatique du problème public de la violence du jeu vidéo¹⁷⁴⁵.

Parfois, les journalistes semblent informés, familiers de l'objet et capable de l'expliquer, à l'instar des journalistes interrogés pour ce travail qui écrivent plus régulièrement sur le sujet. D'autre fois, les journalistes se font l'égal du public dont ils sont les ambassadeurs en apparaissant comme lui ignorants et extérieurs aux compétitions vidéoludiques. Ainsi décrivent-ils parfois leur « voyage » sur une « autre planète » et les choses qu'ils ont trouvées dépaysantes, inhabituelles ou surprenantes (p. ex., pseudonymes, langage particulier, violence des jeux). Ces découvertes présentes dans de nombreux reportages et comptes rendus dénotent alors leur ignorance :

« De la rue, tout semble normal. Le seuil du centre culturel franchi, le voyage sur une autre planète est instantané. Aux oubliettes les identités. Ici, on joue avec un pseudo : “Oups”, “Blacknight”, “Spirit of Death”... À l'exception de Kevin, le benjamin de 8 ans qui “veut tous les fumer”, les joueurs ont entre 15 et 30 ans. Deux jeux au choix : “atomiser” du terroriste avec une panoplie d'armes à donner des complexes à Rambo ou écraser des armées de monstres médiévaux ! »¹⁷⁴⁶.

Dans certains reportages, les journalistes arborent une posture encore davantage distanciée, en rupture et en décalage des faits et des acteurs qu'ils médiatisent, comme s'ils n'avaient pas fait l'effort ou n'avaient pas réussi à entrer et s'immerger à l'intérieur de ce monde mystérieux. Ils mettent parfois en scène leurs difficultés pour approcher les compétiteurs, qu'ils ont « extirpés de leur bulle », et interagir avec. Ces derniers sont présentés comme indifférents, dérangés, voire « énervés », par les journalistes qui les « interrompent », à l'instar de Denzel, 13 ans, que les journalistes sont parvenus « à bloquer », « trépignant de rejoindre ses copains » et « médusé » face à la « question » posée (« Quel est le but de venir ici quand on a une console à la maison ? ») dont la « réponse [est] évidente » : « “Ben, pour jouer avec mes potes ! C'est bon, je peux y aller ?” »¹⁷⁴⁷. Les joueurs sont alors présentés comme appartenant à une autre espèce, quasi sauvage, à l'instar de cet autre exemple :

« Et si les organisateurs veulent garder un esprit de camaraderie, les gamers (joueurs, NDRL) prennent cela très au sérieux. Pas le temps de trop discuter de peur de se faire surprendre par un ennemi, planqué au coin de l'écran. « Le but, c'est de tout péter. On

¹⁷⁴⁵ *Ibid.*, p. 144.

¹⁷⁴⁶ BUREAU Olivier, « 48 heures non-stop devant l'ordinateur », *Le Parisien*, 04/07/2005, p. 3.

¹⁷⁴⁷ GHERDANE Mehdi, « L'épatant succès de l'e-sport », *op. cit.*, 2022, p. YVEL34, YVEL35.

peut jouer seul contre tous ou en équipe », commente un des jeunes. On n'en saura pas plus. Énervé par cette interruption, qui a causé sa mort virtuelle, un ado enfourne une gorgée d'eau et deux bonbons avant de repartir à l'assaut. On en extirpe un autre de sa bulle, casque vissé sur les oreilles. Celui-là est plus calme et reconnaît ne s'adonner à ces jeux que le weekend. « Le reste de la semaine, je bosse, c'est l'année du bac, faut pas plaisanter »¹⁷⁴⁸.

Parfois, l'ignorance et l'extériorité des journalistes peuvent être signifiées de façon involontaire par les journalistes, et être visibles uniquement par les initiés. Il est possible d'évoquer ce qui est considéré comme des erreurs factuelles par des initiés, et qu'un néophyte ne peut identifier. Il en va de même pour l'usage de certains mots ou formulations qui, dans certaines situations, ne respectent pas la grammaire esportive. L'utilisation du mot « gamer » dans certains articles ou des écritures particulières du mot « esport » (p. ex., « i-sport »¹⁷⁴⁹) peuvent être mentionnées. À ce propos, Pierric Marissal a fait part en entretien de sa déception face à l'ajout d'un « le esport » (plutôt que « l'esport ») dans le chapô de l'une de ses productions. Ce détail non anodin pour les fans, car témoignant de son appartenance et compréhension de la culture esportive suscita chez lui une « honte » qui l'empêcha de l'envoyer à l'attaché presse du club médiatisé, Vitality¹⁷⁵⁰. L'ignorance et l'extériorité des journalistes, ainsi que des publics dont ils sont les ambassadeurs, peuvent aussi être signifiés dans les ajouts de « e- », de « cyber » et de « virtuel » à de multiples endroits, comme s'il était commun pour les pratiquants, alors cadrés comme fascinés par les dimensions électroniques, de s'exprimer de la sorte. Ces ajouts, abordés plus haut comme des recadrages qui discréditent et ridiculisent les acteurs du sport électronique apparaissent intimement liés à ce public destinataire (et journaliste) ignorant. Plus largement, les moqueries et provocations donnent à voir la même image des énonciateurs et destinataires.

Ces énonciations ont pour effet de créer une distance, voire une séparation, entre les journalistes (et lecteurs dont ils sont les ambassadeurs) et le monde des compétitions de jeux vidéo. Celui-ci est cadré comme « étrange ». Il est présenté comme distant, éloigné, différent, parfois plus encore incompris, incompréhensible, obscur, opaque, bizarre, surprenant, étrange, marginal, déviant, etc. Les joueurs sont aussi cadrés comme « étranges ». Ainsi est-il possible à certains égards de parler de leur marginalisation, altérisation et plus encore étrangéisation¹⁷⁵¹. Plus encore, dans de rares articles proches de *freak show*, des joueurs semblent même présentés

¹⁷⁴⁸ DUPRAT Thomas, « MPT. », *Le Télégramme (Bretagne)*, 22/02/2009, p. CHA1.

¹⁷⁴⁹ MONHOVEN Natacha, « Trois jours de Gamers Assembly », *op. cit.*, 2007, p. 5.

¹⁷⁵⁰ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁷⁵¹ STAVO-DEBAUGE Joan, *Venir à la communauté*, *op. cit.*, 2009, p. 10.

comme des monstres¹⁷⁵². *In fine*, il convient de rappeler qu'en raison de leurs déterminations réciproques, l'utilisation de ces cadres fait souvent apparaître leurs énonciateurs et destinataires comme extérieurs et ignorants. Encore une fois, de tels discours peuvent être (re)interprétés par les publics sportifs au prisme d'autres cadres (comme « activité discréditée »), et mener ces derniers à produire des critiques. Ces dernières sont développées dans l'une des prochaines sections de ce chapitre.

3.2. Des journalistes ambassadeurs

Face à ces publics ignorants et extérieurs, les journalistes mettent en œuvre différentes actions typiques : rendre compréhensible, rassurer, répondre aux inquiétudes, déconstruire, prévenir, dénoncer, alerter, accrocher, distraire. Celles-ci rendent visibles avec plus de précision l'ambassadeur qu'entend être le journaliste ainsi que le public dont il mettra à l'agenda les préoccupations. Ces actions apparaissent liées à des règles de grammaires différentes que le journaliste suit ou non en fonction de ses sensibilités avec la pratique. Ces différentes actions sont intimement liées à des cadres spécifiques des compétitions des jeux vidéo. Les journalistes utilisent en effet les cadres pour réaliser ces actions typiques. Ainsi marquent-elles leur construction et permettent de les comprendre. Encore une fois, les rôles typiques présentés ici ne sont pas exhaustifs et n'englobent pas l'ensemble des figures d'ambassadeurs rendus visibles dans les textes.

3.2.1. *Rendre compréhensible*

La première et la plus commune des actions typiques liées à ce public ignorant consiste à rendre compréhensible la pratique. Les journalistes (familiers des jeux vidéo) interrogés ont d'ailleurs insisté sur leur rôle consistant à « expliquer », à « faire comprendre », à « vulgariser », « défricher » ou à donner les « clés de compréhension » à ce public ignorant tantôt curieux tantôt inquiet :

« Donc j'expliquais ça à ces grands parents là, à ces parents-là qui pouvaient éventuellement s'inquiéter de la pratique de leurs enfants, et donc je leur expliquais ce

¹⁷⁵² WILLIAMS Jessica L., *Media, performative identity, and the new American freak show*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2017.

que c'était, pas forcément en leur disant que c'est bien ou c'est mal, mais juste pour qu'ils aient un peu les clés de compréhension »¹⁷⁵³.

Endosser ce rôle permet d'ailleurs de justifier la production d'un article : « à partir du moment où des parisiens, des gens lambda se rendent compte qu'il se passe quelque chose sans forcément savoir ce qu'il se passe, là je peux intervenir et leur expliquer »¹⁷⁵⁴. De nombreuses productions commencent ainsi par la promesse faite au lecteur qu'il découvrira quelque chose dont il ignore. Certaines débutent sobrement en posant la question « Qu'est-ce qu'une "Lan Party" ? »¹⁷⁵⁵ ou « Qu'est-ce que le e-sport ? »¹⁷⁵⁶ quand d'autres attisent la curiosité en invitant le lecteur à « découvrir », à « pénétrer », à « entrer », à s'« immerger » dans l'« univers » ou le « monde » des compétitions de jeux vidéo, du jeu en réseau ou de l'esport¹⁷⁵⁷. Voilà le point de départ de nombreux articles dont l'ambition est d'apprendre des choses sur cette mystérieuse pratique et de remédier à cette méconnaissance. Dans certains cas, le journaliste se fait l'égal du public extérieur, alors amené à l'accompagner dans sa découverte :

« À Mayenne, les joueurs en réseau sont plutôt discrets. Deux d'entre eux nous invitent à pénétrer dans leur monde virtuel. Des "jeux en réseau" ? Pour les non-initiés, le terme laisse perplexe. Petite explication »¹⁷⁵⁸.

« Le weekend dernier, une centaine d'ados, scotchés sur autant d'ordinateurs, ont joué en réseau. Immersion dans le monde parallèle de la "Geek génération" »¹⁷⁵⁹.

Cette action de rendre compréhensible apparaît plus largement dans de nombreux cas. Il est possible de citer pêle-mêle les articles de type info-service¹⁷⁶⁰, les articles ou paragraphes de type lexique¹⁷⁶¹ ou « guide » sur *lequipe.fr*¹⁷⁶², et plus largement les situations où, au sein d'un article, les énonciateurs explicitent les règles du jeu, le matériel utilisé, les définitions des mots employés. D'ailleurs, il est commun que des parenthèses accompagnées du sigle « NDLR » soient utilisées après l'énonciation d'un mot spécifique à la pratique pour préciser sa signification. L'énonciation des motifs des sources, omniprésents dans les articles, a aussi pour

¹⁷⁵³ Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

¹⁷⁵⁴ Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

¹⁷⁵⁵ C.B., « Une "Lan Party" endiablée », *Le Progrès – Lyon*, 04/11/2000.

¹⁷⁵⁶ RICHARD Marie-Axelle, « Un tournoi de e-sport à la salle Victor-Hugo », *Ouest-France*, 15/05/2018, p. Avranches_9.

¹⁷⁵⁷ p. ex., VANNIER Sébastien, « 48 heures pour entrer dans l'arène », *Ouest-France*, 09/04/2004, p. 11 ; LE COUTEUX Christophe, « Les fans de jeux en réseau en tournoi à Montigny ce week-end », *La Voix du Nord*, 01/11/2007.

¹⁷⁵⁸ « Sur le Net, ils jouent en réseau pendant des heures », *op. cit.*, 2006, p. 20.

¹⁷⁵⁹ LEFEBVRE Claire, « Immersion dans le monde parallèle des jeux en réseau », *op. cit.*, 2006.

¹⁷⁶⁰ p. ex., « Le e-sport, mode d'emploi », *op. cit.*, 2018, p. 3227.

¹⁷⁶¹ p. ex., « Le vocabulaire de l'esport », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_23.

¹⁷⁶² p. ex., *Guide esport : stars, teams, calendrier, faits marquants, joueurs à suivre... ne manquez rien de la saison 2020*, [<https://www.lequipe.fr/special/Esport/guide/v4/esport-2020/>], consulté le 1 mai 2024.

but de permettre à un public extérieur de comprendre pourquoi les acteurs de la pratique s'y investissent et les intérêts qu'ils en tirent. D'ailleurs, les journalistes interrogent directement les sources sur leurs motifs : « Qu'est-ce que cela vous apporte de jouer aux jeux vidéo ? »¹⁷⁶³, « Qu'est-ce qui vous a attiré dans le secteur encore balbutiant de l'e-sport ? »¹⁷⁶⁴. Mais les acteurs sportifs interrogés énoncent souvent leurs motifs sans même qu'on leur demande. Ils savent qu'ils s'adressent à des journalistes et à des publics parfois inquiets qui ont besoin de comprendre pourquoi ils font ce qu'ils font, les intérêts qu'ils trouvent à organiser, à participer ou à investir dans cette nouvelle pratique compétitive des jeux vidéo. Ils savent aussi qu'ils doivent justifier le bien-fondé de leurs actions pour les rassurer et éviter les critiques. En outre, raconter les choses du point de vue de personnes au cœur des événements, à l'instar des portraits, entretiens et reportages réalisés au plus près des compétiteurs ou organisateurs, permet aussi de rendre des informations abstraites compréhensibles et concrètes pour des non-initiés.

Surtout, et c'est un point décisif, les cadres médiatiques sont intimement liés au fait de rendre compréhensible la pratique. En premier lieu, les cadres permettent de « faire sens de l'expérience » et de « situations imprévues, opaques au premier abord »¹⁷⁶⁵. Ils permettent de réduire l'incertitude en ancrant ce nouvel objet qui trouble¹⁷⁶⁶ l'ordre établi dans un réseau de significations existant. Ainsi transforment-ils l'étrange, l'original et l'improbable en familier, habituel et probable, et permettent de saisir un monde en perpétuel changement, un monde dans lequel une nouvelle chose numérique que l'on ne connaît pas semble devenir populaire, et où les technologies du numérique prennent de plus en plus de place. Ainsi sont-ils utilisés par les médias pour rendre « familiers » et « traduire des faits » difficilement accessibles à un public extérieur¹⁷⁶⁷.

Les métaphores sont de puissants dispositifs de cadrage qui jouent à cet égard un rôle édifiant. Prenons par exemple la référence « Woodstock » qui revient plusieurs fois¹⁷⁶⁸. Celle-ci permet de montrer et de cadrer l'événement comme communautaire, festif, hors du temps en rupture avec le quotidien, lié à une (sous) culture partagée par les joueurs dans laquelle il est possible d'enfreindre en toute liberté des conventions sociales (p. ex., en jouant à des jeux violents

¹⁷⁶³ « “Un monde où l'on peut se mettre en valeur” », *op. cit.*, 2004.

¹⁷⁶⁴ WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

¹⁷⁶⁵ NEVEU Érik, *Sociologie politique des problèmes publics*, *op. cit.*, 2022, p. 126.

¹⁷⁶⁶ EMERSON Robert M. et MESSINGER Sheldon L., « Micro-politique du trouble », *op. cit.*, 2012, p. 57-80.

¹⁷⁶⁷ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, *op. cit.*, 2014, p. 23.

¹⁷⁶⁸ p. ex., THOMAS Bruno, « Lan party Clic Arena », *op. cit.*, 2000 ; DELAGE Patricia, « Woodstock sur PC », *op. cit.*, 2007, p. 10 ; NOYON Delphine, « 800 joueurs attendus au Woodstock du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008, p. 6.

« gore »¹⁷⁶⁹). Mais surtout, elle permet de rendre directement accessibles et évidentes ces significations à un public assez âgé pour connaître ce festival qui a eu lieu en 1969. De la même façon, le cadre « sport » a pu être mobilisé par les acteurs de l'esport dans un but de *sensemaking*¹⁷⁷⁰. En particulier durant les premières années des corpus, le cadre « sport » est utilisé par le biais de métaphores et de comparaisons, pour autant exemptées de toute affirmation, revendication, et même croyance, que l'esport est un sport. Parfois, l'analogie vise plutôt à faire comprendre que la pratique est une « discipline compétitive », quand bien même il s'agit de compétitions de « jeux vidéo ». Ainsi, ce cadre « sport » cohabite et se conjugue avec d'autres cadres apparemment concurrents dans l'optique de rendre compréhensible le sens de la pratique. Prenons l'exemple ci-dessous dans lequel le cadre principal est celui du « jeu vidéo » : le journaliste évoque d'abord la convivialité d'une pratique associative instituée autour de la passion des jeux vidéo, avant d'énoncer que cette convivialité n'empêche pas de « mesurer leur niveau » de façon sérieuse. Il met en lumière l'aspect « discipline compétitive », le sérieux de leur engagement (on voit bien ici apparaître le cadre « compétition conviviale » qui résulte de l'association entre « sociabilité » et « discipline »), et utilise à ce moment-là le cadre « sport » pour faire comprendre cet aspect, sans pour autant que cela ne remette en cause le cadre de niveau 1 « jeu vidéo », qui lui-même ne semble pas central puisqu'ici prime alors l'union de deux cadres de niveau 2 (« sportivité et échanges seront les maîtres mots »)¹⁷⁷¹ :

« Les amateurs de jeux de combat pourront se défier sur *Super Street Fighter IV*, *Super Smash Bros Brawl*, *Soul Calibur IV*, *Tekken 6* et *Blazblue Continuum Shift*. L'accueil est assuré dès 11 h. Et de 13 h à 20 h, place au jeu ! La Crampe aux doigts est la plus importante association jeu vidéo, geek et otaku du Nord – Pas-de-Calais. Depuis sa création en 2005, des sessions régulières sont organisées pour jouer et discuter. “On essaie de monter une communauté qui va au-delà de la région. Nous avons des liens avec Paris et la Belgique. Pendant longtemps, on a fait des petits tournois. Maintenant, nous avons de bons équipements”, annonce Yacine Tahari, président de l'association. Un esprit convivial – À chaque rendez-vous, l'engouement reste intact. Beaucoup viennent de Mons, Faches-Thumesnil, Armentières... Réunis par la passion, les joueurs auront l'occasion de mesurer leur niveau. “Comme dans un sport, il suffit de s'investir. C'est du combat, mais il n'y a pas de violence. L'univers est le cartoon”, assure Yacine Tahari. La minutie est recherchée. “S'il y a un décalage d'un millième de seconde sur les boutons, ça influence la manière de jouer. On préfère aussi les écrans cathodiques

¹⁷⁶⁹ « LAN géant », *Sud Ouest*, 26/03/2006, p. 19.

¹⁷⁷⁰ PIZZO Anthony D., JONES Gareth J., BAKER Bradley J., FUNK Daniel C. et KUNKEL Thilo, « Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization », *Sport Management Review*, n° 3, vol. 25, 2022, p. 383-405, [<https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1935609>].

¹⁷⁷¹ Une autre interprétation possible pourrait être que ce n'est pas tant l'union entre convivialité et discipline que veut mettre en avant le journaliste, mais l'union entre convivialité des jeux vidéo et discipline sportive. Ainsi, chaque cadre de niveau 2 serait associé à un niveau 1, et ce serait bien l'union entre jeu vidéo et sport qui primerait. Le retour à la toute fin à la « culture jeu vidéo » m'a toutefois amené à privilégier l'interprétation du cadre jeu vidéo comme dominant et englobant les autres cadres qui s'insèrent dedans, et l'utilisation du cadre sport seulement pour rendre compréhensible la dimension compétitive de la pratique.

aux écrans plats. Dans un tournoi, il y a la pression. La moindre erreur peut coûter cher. C'est épuisant physiquement et mentalement", reconnaît-il. Sportivité et échange seront les maîtres mots. Des arbitres officiels encadreront la rencontre. Lord Dvd, membre de la team France et de la team All Against Authority, sera présent. Il faisait parti de l'équipe des cinq joueurs qui a remporté le Super Versus Battle, un concours international à Londres. Entre geeks et gamers, le pseudo fait office d'identité. La culture du jeu vidéo a encore de beaux jours devant elle ! »¹⁷⁷².

De leur côté, les dispositifs « ... virtuel, mais... bien réel »¹⁷⁷³, s'ils participent à cadrer la pratique comme « virtuelle », sont aussi à comprendre dans ce rapport au public et à sa compréhension. Il s'agit d'abord de partir des prénotions et préjugés d'un public (et possiblement de l'énonciateur) observant seulement de l'extérieur des pratiquants assis face à un écran, pour (lui faire) découvrir d'autres aspects, et enrichir cette signification. Cette formule rend aussi visibles le cheminement du journaliste et/ou du destinataire et son/leur changement de perception induit par l'article. Ceux-ci sont désormais informés que contrairement à cette prénotation (« la pratique est virtuelle »), elle n'est pas que cela, mais est toute en même temps aussi « réelle ».

En outre, le dispositif « virtuel » peut aussi permettre au public de comprendre immédiatement l'objet dont il est question, surtout quand une confusion peut être possible entre une chose et sa reproduction virtuelle en jeu vidéo. Il s'agit alors de différencier et de ne pas confondre le football, la course automobile, ou même le sport réalisé en « vrai » et leurs versions « virtuelles » ou « électroniques »¹⁷⁷⁴, en particulier dans les articles où les deux « versions » sont présentes (p. ex., un club de football qui s'investit sur un jeu de foot comme *FIFA*, des compétiteurs de jeux vidéo qui font de l'exercice, ou l'organisation des 24 Heures du Mans virtuelles en amont de la « vraie course »¹⁷⁷⁵). Ces énonciations n'en rendent pas moins visibles l'image d'énonciateurs et de destinataires opérant une dichotomie entre réel et virtuel (alors associé aux compétitions de jeux vidéo). D'ailleurs, la forte insistance sur la séparation entre le jeu vidéo et le vrai sport peut laisser penser que cette délimitation est aussi liée à des enjeux symboliques. Ceux-ci sont développés dans le chapitre 5 de cette thèse.

¹⁷⁷² BUDZYNOWSKI, « La Crampe aux doigts met le jeu vidéo à l'honneur en organisant un tournoi », *La Voix du Nord*, 04/09/2010.

¹⁷⁷³ p. ex., IOOS Camil, « Des affrontements virtuels pour un rassemblement bien réel », *op. cit.*, 2013, p. 1210 ; MARSAL Baptiste, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *op. cit.*, 2021, p. 38 ; PROUX Jérémie, « Dans un monde virtuel, un effort bien réel », *Ouest-France*, 02/03/2022, p. Quimper-Centre-Finistère_26.

¹⁷⁷⁴ p. ex., « Tournoi de foot sur PS3 : le virtuel plus réel ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/02/2008, p. 7 ; JAUNET Christophe, « Au foot virtuel, le FC Nantes n'existe pas », *Ouest-France*, 05/12/2010, p. 13.

¹⁷⁷⁵ p. ex., B S., « Les 24 Heures du Mans virtuelles, mi-juin », *Ouest-France*, 16/05/2020, p. Challans Saint-Gilles-Croix-de-Vie_31 ; DEBEAUX Martial, « Les Chamois mettent un pied dans l'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2020, p. 21.

Rendre compréhensible apparaît lié à d'autres rôles typiques comme rassurer et déconstruire, abordés ci-dessous. En effet, les inquiétudes étant souvent associées à l'ignorance, le journaliste ambitionne de rassurer en informant. La déconstruction, elle, passe de la même façon par l'explication et la compréhension.

3.2.2. *Rassurer et répondre aux inquiétudes*

Un deuxième rôle typique des journalistes consiste à rassurer. En effet, l'ignorance du public que rendent visible les articles peut parfois prendre la forme d'inquiétudes. Ne pas connaître la pratique peut impliquer d'imaginer et de préjuger ce qu'elle est, ou pourrait être, et ainsi de projeter et de craindre le pire. Les journalistes verbalisent et explicitent parfois les inquiétudes et partent d'elles pour y répondre de façon explicite : « Nerd, Otaku, Nolife... Quel que soit le nom dont on l'affuble, l'accroc au jeu vidéo, tendance monomaniaque, est un sujet d'étude qui passionne les sociologues et inquiète les honnêtes gens »¹⁷⁷⁶. Ces inquiétudes peuvent aussi être formulées sous forme de question auquel il s'agit de répondre par la négative : « Défolement pour adolescents attardés, venus s'abrutir en attendant la rentrée ? Même pas. Pas d'alcool, pas d'excès »¹⁷⁷⁷. Ces inquiétudes sont le plus souvent rassemblées dans la question générale des effets (notamment néfastes) de l'esport sur les jeunes joueurs, qui inquiète particulièrement les adultes et les parents. À cet égard, plusieurs interrogations concernent la scolarité des jeunes aspirant à la vie de joueur professionnel, leur carrière et leur après-carrière : « Mais que deviendront les pro-gamer demain ? »¹⁷⁷⁸. Comme l'a évoqué Jean-Philippe Vigouroux en entretien, il s'agit alors pour le journaliste de faire du « décryptage » en expliquant « ce qui se passe », témoignant par la même de la porosité entre l'action de rendre compréhensible et de rassurer :

« L'idée c'était toujours d'aller faire plutôt du décryptage en disant "tiens si vous passez dans tel endroit ce weekend et que vous voyez des tas de types se balader avec une unité centrale et des écrans, vous allez vous demander ce qui se passe, ben nous on est allé voir et on va vous raconter et non ils ne sont pas complètement zarbis, c'est une activité comme une autre" »¹⁷⁷⁹.

¹⁷⁷⁶ B S., « À Auchy, les nuits des joueurs sont plus belles que leurs jours », *La Voix du Nord*, 04/11/2007.

¹⁷⁷⁷ B B., « LAN Armor Arena. Carnage annoncé à Lannion », *Le Télégramme (Bretagne)*, 06/08/2002.

¹⁷⁷⁸ TONNEAUX Thierry, « Le Frenchie Paul Breszynksi, top 4 mondial du jeu "Call of Duty" », *La Voix du Nord*, 25/09/2019, p. 6211.

¹⁷⁷⁹ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

Les recadrages « question-réponse » peuvent aussi jouer ce rôle rassurant tant il s’agit souvent de poser frontalement ces « questions d’adultes curieux et inquiets »¹⁷⁸⁰ qui interrogent le journaliste et le public dont il se fait l’ambassadeur, et *in fine*, de répondre pour le rassurer face à celles-ci :

« Alors quand on lui dit que les joueurs en réseau privilégient trop leur ordinateur et ne décollent plus les yeux de leur écran, Olivier Vincendeau répond franchement que “c’est comme ceux qui regardent la télé. Certains rentrent chez eux, mangent et végètent devant la télévision, moi je me branche sur le réseau. C’est mon temps de télé à moi.” »¹⁷⁸¹.

Il existe bien d’autres façons de rassurer et de répondre aux inquiétudes. À titre d’exemple, ce rôle est parfois joué par une source se présentant elle-même comme ignorante, mais qui, après avoir vécu l’événement dans lequel elle fut enrôlée, a pu dépasser ses inquiétudes, rassurant par la même le public inquiet : « “Je ne connaissais rien à ce milieu, reconnaît Pierre Montheillet, directeur du service jeunesse de Yerres. On a examiné ces jeux pour des questions de violence. En fait, ça va, on est plus près de la BD que du jeu glauque.” »¹⁷⁸².

Au-delà des effets, les journalistes rassurent plus occasionnellement les fans de sport vis-à-vis de leur inquiétude que l’esport remplace le sport. À titre d’exemple, face au tournoi *FIFA* organisé par le club de foot de la Saint-Clair dans lequel les jeunes joueurs « ont troqué les crampons pour la console », le journaliste rassure : « Finalement, le jeu vidéo n’est jamais qu’un prolongement, voire une sublimation de leur pratique sportive... »¹⁷⁸³. Il en est de même dans un article dédié aux « premiers pas dans l’e-sport » de l’Olympique Lyonnais, dans lequel les sommes investies par l’acteur sportif sont relativisées : « Que les supporters se rassurent donc, le football reste le cœur de métier de l’OL »¹⁷⁸⁴.

En outre, il convient de noter que les inquiétudes ne sont pas toujours explicitées. Souvent, les discours y répondent et rassurent implicitement. Dans tous les cas, les articles mettent à l’agenda ces inquiétudes et les questions qu’elles posent.

¹⁷⁸⁰ PERRET Michael, *Expérience d’un problème public*, op. cit., 2021, p. 143.

¹⁷⁸¹ MUDRAK Romain, « Les jeux en réseau », op. cit., 2004, p. 13.

¹⁷⁸² BUREAU Olivier, « 48 heures non-stop devant l’ordinateur », op. cit., 2005, p. 3.

¹⁷⁸³ « Ils ont troqué les crampons pour la console », *Ouest-France*, 05/03/2018, p. Pontivy_9.

¹⁷⁸⁴ HELIN Hugo, « OL : un premiers pas dans l’e-sport », *Le Progrès – Lyon*, 19/06/2018.

3.2.3. Déconstruire

L'action de rassurer est proche d'une autre : déconstruire. D'autant plus qu'il s'agit souvent de déconstruire ce qui peut être source d'inquiétudes. Les deux actions peuvent être liées au sein des articles, déconstruire étant un moyen de rassurer. Toutefois, le journaliste qui rassure apparaît ambassadeur du public soucieux dont les inquiétudes sont prises au sérieux, quand le journaliste qui déconstruit semble davantage l'ambassadeur du public de la pratique compétitive des jeux vidéo sur laquelle on se méprend, ou plutôt sur laquelle le public ignorant auquel on s'adresse se méprend :

« Alors que nombre d'adultes crient au loup depuis l'explosion de ce phénomène, quelles réalités ressortent du point de vue des joueurs ? Tout le monde y avait été de sa remarque : parents, psychologues, législateurs, etc. Relégués au rang de victimes ou d'irresponsables, les enfants et adolescents jouant aux jeux vidéos n'ont pas eu, jusqu'ici, beaucoup la parole. Pourtant, à y regarder de plus près, la réalité semble beaucoup moins catastrophique que celle annoncée »¹⁷⁸⁵.

Les articles évoquent ainsi les cadrages (le plus souvent des « effets néfastes ») de la pratique du public ignorant en les présentant comme non conformes à la réalité. Les « clichés », les « préjugés », les « stéréotypes » ou encore la stigmatisation subie par la pratique au sein de la société sont mis en évidence¹⁷⁸⁶. Ces mots peuvent constituer le point de départ d'un article. La volonté semble être ainsi de montrer et de rétablir la réalité en déconstruisant les cadrages *a priori* biaisés de celle-ci. Un lien avec l'action de rendre compréhensible peut de nouveau être réalisé, car les journalistes associent les cadrages qu'ils entreprennent de déconstruire à de la méconnaissance. *In fine*, cela se traduit aussi par la production de nouveaux ou d'autres cadres de la pratique. Ainsi, quand bien même il s'agit de partir du public ignorant dont on déconstruit le regard au fur et à mesure du reportage ou de l'analyse, ces nouveaux cadrages de l'esport dénotent souvent un parti pris pour les jeux vidéo compétitifs dont le journaliste se fait l'ambassadeur :

« Le jeu vidéo, aujourd'hui, est le bien culturel le plus vendu en France. Devant la musique et le cinéma. Pourtant, les pixels inquiètent. Le jeu vidéo, vecteur de nouveaux maux : abrutissement, isolement, addiction sévère. Le jeu vidéo, mortel, parfois, dans les cas les plus extrêmes, volontiers relayés par de gourmands médias. Paradoxe, on vous dit. Alors quoi ? Faut-il s'alarmer ou laisser faire en invoquant, fataliste, le phénomène de société ? Ni l'un, ni l'autre, répondent, en substance, les membres de

¹⁷⁸⁵ « Ces jeunes collés devant l'écran », *op. cit.*, 2004, p. 8.

¹⁷⁸⁶ p. ex., « Le e-sport, mode d'emploi », *op. cit.*, 2018, p. 3227 ; COURAUD Marylise, « Le jeu vidéo, ce n'est pas que pour les garçons », *op. cit.*, 2019, p. Actu Nantes Metropole_18.

l'association Spirit Lan. Avant de juger, il faut comprendre. Donner les clés pour y arriver, c'est leur boulot. Leur passion, surtout »¹⁷⁸⁷.

Le journaliste peut ainsi apparaître comme connaisseur, non inquiet, voire *insider*. Et pour cause, comme développé dans le prochain chapitre, ils peuvent aussi être des acteurs du monde sportif et agir en tant que tel, motivés comme d'autres par la déconstruction des critiques et la légitimation de la pratique.

Pour autant, le journaliste peut aussi déconstruire sans s'impliquer dans l'énonciation, en restant à distance derrière les discours de déconstruction des acteurs qu'il a choisi de mettre en avant, à l'instar de l'article « Les fans de jeu vidéo se retrouvent “en vrai” » : « Maxence, amateur de jeux vidéo, a rencontré des amis sur ses heures de loisir. Loin de clichés, ce jeune habitant de Cesson décrit un univers où se nouent de vraies relations »¹⁷⁸⁸. En outre, ceux-ci peuvent s'allier avec des sources scientifiques, mobiliser des études et plus largement des experts qui abondent dans le sens souhaité pour déconstruire. Jean-Philippe Vigouroux a d'ailleurs mentionné en entretien avoir sollicité un psychologue des addictions pour « dédiaboliser » la pratique :

« Oui, à l'époque je crois que j'avais dû avoir l'occasion d'interviewer ou de solliciter de temps en temps un psy qui s'était beaucoup positionné sur le jeu vidéo, les addictions, etc., je crois que c'était Michaël Stora, qui faisait un peu autorité à l'époque parce que c'était un des seuls à venir sur ce champ-là. Et oui, c'était histoire de dédiaboliser un petit peu parce que j'avais connu la même chose avec le Web, où dans les premières années d'existence du Web, c'était là aussi, c'était vécu comme un truc qui était le repère des pédophiles, des nazis, etc. Alors que c'était un moyen d'accès à la culture pour le plus grand nombre qui était juste incroyable »¹⁷⁸⁹.

Il est aussi possible d'évoquer le recadrage de type « question-réponse » qui offre aux sources la possibilité, face à une question d'un public cadrant ignorant, de déconstruire par leur réponse ce qui, selon elles, ne l'était pas¹⁷⁹⁰.

Évidemment, si cette sous-section a insisté sur la déconstruction du cadre des « effets néfastes », les journalistes et sources peuvent entreprendre de déconstruire bien d'autres cadres. À titre d'exemple, le recadrage « métadiscours » mis en lumière plus tôt constitue à bien des égards une tentative de déconstruction critique du discours des promoteurs du sport électronique.

¹⁷⁸⁷ NICOLEAU Jean-Philippe, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2007, p. 7.

¹⁷⁸⁸ LEO Faustine, « Les fans de jeux vidéo se retrouvent “en vrai” », *Le Parisien*, 04/03/2019, p. SEMA40.

¹⁷⁸⁹ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

¹⁷⁹⁰ p. ex., COURAUD Marylise, « Le jeu vidéo, ce n'est pas que pour les garçons », *op. cit.*, 2019, p. Actu Nantes Metropole_18.

3.2.4. Prévenir, dénoncer et alerter

Les journalistes représentent aussi les publics (notamment extérieurs) lorsqu'ils les préviennent, dénoncent et alertent à propos de situations qui les concernent. Ces trois actions (prévenir, dénoncer, alerter) peuvent être rassemblées en ce qu'elles rendent problématique (ou problématissent) des situations face auxquelles les journalistes sont méfiants, sceptiques, inquiets, ou craintifs. Certaines de ces actions visent simplement à attirer l'attention sur des points de vigilances et à prévenir de risques, quand d'autres constituent les situations en problème à résoudre, les publicisent (en créant un public qui doit les résoudre)¹⁷⁹¹, et appellent à des régulations ou à des mobilisations. Ces actions sont présumément orientées vers le bien commun et l'intérêt général ou public, et donc *in fine* vers les publics qui composent les territoires médiatisés par les différents titres¹⁷⁹². Ces préventions, dénonciations et alertes peuvent être produites par des articles thématiques¹⁷⁹³, par des articles épisodiques concentrés sur des faits problématiques¹⁷⁹⁴, par des entretiens ou par des portraits de joueurs faisant part d'une expérience problématique¹⁷⁹⁵. Bien sûr, ces inquiétudes peuvent être aussi exprimées au détour d'une phrase ou d'un paragraphe au sein d'un article plus largement dédié à une compétition ou à la pratique en général.

Dans certaines, comme celles visant les « effets néfastes » de la pratique (violence, isolement, addiction, obésité, etc.), les journalistes apparaissent principalement comme les ambassadeurs d'un public ignorant et inquiet de celle-ci, bien que leurs auteurs, à l'instar d'entrepreneurs de moral ou de cause¹⁷⁹⁶, soient animés de bonnes intentions et les justifient par l'intérêt des joueurs. D'autres, comme celles ciblant le « miroir aux alouettes »¹⁷⁹⁷ que constitue la pratique professionnelle, semblent à la fois liées à un public d'adultes inquiets pour la jeunesse, et à la fois liées à un public joueur souhaitant devenir professionnel auquel il s'agit de donner toutes les informations nécessaires pour décider au mieux de leur projet (p. ex., conditions, difficultés etc., qui plus est, ne sont pas toujours montrées publiquement). À certains égards, il s'agit ici

¹⁷⁹¹ DEWEY John, *Le public et ses problèmes*, trad. Joëlle Zask, Gallimard, Paris, coll. « Folio », 2010.

¹⁷⁹² CURRAN James, *Media and democracy*, *op. cit.*, 2011.

¹⁷⁹³ p. ex., NOUALHAT Laure, « Le “dopage” a-t-il gagné le jeu vidéo ? », *op. cit.*, 2001, p. 24 ; RAPAPORT Jonathan, « Les jeux vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 22.

¹⁷⁹⁴ p. ex., FACHE Alexandre, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *op. cit.*, 2016 ; CALLIER Cédric, « Le fléau du dopage sévit là aussi », *Le Figaro*, 07/11/2019, p. 14.

¹⁷⁹⁵ p. ex., GUILBAULT Jean, « Jeux en réseau. “Deux ans à perdre mon temps” », *op. cit.*, 2004.

¹⁷⁹⁶ BECKER Howard S., *Outsiders*, Editions Métailié, Paris, 2020, [<https://doi.org/10.3917/meta.becke.2020.01>] ; GUSFIELD Joseph R., *Symbolic crusade: Status politics and the American temperance movement*, University of Illinois Press, 1986.

¹⁷⁹⁷ p. ex., « Fans des Neymar de la console », *op. cit.*, 2017, p. AUJM9, AUJM10.

pour les journalistes de déconstruire ce « rêve » risqué en montrant la réalité qui se cache derrière. Enfin, dans d'autres, les journalistes apparaissent comme les ambassadeurs du public sportif. Il est possible de penser aux problèmes, aussi développés au sein du monde de l'esport, d'encadrement des jeunes joueurs et de structuration du milieu amateur insuffisant, d'inégalités genrées, ou encore d'instabilité économique (le chapitre 6 revient plus en détail sur ces problèmes). Les articles¹⁷⁹⁸ produits par Pierric Marissal à l'encontre des conditions de vie « précaires » des joueurs professionnels, notamment en *gaming house*, qui ne respectaient pas le « droit du travail » et touchant à la « condition humaine »¹⁷⁹⁹, constituent de bons exemples. À nouveau, l'ensemble de ces préventions, dénonciations et alertes mettent les situations problématiques à l'agenda.

3.2.5. Accrocher et distraire

Les journalistes produisent aussi des cadres pour accrocher et distraire un public ignorant. Expliquer avec légèreté et de façon ludique les choses, rendre les « reportages vivants »¹⁸⁰⁰ et plaisants à lire apparaît aussi comme une composante de la presse quotidienne. Lire le journal est aussi un moment de détente pour certains lecteurs dont la distraction est le motif.

Ainsi, s'agit-il dans un premier temps de susciter l'intérêt et la curiosité pour capter l'attention d'un public étranger et lui donner envie de lire. Pour ce faire, certaines formules, pointant *in fine* le caractère virtuel et sédentaire de la pratique, jouent sur l'antinomie et la présumée impossibilité de deux choses énoncées conjointement, à l'instar des formules « Le foot sans les pieds »¹⁸⁰¹, « Ils jouent au foot... assis dans leur fauteuil »¹⁸⁰² ou « On se met au sport... électronique »¹⁸⁰³ mentionnées précédemment. Certains évoquent plus encore des faits improbables, surréalistes, étonnants, surprenants, perturbants, à l'instar de situations de guerres ou sportives, que seuls leurs caractères virtuels et vidéoludiques expliquent et permettent de comprendre à la suite de la lecture de l'article :

« C'est la guerre totale. Des clans de tout le Grand Ouest, armés jusqu'aux dents, s'étripent sans merci, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Des roquettes explosent dans tous les sens, les victimes sont projetées à plusieurs dizaines de mètres des points

¹⁷⁹⁸ MARISSAL Pierric, « Joueur professionnel », *op. cit.*, 2015 ; MARISSAL Pierric, « LoL », *op. cit.*, 2015.

¹⁷⁹⁹ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁸⁰⁰ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

¹⁸⁰¹ BOSDECHER Laurie, « Le foot sans les pieds », *Sud Ouest*, 16/04/2011, p. Bordeaux Rive Gauche-C2_13.

¹⁸⁰² « Ils jouent au foot... assis dans leur fauteuil », *Ouest-France*, 14/02/2006, p. 14.

¹⁸⁰³ AG B., « On se met au sport... électronique », *op. cit.*, 2019, p. HDSE44.

d'impact, l'hémoglobine coule à flots. L'apocalypse en plein France de Lannion. Scénario improbable sorti d'un cerveau fatigué ? Non, plus simplement la LAN Armor Arena IV, un tournoi de jeux en réseau qui se tiendra dans la capitale trégorroise du 27 au 29 août prochains »¹⁸⁰⁴.

« Zidane qui dribble Edmilson, passe sur sa droite à Henry, déviation du joueur d'Arsenal pour Trézeguet qui envoie un boulet de canon dans la lucarne du portier brésilien, scotché sur place... But ! 3 à 0. Et la France remporte sa deuxième Coupe du Monde ! Ah ! Si tout pouvait être aussi simple que dans un jeu vidéo »¹⁸⁰⁵.

Certains articles font aussi le choix d'amplifier, d'exagérer les éléments et dimensions qu'ils imaginent et anticipent être originaux et bizarres pour un public ignorant qui les découvre (p. ex., le langage codé, les pseudos). C'est par exemple le cas de l'article « Les jeux en réseau à la folie » qui utilise la métaphore de la « secte » pour signifier l'étrangeté de cette (sous) culture :

« Dans cette communauté particulière, ils officient tous sous des pseudos étranges. Tilk 7, Xzil, Yato... certains ne semblent rien vouloir dire. Mais d'autres révèlent peut-être leur personnalité comme Glandeur ou Nitro, qui doit être un personnage explosif. Il y en a également qui se comparent à des animaux. Ils se nomment Lapinou, Petite vache, Superpenguin, Petit Poulet ou Petit Ourson... Non, il ne s'agit pas d'une secte qui se retrouve pour sa réunion mensuelle, mais de fans de jeux en réseau »¹⁸⁰⁶.

Le placement d'article dans une rubrique nommée « insolite », visant là encore à accrocher et à distraire peut être mentionné. Les exemples évoqués ici se traduisent le plus souvent par des cadrages de la pratique comme virtuelle, violente et bien évidemment « bizarre », « étrange », « autre », etc. Ce souci d'accrocher et de distraire permet de mieux comprendre certaines provocations, l'ironie, la dérision, et les moqueries notamment entraînées par les recadrages évoqués plus haut. Si ceux-ci peuvent parfois avoir comme dessein de persuader que la pratique n'est pas sérieuse, digne d'intérêt et saine (notamment pour alerter), ces éléments peuvent tout autant viser à distraire le lecteur¹⁸⁰⁷. Évidemment, l'ignorance des destinataires auxquels s'adressent les journalistes, et l'étrangeté de la pratique compétitive des jeux vidéo semblent se réduire à mesure qu'elle, et plus largement les jeux vidéo, s'installent dans le quotidien médiatique des Français et que les journalistes la présentent comme « grand public ».

¹⁸⁰⁴ B B., « LAN Armor Arena. Carnage annoncé à Lannion », *op. cit.*, 2002.

¹⁸⁰⁵ « Jeux », *op. cit.*, 2002.

¹⁸⁰⁶ FORESTIER Stéphanie, « Les jeux en réseau à la folie », *op. cit.*, 2006, p. 16.

¹⁸⁰⁷ AYA Bentounsi Ikram, *L'énonciation de la subjectivité dans le discours journalistique de la presse écrite francophone*, thèse de doctorat, Université Les Frères Mentouri Constantine, 2017 ; BAKLOUTI Elodie et BRES Jacques, « Ce qu'ironiser veut dire... De l'usage métadiscursif termes ironie, ironiser, ironique(ment) dans le texte théâtral et dans le texte journalistique », *op. cit.*, 2016.

3.3. Des journalistes critiqués

Le rôle décisif que joue le public dans la production des discours et des cadrages s'exprime aussi à travers les critiques qu'ils adressent aux journalistes. Pesant sur le travail de ces derniers lorsqu'ils médiatisent et cadrent la pratique, ces critiques en transforment durablement les conditions. Deux types de critiques sont identifiées. Celles-ci sont associées à deux cadrages différents de la pratique (stigmatisée et néfaste) et sont formulées par deux publics distincts (initiés et extérieurs aux compétitions de jeux vidéo) en vertu de grammaires différentes, que les journalistes sont incités à suivre lorsqu'ils écrivent sur le jeu vidéo. Le rôle du public dans la production de l'information apparaît ici d'autant plus accentué par le développement de multiples espaces d'expression en ligne (p. ex., réseaux sociaux numériques, espaces commentaires).

3.3.1. Critiques adressées par un public d'initiés

Le journaliste qui écrit sur les compétitions de jeux vidéo s'expose aux critiques formulées par le public de ces événements. À titre d'exemple, commenter et montrer son point de vue négatif, cadrer négativement la pratique, discréditer, ridiculiser, alerter, etc., peuvent donner lieu à d'importantes dénonciations.

Deux critiques principales émises par les initiés de la pratique à l'encontre des journalistes apparaissent dans les articles étudiés ainsi que dans les données secondaires : la première est à propos de l'inexactitude des énoncés, source de « désinformation », relevant et révélant le manque de professionnalisme des journalistes¹⁸⁰⁸. La seconde porte davantage sur l'énonciation, elle fait référence à la « condescendance » exprimée par des énonciateurs qui prennent les joueurs pour des gens « bizarres », « étranges », « fous »¹⁸⁰⁹. Évidemment, ces deux critiques sont le plus souvent liées : le mépris qu'a l'énonciateur à l'égard des jeux vidéo (compétitifs) explique son amateurisme, et inversement, son ignorance explique ses moqueries.

La perception par le public sportif de cadrages de l'esport jugés tronqués, non fidèles à la réalité et véhiculant une mauvaise image du jeu vidéo compétitif et de ses compétiteurs est à l'origine de ces critiques. Pour ces *insiders*, les discours critiqués sont aussi révélateurs du

¹⁸⁰⁸ p. ex., « Un jeu très sérieux », *op. cit.*, 2008, p. 1.

¹⁸⁰⁹ p. ex., WERLY Richard, « Les fanas du Starcraft », *Libération*, 15/12/2001, p. 39.

regard distancié, désintéressé et biaisé que portent les médias et les journalistes sur leur pratique. Dans ces cadrages, ils ne reconnaissent du journaliste ni son rôle de témoin (on critique la description non objective de la réalité) ni son rôle d'ambassadeur (on critique une description de la réalité dans laquelle il est difficile de se retrouver, tant la pratique et les joueurs apparaissent comme des anomalies). Ces critiques peuvent être assimilés à des « reproches de partialité et de superficialité », liées à des règles dérivées de la grammaire publique (centrée sur la distanciation) que l'on retrouve au cœur du journalisme, et dont peut faire l'objet tout journaliste, quel que soit le sujet qu'il traite¹⁸¹⁰. Ces critiques sont d'ailleurs aussi formulées par les journalistes lors des entretiens réalisés pour cette thèse. Ceux-ci ont déploré le manque de « sérieux » avec lequel est traité le sujet, le manque « d'ouverture d'esprit » de certains confrères, ou encore les « simplifications » et « exagérations » abusives.

Les critiques (ainsi que les règles de grammaire qui les justifient) et le cadre « activité discréditée » sont souvent énoncés ensemble dans les discours, chacun mettant l'autre à l'agenda. Ainsi semblent-ils déterminés réciproquement. D'une part, ces critiques et les règles de grammaire qui les justifient semblent jouer un rôle important dans la construction du cadre « activité discréditée » qu'elles font apparaître. Ces deux critiques et les événements médiatiques critiqués constituent des dispositifs de cadrage de ce cadre. Certains reportages, qui sont désormais de puissants dispositifs de ce cadre, ont généré de telles dénonciations de la part du public sportif, voire polémiques, qu'ils sont mêmes devenus quasi mythiques. Il est possible de penser à des reportages se terminant par les excuses publiques des journalistes ou des personnes interrogées (p. ex., Antoine De Caunes, Nagui, Laure Manaudou, Thierry Ardisson)¹⁸¹¹. Ce cadre semble, disputes après disputes liées au traitement médiatique des jeux vidéo, être devenu central dans l'interprétation et l'évaluation des discours produits sur l'esport.

Réciproquement, ce cadre rend centrale cette grammaire, accompagne l'interprétation et l'évaluation des productions médiatiques ainsi que la formulation et la justification des critiques. Interpréter que la pratique est cadrée comme « étrange » ou « néfaste » dans un texte, entraîne avec ce cadre une deuxième interprétation surplombante qui évaluera ce discours comme discréditant (ou que le jeu vidéo est discrédité dedans). Autrement dit, quand il est mobilisé, l'identification de dispositifs cadrant la pratique comme « étrange » ou « néfaste »

¹⁸¹⁰ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse*, op. cit., 2000, p. 367-405.

¹⁸¹¹ AUDUREAU William, « Pluie d'éloges pour la journaliste qui a défendu le jeu vidéo face à Nagui et Manaudou », *Le Monde.fr*, 09/10/2014 ; « Une interview condescendante du youtubeur Squeezie par Thierry Ardisson très critiquée », *Le Monde.fr*, 15/11/2017 ; « Antoine de Caunes s'excuse d'avoir "froissé" les joueurs de jeu vidéo », *Le Monde.fr*, 01/09/2014.

dans le discours mène presque instantanément les individus à interpréter que celui-ci discrédite la pratique. Il est tel qu'un seul dispositif de cadrage (p. ex., le mot « drogué ») semble pouvoir entraîner l'interprétation de l'entièreté des énoncés de l'article à ce prisme, et *in fine* entraîner l'émission de critiques. En effet, ce cadre rend la grammaire publique et ses règles dérivées (p. ex., faire preuve d'objectivité, de partialité) actuelles et dominantes, au barreau supérieur de « l'échelle grammaticale »¹⁸¹², quand il s'agit d'écrire sur les compétitions de jeux vidéo. Une faute grammaticale du journaliste entraîne ainsi de vives réactions de ces initiés. Le cadre permet et accompagne aussi la formulation de ces dénonciations. Il donne les moyens de contextualiser et de rendre intelligible le traitement problématique d'un article, et plus largement encore des médias traditionnels quand il permet de monter en généralité pour donner plus de profondeur à cette critique. Enfin, il permet de justifier les critiques face à leurs (potentielles) remises en question.

Ces critiques et cette grammaire toujours plus importantes depuis les années 2000 semblent contraindre de plus en plus l'expression de certains cadres et recadrages, jugés par le public sportif comme non conformes à la réalité et injustes. Les journalistes qui traitent de la pratique peuvent difficilement se soustraire à ces critiques. Sans même évoquer le risque de se disputer et de rompre avec ses sources¹⁸¹³, le journaliste dont le cadrage est reconnu comme un manquement aux règles dérivées de la grammaire publique s'expose à des critiques toujours plus grandes. Commenter et faire apparaître son point de vue négatif, cadrer négativement la pratique, discréditer, ridiculiser, alerter, etc., sont plus que jamais sous contrainte. Le journaliste doit, pour éviter ces critiques, « suivre davantage, dans la mise en forme des nouvelles, la règle polyphonique et la règle de séparation des faits et des commentaires »¹⁸¹⁴ pour ne pas faire de faute grammaticale. À contrario, faire preuve de bienveillance, de sérieux ou de compréhension de la pratique et de ses acteurs peut mener à la désignation des actions du journaliste et du média comme excellentes. Ces grâces, qui dépendent des mêmes grammaires, produisent un effet similaire aux critiques : elles les renforcent en mettant leurs principes normatifs à l'ordre du jour¹⁸¹⁵.

Ces critiques et ces grâces sont visibles dans tous les espaces où sont produits et rendus visibles des réceptions des articles : dans les commentaires de la rubrique sport de *lequipe.fr*, sur les

¹⁸¹² LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce*, Economica, 2009, p. 161.

¹⁸¹³ DERVILLE Grégory, « Le journaliste et ses contraintes », *Les Cahiers du journalisme*, vol. 6, 1999, p. 152-177.

¹⁸¹⁴ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse*, op. cit., 2000, p. 403.

¹⁸¹⁵ LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce*, op. cit., 2009.

réseaux sociaux, sur des forums spécialisés, dans un article dédié produit par un média spécialisé ou généraliste, etc. Le surprenant bon ou habituel mauvais travail des journalistes au regard de cette grammaire apparaît pour les initiés comme une préoccupation importante qui prend une place non négligeable dans les interactions.

3.3.2. Critiques adressées par un public extérieur

Les journalistes qui écrivent sur la pratique compétitive des jeux vidéo s'exposent à d'autres critiques de la part d'un public qui y est extérieur, notamment sportif. Également liées à des règles dérivées de la grammaire publique et à des cadrages de la pratique jugés non conformes à la réalité, ces critiques reprochent le manque de partialité dans l'autre sens : c'est la complaisance à l'égard de l'esport et de ses acteurs par le biais de cadrages partisans trop positifs de la pratique, dans lesquels certains publics ne se retrouvent pas, qui sont critiqués. À celle-ci s'ajoute une critique plus spécifiquement produite par des fans de sport lorsqu'un journaliste, une rubrique ou un média sportif médiatise la pratique. Ceux-ci peuvent remettre en question cette médiatisation si, selon eux, elle ne suit pas les règles de la grammaire sportive et de l'écriture journalistique sportive. Ces critiques sont particulièrement visibles dans les espaces commentaires du média sportif :

« Et a part des ragots, on peut avoir des commentaires sportifs ? Tactiques utilisées, erreurs produites, etc... Là, on se croirait au thé de la marquise »¹⁸¹⁶.

« Qu'est-ce que cet article vient faire dans L'Équipe ? C'est du sport ça ? Prochain article sur Simon et sa passion des mots croisés ? »¹⁸¹⁷.

« Ce n'est ni du sport ni des jeux de sport, et des sportifs non plus. À degaG ! Signé un amateur de jeux vidéos »¹⁸¹⁸.

« lequipe devrait supprimer cette section non sportive qui n'est absolument pas en accord avec son histoire »¹⁸¹⁹.

¹⁸¹⁶ Caramba13, 12/04/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-elyoya-je-n-arrive-pas-a-realiser-que-je-viens-de-gagner-le-lec/1241927>].

¹⁸¹⁷ Pierpol 39, 31/05/2020, [<https://www.lequipe.fr/Tennis/Article/Esport-gael-monfils-le-show-de-l-interieur-sur-la-plateforme-twitch/1139006>].

¹⁸¹⁸ Chris. Mantequilla, 08/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-bastien-biboolac-on-va-au-major-pour-le-gagner/1297700>].

¹⁸¹⁹ SLB1904RECORDS, 10/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-worlds-de-league-of-legends-le-bilan/1297936>].

Certains commentaires demandent même la fermeture de la rubrique ou le licenciement du journaliste principal Paul Arrivé. Pour certains, la présence d'une pratique non conforme sur *lequipe.fr* s'explique par les intérêts économiques des promoteurs des industries vidéoludiques et sportives ou des médias. Ainsi critiquent-ils les « publiereportages masqués » et dénoncent plus largement encore, en s'appuyant sur des règles dérivées ici de la grammaire « naturelle », les tromperies du média sportif et de ses journalistes « envers le public »¹⁸²⁰ : « Euh l equipe vous vous égarés là !!! Un sport j en doute fort perso !!! Une histoire de sponsor pour faire un article aussi long ??? »¹⁸²¹.

Si le souci pour les journalistes de *lequipe.fr* de justifier leur maîtrise de ces grammaires sous peine d'être sanctionnés par leurs collègues a été évoqué précédemment, ceux-ci ont la même préoccupation vis-à-vis de leurs lecteurs. En effet, ils s'exposent aux mêmes critiques de leur part dans les commentaires publiés en dessous des articles. Ces commentaires prennent une place très importante pour le journaliste principal de la rubrique sport de *lequipe.fr* (le prochain chapitre revient plus en profondeur sur ce point). Celui-ci regrette d'ailleurs « l'abandon » et la fermeture des sections commentaires de certains médias. Ces espaces d'échanges et d'expression démocratiques sont pour lui essentiels : « avoir la possibilité d'échanger sur les sujets [...] fait partie d'Internet ». Il attache de l'importance à écouter les « points de vue », à « discuter », à « débattre », à « répondre » et à se justifier des critiques. C'est d'ailleurs ce qu'il fait souvent dans les espaces commentaires des articles sport de *lequipe.fr*. Sous le pseudo « polo.arrive », il est à l'origine de 130 commentaires (sur les 4657 du corpus étudié), faisant de lui le troisième commentateur le plus actif de la rubrique au regard du corpus étudié. Face aux critiques vis-à-vis de la sportivité de la pratique, le journaliste évoque sa motivation à « expliquer par A plus B pourquoi c'est faux » en montrant que « c'est un sport comme les autres ». Il exprime en outre sa volonté de recueillir les points de vue d'opposants pour réaliser ensuite un article qui les présente et analyse leur véracité :

« Ça m'est arrivé déjà de proposer, de dire “est-ce que vous seriez prêts à en parler”, parce que je trouve ça intéressant d'avoir votre point de vue, et voilà, discutons-en. Et moi je peux en faire un article derrière aussi, dire voilà : “est-ce que le regard des gens sur l'esport et des lecteurs de l'équipe sur l'esport est si juste que ça ? Quels sont ses idées reçues ?” »¹⁸²².

¹⁸²⁰ LEMIEUX Cyril, *Mauvaise presse, op. cit.*, 2000, p. 322.

¹⁸²¹ Denisgrognaude, 07/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-xtqzzz-tout-le-monde-est-en-rodage/1320739>].

¹⁸²² Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

Ainsi, comme évoqué au moment d'exposer les logiques éditoriales de *lequipe.fr*, il est amené à anticiper le jugement des pairs et des lecteurs lorsqu'il produit un article et à justifier sa maîtrise des grammaires sportives pour éviter les critiques et être désigné comme un excellent journaliste¹⁸²³. Évidemment, ces critiques sont indissociables des disputes qui ont lieu entre le public sportif et d'autres publics développés dans le chapitre 5. Elles alimentent d'ailleurs ces controverses et participent à façonner les cadres qui s'opposent pour définir la réalité. De plus, si les journalistes ont été abordés ici en tant qu'acteur du monde médiatique, ils peuvent aussi agir et prendre part aux controverses en tant qu'acteur du monde l'esport. Ces critiques peuvent ainsi développer et renforcer leur projet de démocratisation et de légitimation de la pratique que le prochain chapitre développe.

L'ensemble des critiques analysées dans cette section sont aussi indissociables des espaces d'expression en ligne (p. ex., réseaux sociaux numériques, espaces commentaire en ligne). Elles mettent en lumière la façon dont le développement de ces nouveaux médias sociaux transforme la dynamique de la mise à l'agenda. Ces nouveaux espaces permettent en effet au public de participer de façon plus active à la définition de l'agenda : ces dispositifs donnent le pouvoir aux publics, par leurs critiques, de contester les sujets mis (ou au contraire absents) à l'agenda ou d'y mettre de nouveaux sujets¹⁸²⁴. Plus encore, comme l'illustre bien l'attention qu'attribue Paul Arrivé aux commentaires, ces nouveaux espaces d'expression et les commentaires produits par les lecteurs ont aussi un effet sur la façon dont les journalistes vont parler de ces sujets, ou autrement dit sur les cadrages qu'ils vont produire¹⁸²⁵.

Enfin, ces critiques venant de deux publics antinomiques révèlent la tension à laquelle doivent faire face les journalistes qui écrivent sur le sport électronique, déjà mise en lumière par Jean-Pierre Esquenazi, mais d'autant plus accentuée pour une pratique faisant l'objet de controverses comme l'esport¹⁸²⁶. Si « les nouvelles sont d'abord faites pour ceux qui partagent le même imaginaire social »¹⁸²⁷, comment écrire pour des publics partageant des imaginaires différents ? Comment, être à la fois témoin et ambassadeur de publics dont les expériences vis-à-vis de la pratique sont opposées ?

¹⁸²³ LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce*, op. cit., 2009.

¹⁸²⁴ BRUNS Axel, « The active audience: Transforming journalism from gatekeeping to gatewatching », in D. DOMINGO et C. PATERSON (dir.), *Making Online News : The Ethnography of New Media Production*, Peter Lang Publishing, United States, 2008, p. 171-184.

¹⁸²⁵ LEE Eun-Ju et TANDOC Edson C. Jr., « When News Meets the Audience », op. cit., 2017, p. 436-449.

¹⁸²⁶ ESQUENAZI Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité*, op. cit., 2014, p. 5.

¹⁸²⁷ *Ibid.*, p. 77.

Conclusion du chapitre 3

En analysant la façon dont les cadres produits rendent visibles les journalistes, les médias, les sources et les publics qui participent à l'activité collective de production d'article, ce chapitre a montré comment le monde médiatique conditionne la production et la construction des cadres de la pratique compétitive des jeux vidéo. Les discours rendent plus précisément visibles un ensemble de contraintes médiatiques – tantôt communes à l'ensemble des quotidiens, tantôt spécifique aux titres et aux rubriques – qui travaillent les cadres et permettent de comprendre leurs productions. Elles conditionnent tout autant les interactions qu'ont les journalistes avec leurs pairs, leurs sources et leurs publics. L'ensemble de ces contraintes et plus largement de ces conditions de production propres au monde des médias apparaissent comme autant de logiques explicatives des cadres produits qui permettent de comprendre leurs apparitions à un moment donné dans un article.

Les interactions entre les différents acteurs (journalistes, médias, sources, publics) qui participent à produire des articles mettent également en lumière la façon dont la production et la construction des cadres sont conditionnées par des négociations et des luttes qui ont lieu entre eux dans le monde médiatique. L'agentivité de ces acteurs interdépendants s'exprime à différents moments du processus de production : lorsqu'il s'agit d'engager (ou non) la production d'un type d'article lié à la pratique compétitive des jeux vidéo, de se rencontrer et d'échanger entre journalistes et sources, de cadrer et de recadrer au moment de l'écriture ou de la lecture du papier.

À cet égard, les résultats montrent comment le monde des médias et ses logiques sont indissociables de ce qui s'y passe à l'extérieur. Sur ce point, l'effet des sources et des publics sur les cadres produits a été montré. Si le journaliste peut sélectionner les sources et les recadrer, il apparaît contraint par les logiques et cadres que ses sources développent par ailleurs. D'ailleurs, la présence quantitativement accrue de certaines sources et événements s'explique par leur travail actif de communication auprès des différents médias. Le journaliste doit aussi être le témoin-ambassadeur de publics (certes imaginés et construits dans le contrat de lecture) insérés dans différents mondes. Ainsi, le journaliste s'expose-t-il à des critiques s'il produit des cadres de la réalité dans lesquels ses lecteurs ne se retrouvent pas.

Les résultats montrent enfin à quel point les médias et les journalistes sont des acteurs des controverses vidéoludiques et sportives qu'ils médiatisent. D'abord parce qu'en tant que

témoin-ambassadeur ils relaient les préoccupations de leurs sources et de leurs publics (p. ex., à propos des effets néfastes ou positifs de la pratique, à propos de sa caractérisation sportive), ainsi que les controverses dans lesquelles ils sont engagés. Mais plus encore, la mise à l’agenda de ces controverses par les médias et les journalistes semble renforcée par d’autres contraintes médiatiques identifiées dans ce chapitre. En effet, mettre en lumière de façon polyphonique différentes cadrages ou « réponses » possibles à une question ou mobiliser les cadres génériques « conflit » ou « controverse » permet de faire face à des contraintes temporelles et économiques, et de ne pas faire de faute de grammaire qui vaudrait au journaliste des critiques, tout en tenant un rôle démocratique d’animation du débat public.

En outre, tenir un rôle de défenseur du bien commun et de l’intérêt général (ou plutôt de ce qui est considéré comme tel) peut les mener – face à cette nouvelle pratique associée à la jeunesse qui semble croître rapidement, provoquer des troubles, et perturber l’ordre établi (et dont leur public ignore tout, voire s’inquiète) – à questionner, à craindre, à prévenir, ou encore à alerter. Enfin, le rôle des médias sur les cadres est aussi rendu visible à travers l’expression de l’individualité du journaliste, de sa subjectivité, de ses commentaires, et même plus encore de ses jugements.

Il a d’ailleurs été montré que le capital vidéoludique (compétitif) des journalistes était une variable importante expliquant les cadrages produits. Le journaliste apparaît-il aussi engagé en tant qu’individu dans ces controverses, que ce soit en tant qu’adulte voire parent inquiet, ou en tant qu’acteur du monde de l’esport. Ainsi, plus concrètement, de nombreuses actions typiques et (re)cadrages produits par les journalistes (ambassadeurs) sont liés à la controverse des effets et à la controverse du sport, développées dans les deux prochains chapitres.

Pour conclure, il n’a évidemment pas été possible de mettre au jour l’ensemble des contraintes liées au monde médiatique qui conditionnent les discours et la production des différents cadres. À titre d’exemple, considérer l’effet de la construction genrée du travail journalistique sur le cadrage médiatique de l’esport offre de nouvelles perspectives de recherches. Serait-il possible d’observer un traitement sexué de l’information, à l’instar d’un journalisme « au féminin » qui cantonne les journalisms femmes « aux genres du reportage, du portrait, de l’enquête, formats propices à la narration, aux témoignages et à une définition plus ethnographique, voire plus “psychologisante” du journalisme »¹⁸²⁸ ? Si le chapitre 6 évoque plus bas le rôle des journalistes

¹⁸²⁸ DAMIAN-GAILLARD Béatrice, FRISQUE Cégolène et SAITTA Eugénie, « Introduction. Le journalisme “au féminin” : dynamiques de spécialisation, enjeux organisationnels et traitement de l’information », *Le journalisme*

femmes dans la construction du problème d'inégalités genrées au sein de l'esport, de nombreuses pistes d'interrogations émergent : comment les journalistes femmes négocient-elles le fait d'écrire « sur un monde d'homme »¹⁸²⁹, surtout quand celles-ci évoluent elles-mêmes « dans un monde d'homme » à l'instar des rares journalistes femmes qui ont signé des articles pour le média sportif *lequipe.fr* ? Les journalistes qui couvrent les actualités sportives produisent-ils des genres d'articles, traitent-ils de sujets et les cadrent-ils différemment selon leurs genres ?

au féminin : Assignations, inventions, stratégies, Presses universitaires de Rennes, Rennes, coll. « Res publica », 2010, p. 35 11-43, [<https://doi.org/10.4000/books.pur.13723>].

¹⁸²⁹ SCHOCH Lucie et OHL Fabien, « 9. Presse écrite quotidienne sportive en Suisse romande : des femmes journalistes dans un monde d'hommes », in Béatrice DAMIAN-GAILLARD, Cégolène FRISQUE et Eugénie SAIITA (dir.), *Le journalisme au féminin : Assignations, inventions, stratégies*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, coll. « Res publica », 2010, p. 248 237-254, [<https://doi.org/10.4000/books.pur.13745>].

Conclusion de la première partie

Pour conclure, cette première partie a explicité la méthode utilisée pour mettre au jour les cadres médiatiques de l'esport, proposé une modélisation de leur fonctionnement en niveau, présenté l'ensemble des cadres médiatiques permettant de transmettre et d'interpréter des informations liées à l'esport, et montré le poids des logiques médiatiques dans leur production et construction.

Les données relatives à la présence des différents cadres présentés dans le chapitre 2 ont permis d'exposer des tendances relatives au cadrage médiatique de l'esport dans la presse généraliste ainsi qu'à l'évolution de ce cadrage depuis 1996. La domination des cadres « jeu vidéo », « électronique », « sociabilité » et « discipline compétitive » ainsi que la plus grande proportion de ce dernier depuis 2010 au détriment des deux premiers a été soulignée. Les résultats mis en évidence dans le chapitre 3 ont quant à eux montré que les cadrages produits diffèrent significativement d'un type de presse à l'autre, et plus encore d'un quotidien à l'autre. Ce chapitre a ainsi montré que le cadrage des compétitions de jeux vidéo dans la presse dépend du média.

Si ces résultats sont déjà intéressants, l'enjeu est surtout de les expliquer et de les comprendre. À cet égard, le chapitre 3 a montré le rôle que jouaient les logiques médiatiques, les journalistes, les médias, les sources et les publics dans la production et la construction des cadres. Cet enjeu est également au cœur de la deuxième partie à venir. De ce point de vue, la modélisation des cadres proposée et les différents cadres mis au jour apparaissent comme de précieux outils analytiques qu'il convient de mettre à profit dans les prochaines parties pour étudier la construction des discours médiatiques (et donc des cadres). En effet, ils permettent d'analyser finement les discours produits ainsi que des situations de communication, des interactions, des débats, etc. Ils semblent particulièrement bien adaptés à l'étude des luttes et des controverses qui pourraient d'ailleurs jouer un rôle décisif dans la construction des cadres. Comme l'a montré le chapitre 2, les logiques et interprétations des différents cadres sont parfois contradictoires et peuvent s'opposer. Surtout, le chapitre 3 a montré comment ces débats et controverses sont au cœur des discours médiatiques et à quel point les médias et les journalistes en sont des acteurs clés.

Deuxième partie. *Press Fighters* : des débats et controverses sportives

Introduction de la deuxième partie

Cette deuxième partie s'intéresse aux controverses et aux problèmes publics qui mobilisent les acteurs de l'esport. Plus précisément, en envisageant les relations qu'entretiennent ces situations problématiques avec les cadres médiatiques (présentées dans l'introduction générale) et l'objectif de cette thèse, trois logiques sont développées et conciliées dans les trois chapitres suivants :

A) Tout d'abord, cette partie met à profit la modélisation de cadre et les cadres identifiés pour éclairer et comprendre les débats, les controverses et les problèmes rendus visibles et produits dans les articles de presse. Il s'agit de mettre au jour les différentes positions défendues, les endroits où résident des points de tensions, de débats, de conflits, d'oppositions, mais aussi d'accord ou de consensus. Le but est de rendre compte de la dimension politique des différentes disputes et luttes médiatiques.

B) Ensuite, il est question d'étudier la façon dont les productions du corpus participent aux controverses et problèmes (publics) qui apparaissent dans les articles. Il s'agit de s'intéresser au « travail politique »¹⁸³⁰ que font les discours journalistiques. Le soin est apporté à la façon dont les discours et les acteurs problématissent et publicisent des situations, ainsi qu'à la manière dont les articles deviennent des situations problématiques au cœur des controverses.

C) Enfin, il s'agit d'analyser la façon dont les controverses et les problèmes marquent les cadres. L'analyse des débats éclaire et permet de comprendre ici la production et la construction des différents cadres médiatiques. Et pour cause, « dans l'approche pragmatique, la controverse constitue un moment privilégié d'institution, celui où l'on entre dans un processus de justification, où l'on produit et renforce arguments et contre-arguments, où les acteurs et les

¹⁸³⁰ TERZI Cédric et BOVET Alain, « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques », *op. cit.*, 2005, p. 125 111-132.

camps se forment, se légitiment, se fédèrent ou se séparent, c'est-à-dire là où le social s'institue »¹⁸³¹.

Deux controverses et trois problèmes apparaissent au cœur des discours médiatiques et semblent décisifs pour les comprendre. Le chapitre 4 est consacré à la controverse liée aux effets de l'esport sur les pratiquants, le chapitre 5 s'intéresse à la controverse liée à la qualification sportive de la pratique et le chapitre 6 est dédié aux problèmes (publics) de l'esport.

¹⁸³¹ DEBAZ Josquin, « Entre science et société, les controverses comme enquêtes collectives », *op. cit.*, 2017, p. 158-166.

Chapitre 4. *Mass effect(s)* : de la controverse des effets

La première et la plus ancienne des controverses qui marque les cadres est liée aux « effets » des jeux vidéo compétitifs. Celle-ci oppose un public extérieur réfractaire au développement, voire à l'existence de l'esport, qui critique et dénonce ses effets néfastes sur les joueurs (violence, addiction, isolement, obésité, etc.), à un public d'initiés, qui conteste les critiques des premiers et justifie le bien-fondé de la pratique en défendant son absence d'effets néfastes. Plus encore, ce public esportif promeut alors ses intérêts et effets bénéfiques pour la société, et *in fine*, sa légitimité en tant que pratique culturelle. C'est une controverse politique dans le sens où il s'agit d'un débat qui voit « se confronter publiquement des jugements faisant valoir qu'une situation ou une proposition donnée [ici le développement des compétitions de jeux vidéo et ses effets] est contraire à un principe de justice et/ou d'intérêt général, et des jugements inverses sur la même situation ou proposition »¹⁸³². Cette controverse politique est « l'aboutissement d'un processus » par lequel les acteurs en question ont problématisé et publicisé le développement de l'esport et ses effets « comme ayant des enjeux d'(in)justice ou d'intérêt général »¹⁸³³. Pour le public extérieur qui s'y oppose, ce sont les effets néfastes des jeux vidéo compétitifs qui sont problématiques. Pour les initiés, ce sont les oppositions et les cadrages produits par le public extérieur qui sont considérés injustifiés, erronés par rapport à la réalité et donc problématiques. D'un point de vue axiologique, les protagonistes prennent plutôt appui sur des « valeurs de vérité », ceux-ci se disputant à propos de l'interprétation (ou cadrage) des compétitions de jeux vidéo et de l'existence ou non de leurs effets néfastes¹⁸³⁴.

Si parler de controverse des effets est déjà large (celle-ci peut englober plusieurs controverses [p. ex., de la violence, de l'addiction, du rapport au réel]), elle est bordée ici de façon encore plus large. En effet, le conflit inclut ici des discours, des débats, des questions, des querelles, des disputes, etc., plus largement liés à sa valeur (positive ou négative), à son intérêt, à son utilité, à sa respectabilité, à son sérieux¹⁸³⁵, à son caractère sain, juste, conforme, légitime, acceptable, désirable, souhaitable, etc. Ainsi, plus largement que les questions controversées « est-ce une pratique néfaste, nuisible, risquée, dangereuse, etc. ? » ou « est-il

¹⁸³² RENNES Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *op. cit.*, 2016, p. 29 21-48.

¹⁸³³ *Ibid.*

¹⁸³⁴ *Ibid.*, p. 31 21-48.

¹⁸³⁵ Le mot sérieux n'est pas utilisé dans un sens opposé à léger, ludique, etc., mais fait plutôt référence au fait de prendre au sérieux (ou non) la pratique et ses caractéristiques, de s'y intéresser, de les prendre en compte de façon sérieuse. À titre d'exemple, il est possible de prendre la légèreté ou le ludique au sérieux.

dangereux, nuisible, néfaste, etc., que cette pratique existe et se développe ? », ce sont les questions « est-ce une pratique juste, bonne, saine, utile, intéressante, acceptable, souhaitable, (etc.) ? » ou « est-il juste, acceptable, utile, intéressant, souhaitable, etc., que cette pratique existe et/ou se développe ? » qui semblent organiser les discours de ce qui est appelé ici controverse des effets des jeux vidéo compétitifs.

La définition de cette controverse est proche de celle des « controverses vidéoludiques » formulée par Michael Perret et Esteban Giner. Il s'agit d'un processus « permanent », « perpétuel »¹⁸³⁶ ou « interminable »¹⁸³⁷. Cette controverse fait partie du « contexte de production » des discours médiatiques sur les compétitions de jeux vidéo¹⁸³⁸. Malgré qu'elle puisse être qualifiée de controverse à « bas bruit »¹⁸³⁹, elle produit un bruit de fond permanent. Elle ne fait pas référence à un « événement » ou à une « affaire » précise, mais englobe une multitude de situations problématiques qui l'alimentent. Le plus souvent, les articles étudiés qui rendent visible cette controverse et y participent ne sont pas liés à des affaires ou à des polémiques précises, qui certes font beaucoup de bruit et jouent un rôle important dans la réactualisation de la controverse quand elles apparaissent. D'ailleurs, de nombreux discours que cette thèse considère liés à cette controverse n'explicitent pas les problèmes et n'impliquent pas la constitution d'un public politique assez investi pour s'unir et tenter de le résoudre¹⁸⁴⁰. Ce chapitre défend même l'idée que la controverse des effets se déploie principalement au quotidien à travers la lutte pour le cadrage, ou *framing contest*, des effets de l'esport.

Pour montrer la façon dont les articles étudiés dans cette thèse rendent visibles et participent à cette controverse, qui en retour marque les cadres médiatiques de l'esport, un premier sous-chapitre met en lumière la façon dont les articles rendent visible et participent à la problématisation des effets de la pratique compétitive des jeux vidéo (1.). Le deuxième montre comment les fans d'esport réagissent face aux contestations de leur activité (2.). Enfin, le troisième met en lumière l'émergence de plusieurs motifs liés à la controverse autour desquels se coordonnent les acteurs de l'esport (3.).

¹⁸³⁶ PERRET Michael et GINER Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux », *Sciences du jeu*, n° 18, 2022, p. 2, [<https://doi.org/10.4000/sdj.4753>].

¹⁸³⁷ LEMIEUX Cyril, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *op. cit.*, 2007, p. 207 191-212.

¹⁸³⁸ PERRET Michael et GINER Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques », *op. cit.*, 2022, p. 4.

¹⁸³⁹ GILBERT Claude et HENRY Emmanuel, « La définition des problèmes publics : entre publicité et discrétion », *Revue française de sociologie*, n° 1, vol. 53, 2012, p. 35-59, [<https://doi.org/10.3917/rfs.531.0035>].

¹⁸⁴⁰ DEWEY John, *Le public et ses problèmes*, *op. cit.*, 2010.

1. Problématiser les effets néfastes

Cette première partie de chapitre montre comment les articles de PQN et de PQR rendent visible et participent à la problématisation des effets néfastes des jeux vidéo compétitifs de 1996 à 2022. Ces discours qui donnent à voir les contestations ou qui contestent directement le développement de l'esport sont importants, car ils sont à l'origine de la controverse. Ils sont associés au cadre « effets néfastes » qui, s'il ne s'y réduit pas, occupe un rôle important dans la problématisation des effets néfastes. Il offre en effet la possibilité aux individus, en partant d'un simple fait, de monter en généralité pour critiquer, contester et problématiser les effets de l'esport. En outre, ce sous-chapitre montre réciproquement le rôle décisif de ces discours sur la production et la construction du cadre « effets néfastes » et des cadres qui travaillent avec lui.

La controverse des effets de la pratique est antérieure à la naissance du sport électronique. Elle semble inhérente à l'émergence des jeux vidéo et accompagne leur développement sans jamais disparaître totalement¹⁸⁴¹. À titre d'exemple, dès 1976, le jeu vidéo *Death Race* entraîne des dénonciations le cadrant comme « violent » qui mèneront à l'arrêt de ses ventes¹⁸⁴². Ainsi, comme le montre le graphique 8 affiché plus haut (ou le graphique 4 en annexes), le cadre des « effets néfastes » est au cœur des premiers articles du corpus étudié, bien qu'il ne soit pas possible de parler de problématisation et de publicisation. Le portrait intitulé « “J'ai accompli de véritables génocides” ». Ses “potes réseau” ne sont pas ses “vrais amis”. Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu »¹⁸⁴³ publié par *Libération* en 1996 est un bon exemple. L'article commence en soulignant les effets sur le corps du joueur qui « a encore “mal aux yeux” et aspire à “quelques grosses nuits de sommeil” pour récupérer du marathon de jeux en réseau » durant lequel il est resté, avec d'autres joueurs, pendant 5 jours consécutifs, « près de vingt heures par jour devant les écrans, à “se démolir les uns les autres” ». L'activité est donc cadrée comme violente, tant par le discours rapporté de Stéphane – qui « se proclame “véritable barbare pendant les parties” » et qui déclare que « “Plus c'est violent, plus c'est marrant” » – que par le journaliste qui mentionne sa « fascination pour les jeux ultraviolents » et parle de « boucherie »

¹⁸⁴¹ PERRET Michael et GINER Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques », *op. cit.*, 2022.

¹⁸⁴² KARLSEN Faltin, « Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games », *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, 2015, p. 15-32, [<https://doi.org/10.4324/9781315738680>].

¹⁸⁴³ LATRIVE Florent, « Portrait. “J'ai accompli de véritables génocides”. Ses “potes réseau” ne sont pas ses “vrais amis”. Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

ou de « massacres ». Les dimensions sociales de la pratique sont également nuancées lorsque sont évoquées des amitiés qui restent cantonnées au jeu, quasi fictives et virtuelles :

« Dans la vie, il s'estime pourtant "calme et plutôt tempéré". Mais très fier de se transformer en brute sanguinaire dès que l'occasion se présente. C'est-à-dire à chaque fois qu'il joue avec ses "potes réseau", à ne pas confondre avec ses "vrais amis". Une double vie ? À 24 ans, ce programmeur d'applications professionnelles préfère que ses collègues n'apprennent pas son "côté vilain destructeur" »¹⁸⁴⁴.

Plus bas dans l'article, Stéphane affirme que « certains pètent les plombs à force de jouer trop longtemps ». Ainsi, lors du dernier marathon, « deux [joueurs] se sont levés de leur chaise et ont commencé à se cartonner ». Enfin, la précision à la toute fin que Stéphane est un prénom d'emprunt, car il « a tenu à garder l'anonymat »¹⁸⁴⁵ renforce le cadrage opéré. Ainsi, les effets néfastes ne sont pas problématisés explicitement et encore moins publicisés, bien qu'ils apparaissent tout de même comme une préoccupation pour les énonciateurs. C'est le plus souvent de cette façon que le cadre « effets néfastes » émerge, et ce sur l'ensemble de la période étudiée. Ces discours rappellent que tous les dispositifs du cadre des « effets néfastes », et plus largement ses mobilisations dans les articles, ne présentent pas les effets néfastes comme un problème à résoudre et n'invitent pas à des mises en œuvre pour les faire disparaître. Pour autant, ces cadrages participent tout de même à la controverse et la font vivre, de façon certes plus passive. Ils produisent une évaluation de l'esport et répondent à la question « quels sont les effets de l'esport ? », certes plus ou moins explicitement. Comme cela est développé dans le prochain sous-chapitre, ils entraînent aussi des réactions de défense. Enfin, ils participent au succès du cadre des « effets néfastes » et de ses sous-cadres (addiction, isolement, violence, etc.), qui n'en demeurent pas moins au cœur de la problématisation des effets.

Durant les années 2000, quelques articles endossent un rôle plus actif dans la problématisation des effets. Certains semblent être produits avec l'ambition d'alerter à propos des effets des jeux vidéo. Ces productions médiatiques peuvent alors constituer des moments critiques ou d'effervescence. Il est par exemple possible de citer le portrait et témoignage d'un ancien

¹⁸⁴⁴ *Ibid.*

¹⁸⁴⁵ Il est à noter qu'une interprétation radicalement différente de cet article est possible. Celle-ci met l'accent sur l'évocation des dimensions virtuelles, ludiques ainsi que sur le caractère occasionnel et contre-culturel de la pratique. La violence et les jeux en réseau y revêtent alors des significations positives. En effet, il est affirmé à un moment de l'article que « Ce Rambo du jeu estime "avoir les pieds sur terre". Il tient beaucoup à cette "coupure nécessaire entre le jeu et la vraie vie" » ou que « Stéphane s'est vite interposé pour empêcher que les batailles rangées ludiques n'empiètent sur la réalité ». Cette interprétation est développée dans le point (1.2.) du chapitre 7.

« drogué » en rédemption qui alerte sur les effets de sa pratique passée dans l'article intitulé « Jeux en réseau. "Deux ans à perdre mon temps" » :

« Plus de sport, plus de sortie, plus de copine... Pendant plus de deux ans, Adrien, 20 ans, a "joué" en réseau à Paris, posant des bombes, achetant toutes sortes d'armes, tuant des policiers ou des terroristes... au cours de parties qui pouvaient durer un weekend. Aujourd'hui, privé d'ordinateur, il pense avoir perdu son temps [...] Il compare le phénomène à une drogue qui, même si elle ne provoque pas forcément une dépendance physique, engendre un besoin qu'il faut assouvir. Fatigue, colère, stress, hystérie, mais aussi joie et satisfaction, ces séances virtuelles sont riches en émotions et ont parfois des conséquences sur la vie réelle. "Cela dépend des personnes. Dans notre groupe, il y avait Guillaume qui, dans la rue, était inconsciemment sur le qui-vive jetant des coups d'œil par-dessus son épaule comme le font les personnages de 'Counter' pour éviter d'être tués. Damien, lui, pouvait nous balancer, de rage, son clavier s'il se faisait abattre..." Virus toujours en action. Paradoxalement, leur passion n'a apparemment pas nui à leurs études puisque beaucoup de joueurs sont des passionnés d'informatique, réussissant bien à l'école. "En revanche, côté relationnel, ce n'était pas ça. On était entre nous et on formait une communauté de joueurs assez fermée finalement. Certains avaient même perdu leur copine à cause du jeu. On ne discutait que de ça, on ne se retrouvait que pour ça... Pas de temps pour draguer et d'ailleurs, je ne suis pas sûr qu'une fille ait accepté ce genre de comportement ! On a également eu quelques clashs avec nos parents qui se demandaient ce qu'on faisait la nuit et pourquoi on dormait tout le dimanche" »¹⁸⁴⁶.

Pour autant, les articles qui ont pour finalité de rendre problématiques les effets néfastes de l'esport et de les faire disparaître ne sont pas nombreux. Un nombre plus important d'articles s'interroge toutefois sur les effets de l'esport. La question « Les jeux en réseau sont-ils bons ou mauvais ? »¹⁸⁴⁷ est ainsi posée, parfois dès le titre ou le chapô de l'article. Tantôt, il ne s'agit que d'une simple question posée au milieu ou à la fin de l'article : « Dernière question qui tue : une passion aussi exclusive ne risque-t-elle pas d'engendrer quelques troubles physiques [vue, fatigue...], voire psychologiques (dépendance, régression, agressivité, autisme... »¹⁸⁴⁸, « Le monde des jeux en réseau fait peur. Comment expliquez-vous cela ? »¹⁸⁴⁹. D'autres fois, elle constitue le fil rouge d'un article dans lequel le journaliste enquête, questionne et tente de démêler le vrai du faux, notamment en interrogeant les acteurs concernés : « Antoine Protin (notre photo), 16 ans, de Beutin, est un fidèle du point cyber du centre social étaplois. Il a accepté de confirmer ou de démentir certains clichés qui collent à cette activité »¹⁸⁵⁰.

Enfin, un nombre plus important d'articles rendent compte de l'existence de critiques, de contestations et de la problématisation des effets néfastes de la pratique par certains acteurs,

¹⁸⁴⁶ GUILBAULT Jean, « Jeux en réseau. "Deux ans à perdre mon temps" », *op. cit.*, 2004.

¹⁸⁴⁷ AOUTAIL Khalid, « Un tournoi départemental de jeux en réseau », *op. cit.*, 2003, p. 10.

¹⁸⁴⁸ DAZY Marc, « Les cracks du frag », *op. cit.*, 2000.

¹⁸⁴⁹ THOMAS David, « Lan Enssat », *op. cit.*, 2003.

¹⁸⁵⁰ « Jeux en réseau », *op. cit.*, 2005.

voire de l'existence d'une controverse. Les critiques et contestations d'un public extérieur inquiet et leurs oppositions avec les acteurs sportifs sont mises en scène, parfois au détour d'une simple phrase : « Il est vrai que ce genre de jeux violents suscite quelques réactions chez leurs détracteurs. D'autant plus actuellement avec une actualité dramatique »¹⁸⁵¹, « Les interactions du jeu vidéo sur la santé ont pourtant suscité pas mal de polémiques... »¹⁸⁵². Ces controverses sont parfois davantage analysées. Les cadrages défendus par chacune des parties sont régulièrement mis en évidence, et sont parfois surplombés par le cadre générique « conflit », à l'instar de cet article paru en 2000 dans *Le Progrès* :

« Le jeu est théoriquement un acte social qui nécessite la participation de plusieurs individus. À ce titre, les jeux vidéo font exception à la règle. Depuis que les puces informatiques ont fait leur apparition, les joueurs de tous horizons ont trouvé le moyen de s'occuper individuellement. Jeux d'échecs, de stratégie, d'action, pour peu que l'on dispose d'un ordinateur ou d'une console, le jeu se transforme rapidement en une activité solitaire. D'où la crainte de nombreux parents ou encore sociologues de voir ceux que l'on appelle les "Hardcore gamers", c'est-à-dire les gros consommateurs de jeux, se transformer en individus asociaux déconnectés de la réalité et incapables de communiquer autrement qu'avec un joystick entre les mains. De leur côté, les joueurs ont bien souvent vite fait le tour de la question : après avoir affronté l'ordinateur pendant plusieurs heures, le plaisir disparaît bien souvent, inconsciemment la plupart du temps, pour laisser place aux automatismes »¹⁸⁵³

L'article « Les jeux vidéo : une drogue dure »¹⁸⁵⁴ publié en 2005 dans *Le Figaro* est aussi intéressant à évoquer. Il fait suite à la diffusion d'un reportage sur *Arte* dans lequel les effets néfastes des jeux vidéo, dont l'esport, sont problématisés : « "Des époux et des pères responsables ont tout abandonné, même leur famille, à cause d'un jeu vidéo." C'est par ce constat alarmant que débute le documentaire diffusé ce soir par *Arte* ». L'article résume ainsi le reportage. Pour autant, si son ambition est de rendre compte de l'action menée par le reportage d'*Arte* en faveur de la problématisation de la pratique sportive, le papier du *Figaro* participe indéniablement à ce processus en reproduisant à l'identique les cadrages du reportage télévisé :

« C'est bien là le principal danger des jeux virtuels : ne plus parvenir à distinguer la part du réel et du fictif. Une confusion qui a parfois de lourdes conséquences, comme le montre le documentaire qui nous emmène en Corée du Sud, où la majorité de la population est accro aux jeux vidéo. Les effets sont parfois très négatifs : de nombreux jeunes ont abandonné l'école et les divorces ainsi que les abandons de famille se sont développés de manière considérable. Des excès qui peuvent prendre d'autres formes :

¹⁸⁵¹ DELAGE Franck, « La passion du petit écran », *Sud Ouest*, 22/03/2003, p. 10.

¹⁸⁵² « Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *op. cit.*, 2006, p. 10.

¹⁸⁵³ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeu en réseau : le virtuel pour s'amuser ensemble », *Le Progrès – Lyon*, 06/08/2000.

¹⁸⁵⁴ RAPAPORT Jonathan, « Les jeux vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 22.

avec des tournois régulièrement retransmis en direct à la télévision, certains joueurs sont devenus professionnels. C'est le cas d'un adolescent canadien, Guillaume, venu s'installer à Séoul où il est le champion incontesté du jeu en réseau *Starcraft*. Il gagne 80 000 dollars par an et est une véritable star, avec plus de 300 000 fans dans tout le pays. Un succès pourtant fragile, car, en Corée, il n'y a de la place que pour les vainqueurs. Le jour où Guillaume perd une partie de son jeu favori, il est abandonné par ses sponsors et sa notoriété disparaît. Aux États-Unis, un jeu de rôle a beaucoup fait parler de lui pour le phénomène d'accoutumance qu'il provoque chez les joueurs : *EverQuest*. Brandon, un adolescent, avoue que le jeu est "son unique raison de vivre" »¹⁸⁵⁵.

Ces différents discours continuent d'apparaître jusqu'à la fin du corpus. Encore en 2022, les journalistes demandent aux acteurs qu'ils interrogent « y a-t-il des risques à la pratique du eSport ? »¹⁸⁵⁶ ou « les jeux vidéo sont controversés, car ils favorisent la sédentarité, qu'en dites-vous ? »¹⁸⁵⁷. Ces questionnements constituent encore le fil rouge de certains articles, à l'instar de celui intitulé « "Modérer son temps de jeu !" » paru en 2017 dans la *Voix du Nord*. De plus rares productions semblent encore tenter de problématiser les effets néfastes du sport électronique. À titre d'exemple, en 2016, l'article « Une pratique difficile à contrôler »¹⁸⁵⁸ problématise l'« impact » qu'ont les jeux vidéo (compétitifs) sur la « vie de famille ». Catherine, une mère de deux enfants, raconte son expérience problématique des jeux vidéo. Celle-ci déplore qu'en dépit de ses « efforts, cette activité devient de plus en plus difficile à contrôler. Elle prend trop de place, au détriment du reste et notamment de la lecture. Hugo, qui plus jeune aimait lire, ne le fait plus aujourd'hui que par obligation ». Ainsi déclare-t-elle que « les jeux vidéo, et plus généralement les écrans, ont clairement un impact sur [sa] vie de famille. Non seulement ils limitent la communication, mais ils poussent parfois à l'autoritarisme ». Obligée de cacher les consoles et les téléphones, elle finit en s'exprimant ainsi : « Bref, la gestion des jeux est devenue une lutte quotidienne qui nous demande beaucoup d'énergie. Je n'en ai donc pas une vision très positive »¹⁸⁵⁹. Des cadrages similaires apparaissent aussi dans l'article « *Fortnite*. Ce jeu vidéo les rend fou »¹⁸⁶⁰ paru en 2019. Un père de famille explique que le jeu vidéo est « devenu un combat quotidien, fait de constantes négociations. Ce qui n'est pas sans répercussions sur la vie de famille ». Celui-ci explique avoir été contraint « d'activer une appli de contrôle parental » pour éviter que son « garçon de neuf ans, scolarisé en CM1 » ne passe

¹⁸⁵⁵ *Ibid.*

¹⁸⁵⁶ MICHENAUD Juliette, « Gwendal Duparc, lycéen et champion de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/11/2020, p. Loudéac-Rostrenen_33.

¹⁸⁵⁷ POMME Marie, « Loudéac À Plessala, Youenn Rocaboy est coach en Esport », *op. cit.*, 2022, p. 13UNE-LOU.

¹⁸⁵⁸ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

¹⁸⁵⁹ *Ibid.*

¹⁸⁶⁰ DENIEL Didier, « *Fortnite*. Ce jeu vidéo les rend fous », *op. cit.*, 2019, p. IGE3.

« neuf heures par jour devant son écran »¹⁸⁶¹. Il est important de noter ici l'absence totale de publicisation de ces problèmes. Catherine semble même résignée, face à ce qui semble être une fatalité. Surtout, le problème s'individualise, il se mue en problème domestique ou familial dont la résolution semble dépendre de mise en place individuelle (application de contrôle parental, restrictions et règles au sein du foyer, etc.). Cette même définition du problème apparaît dans le discours de Mounir Smail, formateur et addictologue dans l'association béglaise, Form'action. Face aux « parents d'ados [qui] viennent consulter avec leur enfant parce que les jeux virtuels prennent beaucoup de place dans la famille et empêchent le partage et l'échange, autour du repas par exemple », il « conseille d'imposer des règles de temps, de jouer avec lui, de renouer la complicité et le dialogue »¹⁸⁶². Les parents sont de la même façon tenus pour responsable de la disparition des effets néfastes de la pratique dans l'article « Limiter le temps devant les écrans »¹⁸⁶³ paru en 2017. La personne à l'origine de ce cadrage est Henri Dubois, membre de l'association Nec Deus Nec Dominus « qui promeut l'e-sport et le jeu vidéo sur la région lyonnaise », mais qui est avant tout présenté comme un « ex-éducateur, [qui] anime des conférences sur les jeux vidéo et parfois sur la dépendance qu'ils peuvent entraîner, notamment chez les adolescents » :

« Le soir, aucune concession « Très souvent, les parents ne font pas attention aux jeux qu'ils achètent à leurs enfants. Il y a des "Pegi" qui ont été mis en place. S'il est indiqué Pegi 16 ou 18 sur un produit, on ne va pas l'acheter à un enfant de 11 ans, c'est stupide. » Limiter le temps devant les écrans est la première mesure à prendre, « aussi bien pour la télévision, la tablette ou le téléphone portable, ajoute Henri. Un enfant qui passe plus de trois heures sur des jeux vidéo, cela me paraît excessif »¹⁸⁶⁴.

Pour finir, particulièrement depuis 2016, les articles médiatisant les événements de jeu vidéo compétitif mis en place par des acteurs extérieurs à l'esport, le plus souvent publics et institutionnels, qui justifient leurs actions par la lutte contre les effets néfastes de la pratique et par la promotion d'une pratique sportive saine. Bien que les manifestations qu'ils organisent soient cadrées positivement, ils n'en cadrent pas moins les effets néfastes comme quelque chose de problématique. À titre d'exemple, il est possible de citer l'article consacré à L'Union française des œuvres laïques d'éducation physique Jura, qui « lutte contre la sédentarité liée à la pratique excessive des jeux vidéos et veut redynamiser les city stades, en faveur des jeunes et des adolescents ». Pour cela, cet acteur a organisé « un premier rendez-vous UFO E-sport »

¹⁸⁶¹ *Ibid.*

¹⁸⁶² FLORENT Rosa, « Le Festival dit "Wii" », *Sud Ouest*, 24/01/2012, p. Bordeaux Rive Gauche-C2_13.

¹⁸⁶³ « Limiter le temps devant les écrans », *Le Progrès – Lyon*, 03/10/2017, p. Givors-région26.

¹⁸⁶⁴ *Ibid.*

dans lequel « Les participants ont pu jouer aux jeux vidéo, couplés à une activité physique, du football à cinq contre cinq »¹⁸⁶⁵. L'article « Un weekend pour un e-sport responsable » consacré au « MAIF Numérique Tour » peut aussi être mentionné en guise d'exemple. Deux événements sont enchaînés dans cette manifestation : « une conférence de sensibilisation aux écrans et aux jeux vidéos de 14 h 30 à 16 h, et un tournoi *FIFA* dans la foulée ». Surtout, l'article souligne que « la conférence – en partie écrite par la psychologue Léa Fleuricourt – se veut pédagogique. Objectif : lutter contre l'addiction dans laquelle tombent certains jeunes, parfois jusqu'au décrochage scolaire »¹⁸⁶⁶.

L'ensemble des discours présentés permettent ainsi de mettre en lumière le rôle de plusieurs types d'acteurs dans la problématisation des effets néfastes de l'esport à l'origine de la controverse. Il est possible de citer les acteurs du monde de la santé au sens large (médecins, psychologues, enseignants en APA, etc.). D'ailleurs, il aurait pu être possible de mentionner également l'alerte lancée en 2016 à l'occasion du projet de loi pour une république numérique par le Dr Alain Rigaud, président de l'Association nationale de prévention en alcoologie et en addictologie. Le professionnel de la santé craint que la légalisation des compétitions d'esports (qui ne sont plus régis par la législation des jeux d'argent) conduise « à ce que ces jeux et compétitions deviennent largement accessibles sans qu'aucun dispositif d'encadrement ou de régulation ne puisse prévenir les pratiques excessives et leurs conséquences (perte de contrôle, dépenses non maîtrisées, surendettement...) »¹⁸⁶⁷. Son discours appelle d'ailleurs à des mises en place des pouvoirs publics. Pour autant, le problème n'en reste pas moins dépolitisé dans la mesure où il est pensé comme un « dysfonctionnement auquel il convient d'apporter une solution technique, et non comme une énigme à élucider »¹⁸⁶⁸. Le rôle des parents, des éducateurs et plus largement de tous les acteurs du monde de l'éducation sont aussi à l'initiative des discours mis en lumière dans cette première partie de chapitre. L'action des joueurs et anciens joueurs a aussi été soulignée. Surtout, il est possible d'insister sur le rôle des journalistes. Indissociables des logiques médiatiques mises au jour dans le chapitre différent (et notamment du rôle d'ambassadeur des publics), ces acteurs alertent, enquêtent, questionnent,

¹⁸⁶⁵ « Les adolescents se sont affrontés lors d'un tournoi de football particulier », *Le Progrès (Lyon)*, 28/04/2019, p. Lons-le-Saunier-région15.

¹⁸⁶⁶ BUREAU Eric, « Un week-end pour un e-sport responsable », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/12/2021, p. 30.

¹⁸⁶⁷ FACHE Alexandre, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *op. cit.*, 2016.

¹⁸⁶⁸ BOVET Alain et TERZI Cédric, « Démocratie directe et dépolitisation », in Andreas GROSS, Fredi KREBS, Dani SCHÖNMANN et Martin STHOLER (dir.), *Au-delà de l'automne. Alternatives sur le plan intérieur et perspectives européennes*, Éditions le Doubs, St-Ursanne, 2011, p. 172 167-175.

etc. Par leurs productions et leurs questions, ils mettent surtout leurs sources et leurs cadrages à l'épreuve de la réalité¹⁸⁶⁹.

Ce premier sous-chapitre semble toutefois montrer que la controverse des effets est à « bas bruit »¹⁸⁷⁰ dans la presse nationale et régionale, tout du moins quand il s'agit d'évoquer la pratique compétitive des jeux vidéo (il peut en être autrement pour le jeu vidéo). Les discours étudiés problématisent moins les effets néfastes de l'esport, qu'ils ne rendent compte de l'existence de problématisations des effets de l'esport. Surtout, le problème ne semble pas publicisé, mais au contraire individualisé et/ou dépolitisé. Cette dernière tendance apparaît similaire au problème des jeux vidéo violent en Suisse étudié par Michael Perret¹⁸⁷¹.

Pour autant, ces discours sont tout de même liés à la controverse, y participent et la font vivre. Ils font émerger le cadre des « effets néfastes » qui critique et conteste, plus ou moins explicitement, l'esport et son développement. Par les réactions qu'ils provoquent (étudiés dans le prochain sous-chapitre), ces cadrages sont à l'origine de la controverse. Ils mettent la question des effets à l'agenda, et y répondent, à nouveau plus ou moins explicitement. En retour, ces discours qui problématisent les effets néfastes ou rendent visible cette problématisation dans les médias participent à la production et à la construction des cadres de l'esport. Le cadre « effets néfastes », ainsi que les cadres « violence », « addiction » ou « isolement » qui travaillent avec, se construisent au fur et à mesure de leur déploiement. Ils permettent aux acteurs de donner sens à leurs expériences problématiques, de monter en généralité à partir d'elles et de communiquer à leur propos. En retour, chacune de ces situations enrichit ces cadres de nouveaux dispositifs.

2. Justifier et défendre la légitimité de l'esport

Le rôle joué par les discours qui rendent visibles ou participent à la problématisation des effets (ou plus largement qui cadrent l'esport comme source d'effets néfastes) sur l'émergence et le déploiement de la controverse est surtout visible à travers les réactions défensives du public sportif qu'ils provoquent. En effet, face à ces cadrages de leurs pratiques qu'ils trouvent injustes, car non conformes à la réalité, les fans d'esport vont produire d'autres cadrages pour

¹⁸⁶⁹ BOLTANSKI Luc, *De la critique, op. cit.*, 2009.

¹⁸⁷⁰ GILBERT Claude et HENRY Emmanuel, « La définition des problèmes publics », *op. cit.*, 2012, p. 35-59.

¹⁸⁷¹ PERRET Michael, *Expérience d'un problème public, op. cit.*, 2021.

justifier et défendre la légitimité des compétitions de jeux vidéo. Ces réactions sont directement produites dans les articles ou apparaissent par ceux-ci.

Plus précisément, une première section montre comment les discours rendent visibles ou participent à la problématisation des cadrages discréditant l'esport (2.1.). Une deuxième section met en lumière les nouveaux cadrages produits par le public sportif pour justifier le bien-fondé de leur pratique (2.2.). Enfin, une dernière section souligne l'émergence d'une autre façon de réagir consistant à promouvoir une activité sportive saine (2.3.).

2.1. Rendre problématiques les cadrages injustes et discréditant de l'esport

Sur l'ensemble de la période étudiée, des discours de PQN et PQR participent ou rendent visible la problématisation des cadrages injustes et discréditant de l'esport produits par ses opposants. Ceux-ci apparaissent intimement liés au cadre « activité discréditée ». Comme pour d'autres, ce cadre offre les outils, en partant d'un simple fait ou trouble, de monter en généralité pour critiquer, contester et problématiser les descriptions de l'esport jugées tronquées et injustes. En retour, ce cadre est façonné par ses mobilisations dans les discours de presse liés à la controverse des effets.

Les premières traces de problématisations de ces cadrages discréditant émergent dès 2000, lorsque des compétiteurs exposent leurs propres expériences problématiques des critiques et des cadrages défavorables à l'esport : « Car les préjugés, Elky en a soupé : “Je joue depuis l'âge de 6 ans. D'abord sur console, puis sur internet. Mais, en France, personne ne me prend au sérieux. Beaucoup jugent les jeux comme un univers bizarre et inquiétant” »¹⁸⁷². La « mauvaise réputation » est présentée comme problématique en ce qu'elle empêche les joueurs de vivre pleinement leur passion : « Victimes d'une mauvaise réputation, les joueurs invétérés ont en effet bien du mal à se rassembler. La plupart des mairies semblent réticentes à accueillir ces Lan associées à une culture de la violence »¹⁸⁷³. À ce moment-là, plusieurs acteurs affichent leur engagement en faveur de nouveaux cadrages considérés plus justes. Ainsi, des organisateurs de tournois déclarent par exemple « qu'un des buts » de leur compétition « est d'effacer auprès du public la mauvaise image du jeu informatique [car] loin d'être une activité

¹⁸⁷² WERLY Richard, « Les fanas du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 39.

¹⁸⁷³ PERSIDAT Marie, « Affrontements sur écran vingt-huit heures non-stop », *Le Parisien*, 18/02/2003, p. 5.

qui déconnecte de la vie sociale, il peut être un vecteur de rencontres”¹⁸⁷⁴. D’autres affirment qu’« ils en ont marre de la mauvaise réputation de ce genre d’activité : “À écouter certaines personnes, on a l’impression que l’on va tous devenir fou ou épileptique à force de jouer !” »¹⁸⁷⁵. Ces motivations sont présentées comme étant à l’origine de plusieurs événements sportifs : « C’est justement pour couper court à ce genre de préjugés qu’ils ont eu l’idée d’organiser un grand tournoi de jeux en réseau »¹⁸⁷⁶. Ces discours, accompagnés du cadre « activité discréditée », apparaissent ainsi liés à la réalisation d’actions visant à résoudre le problème de « mauvaises images » de l’activité. Pour autant, ces mises en œuvre se confinent le plus souvent à des initiatives d’acteurs sportifs. Les cadrages de l’esport comme source d’« effets néfastes » sont donc rarement présentés comme un problème ou une préoccupation pour l’ensemble de la communauté esport, qui impliquerait que chaque fan s’engage dans la légitimation du jeu vidéo compétitif. Il est encore une fois à noter que ces discours émergent toujours ces dernières années, comme dans l’article intitulé « On veut dédramatiser la pratique du jeu vidéo »¹⁸⁷⁷ publié en 2017 :

« Cet aspect pédagogique, c’est quelque chose que vous souhaitez mettre en avant ? Oui effectivement. On milite notamment par rapport à l’eSport. Notre souhait est de faire comprendre que ce n’est pas un loisir débile, mais une activité qui a un intérêt. On veut faire changer les mentalités, dédramatiser la pratique du jeu vidéo »¹⁸⁷⁸.

Toutefois, si légitimer l’esport est encore une motivation de plusieurs acteurs en 2017, les cadrages défavorables du jeu vidéo compétitif ne semblent plus être un problème. Ceux-ci sont d’ailleurs régulièrement évoqués au passé : « On a été beaucoup stigmatisés à une époque. On disait “Ce sont des geeks, ils deviennent violents”... Et on a souffert de cette image »¹⁸⁷⁹.

Pour finir, il peut être aussi intéressant de citer la production « Maniaques des manettes »¹⁸⁸⁰ publiée en 2005 dans *Libération* à la suite du reportage d’*Arte* (évoqué précédemment pour son rôle dans la problématisation des effets néfastes de la pratique). Ici, c’est un journaliste, dans un article de type opinion ou compte rendu critique, qui utilise le cadre « activité discréditée » pour dénoncer le traitement négatif des jeux vidéo (compétitifs) opéré par les médias :

¹⁸⁷⁴ LANGLADE Delphine, « Atomic lan party à Nahuques », *op. cit.*, 2000, p. E.

¹⁸⁷⁵ « Des “fanas” de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/12/2003, p. 12.

¹⁸⁷⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷⁷ « On veut dédramatiser la pratique du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. BRV2.

¹⁸⁷⁸ *Ibid.*

¹⁸⁷⁹ CAVAILLEZ Jean-Philippe, « Les stars de l’e-sport s’affrontent à Lyon », *op. cit.*, 2017, p. Rhône15.

¹⁸⁸⁰ ICHER Bruno, « Maniaques des manettes. », *op. cit.*, 2005, p. 28.

« On ne peut pas dire que le jeu vidéo soit omniprésent à la télévision. En dehors d'une poignée de chaînes spécialisées sur le câble et le satellite (Game One ou Playin'TV) ou d'un projet de PlayStation TV mené par Sony (on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même), le jeu vidéo est le vilain petit canard cathodique, alors qu'avec ses millions de pratiquants, il est juste le concurrent le plus menaçant de la télévision. Seule Arte, de temps en temps, se démène pour trouver des documentaires pertinents sur le sujet. Parfois, c'est une bonne pioche, parfois non. Celui de ce soir appartient plutôt à la seconde catégorie malgré la qualité de certaines interventions et la rareté de ce genre de problématique à la télévision. En revanche, le paresseux enchaînement d'idées reçues ainsi que l'interminable récit d'un pauvre gamin américain dépressif plombent solidement l'ensemble [...] Par ailleurs, la rencontre avec le jeune prodige québécois Guillaume Patry, installé en Corée du Sud et devenu joueur professionnel, ne manque pas de sel [...]. Bien moins convaincant, quelques images, volées on ne sait où, montrent en flouté un type sorti manu militari d'une salle en réseau par sa femme parce que, affirme le commentaire, "il n'était pas rentré chez lui depuis trois jours". Pour faire bonne mesure, la voix off lance qu'en Corée du Sud, l'augmentation des divorces, du surendettement et du nombre d'adolescents qui quittent l'école a "probablement" quelque chose à voir avec le succès des jeux en ligne. Pas très sérieux... »¹⁸⁸¹.

Le journaliste dénonce les méthodes journalistiques de ses confrères. Si le cadrage de l'esport comme « néfaste » (dans les médias) n'est pas totalement présenté comme un problème, l'article invite tout de même les différents médias traditionnels généralistes à transformer leur façon de traiter les jeux vidéo (compétitifs). Surtout, ils participent activement à la controverse en promouvant le cadre « activité discréditée » ainsi qu'en se positionnant pour les pratiques vidéoludiques et contre certains de leurs opposants.

2.2. Produire d'autres cadrages de l'esport

Une deuxième réaction plus commune des acteurs de l'esport face aux contestations et cadrages de leur pratique comme « néfaste » consiste à produire de nouveaux cadrages (« changer l'image ») présentant la pratique comme une activité saine, qui n'est pas source d'effets néfastes, mais de bienfaits. Ces nouveaux cadrages présentent l'esport en des termes conformes aux principes normatifs sur lesquelles reposent les discours critiques contre le sport électronique¹⁸⁸² et permettent de justifier son bien-fondé.

Face aux cadrages contestataires soulignant les « effets néfastes » de l'esport, certains articles émergent avec comme finalité de recadrer l'esport comme une « activité saine ». Répondre aux accusations en montrant que l'esport n'est pas dangereux, mais source de bienfaits apparaît comme le fil rouge de plusieurs articles, à l'instar de celui intitulé « Les jeux en réseau : pas de

¹⁸⁸¹ *Ibid.*

¹⁸⁸² PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu, op. cit.*, 2003, p. 41.

danger ! »¹⁸⁸³ paru en 2003 ou « “Les accros aux jeux vidéo sont très rares” »¹⁸⁸⁴ publié en 2007 dans *Ouest-France*. Montrer le bien-fondé de la pratique des jeux vidéo d'affrontement est aussi l'angle de certains articles médiatisant des événements qui ont pour but de démontrer l'intérêt des jeux vidéo à un public extérieur aux jeux vidéo (p. ex., parents), parfois en organisant des débats ou des conférences. L'article « “Les jeux vidéo ont aussi des côtés positifs” » en est un bon exemple : « Cinq étudiants en licence animation à la faculté de Cholet vont organiser une soirée jeu puis un débat. Objectif : dédramatiser le sujet. “Les jeux vidéo prennent de plus en plus de place et nous voulons créer un moment convivial autour de ce loisir” »¹⁸⁸⁵.

Mais au-delà des articles dédiés, ces (re)cadrages présentant l'esport sous de meilleurs auspices sont au cœur des articles produits quotidiennement. Il est possible de mettre en avant plusieurs cadres (« sociabilité », « développement humain », « discipline compétitive, etc. ») qui constituent autant d'arguments mobilisés pour justifier que l'esport est sans danger et sources de bienfaits. Souvent, ces arguments et cadres n'apparaissent parfois qu'au détour d'un paragraphe, voire d'une phrase ou deux : « “Ce qui me plaît, ce n'est pas de faire couler du sang”, insiste le “gamer” (comprendre “joueur”). “C'est un jeu extrêmement stratégique. On peut le considérer comme un sport qui exige de la concentration, de la motivation, de l'entraînement, des réflexes...” »¹⁸⁸⁶. En fait, ces cadrages sont au cœur des opérations de justification du bien-fondé de l'esport face aux critiques. À certains égards, ces cadrages peuvent même constituer des justifications. Le terme « justification » est un concept au cœur de la sociologie de la critique¹⁸⁸⁷. Il est particulièrement développé par les sociologues pragmatiques Luc Boltanski et Laurent Thévenot dans l'ouvrage *De la justification* (1991)¹⁸⁸⁸, et enrichi quelques années plus tard dans *Le nouvel esprit du capitalisme* (1999) écrit par Luc Boltanski et Ève Chiapello¹⁸⁸⁹. La justification désigne le processus par lequel les acteurs justifient, légitiment, défendent le bien-fondé de leurs actions – qui est alors incertain, possiblement à la suite des critiques – en prenant appui sur des principes reconnus et partagés. Les justifications, tout comme les critiques, reposent en effet nécessairement sur un principe

¹⁸⁸³ MUDRAK Romain, « Les jeux en réseau », *op. cit.*, 2004, p. 13.

¹⁸⁸⁴ ROBIN Yves-Marie, « “Les accros aux jeux vidéo sont très rares” », *op. cit.*, 2007, p. 8.

¹⁸⁸⁵ « “Les jeux vidéo ont aussi des côtés positifs” », *Ouest-France*, 24/11/2007, p. 13.

¹⁸⁸⁶ MANKOWSKI Thomas, « Nether le gamer de passage à la Lan », *Sud Ouest*, 17/12/2005, p. 32.

¹⁸⁸⁷ BOLTANSKI Luc, « Sociologie critique et sociologie de la critique », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, n° 10, vol. 3, 1990, p. 124-134, [<https://doi.org/10.3406/polix.1990.2129>].

¹⁸⁸⁸ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification : Les économies de la grandeur*, Gallimard, Paris, 2022.

¹⁸⁸⁹ BOLTANSKI Luc et CHIAPELLO Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Nouvelle éd., Gallimard, Paris, coll. « Collection Tel », 2011.

supérieur commun, aussi appelé principe de grandeur ou principe d'équivalence, qui permet « d'évaluer, sous un certain rapport qui doit être spécifié, la valeur relative des êtres engagés dans la dispute ou, pour reprendre notre vocabulaire, leur grandeur »¹⁸⁹⁰. Ces principes renvoient à des valeurs partagées et à des conceptions du bien commun différentes. Les auteurs ont identifié six¹⁸⁹¹ principes communs principaux à l'œuvre dans les situations de la vie quotidienne, et auxquelles se réfèrent les critiques et justifications. Ceux-ci sont liés à six cités¹⁸⁹².

Ce chapitre soutient que c'est principalement par ces justifications que se déploie la controverse des effets au quotidien dans la presse, de façon certes latente. En effet, les justifications sont omniprésentes dans les productions médiatiques. Elles apparaissent dans presque 22 % des 2456 articles codés, et dans quasiment 50 % des portraits et entretiens. Ces justifications sont donc bien plus présentes que les critiques et cadrages négatifs qui les précèdent. Elles révèlent la place importante que les contestations occupent dans l'espace interdiscursif des acteurs sportifs et des journalistes. Ces justifications, qui n'auraient pas lieu d'être s'il n'y avait pas de controverse, de critiques, de contestations et de doutes sur les effets de l'esport, participent à la controverse. Quand bien même elles se limitent parfois à quelques phrases d'un article sans explicitation des critiques et craintes auxquelles elles répondent, ces justifications prennent part à la lutte pour le cadrage (ou *framing contest*) des effets de l'esport. Elles répondent à la question des effets et peuvent contribuer à sa mise à l'agenda, d'autant plus quand les discours y font explicitement référence. Évidemment, ces justifications sont aussi susceptibles de provoquer de nouvelles critiques et contestations.

Avant de présenter les justifications qui apparaissent, il est possible d'explicitier le lien entre les cadres médiatiques et les justifications. Comme mentionné plus haut, les cadres peuvent être considérés comme des outils ou des arguments au service des justifications. En retour, les justifications marquent les cadres. En effet, un cadre impliqué dans une justification déploie sa logique et son discours au service d'un autre but, la démonstration de l'absence d'effets néfastes et de la présence de bienfaits. Son positionnement sur la question des effets peut être alors

¹⁸⁹⁰ BOLTANSKI Luc, *De la critique, op. cit.*, 2009, p. 52.

¹⁸⁹¹ Une septième cité (par projet) et principe est mis au jour dans *Le nouvel esprit du capitalisme*.

¹⁸⁹² La cité domestique (prenant pour valeur la tradition, la hiérarchie, la famille), la cité civique (prenant pour valeur l'intérêt général, la collectivité, la démocratie), la cité marchande (prenant pour valeur la concurrence, la réussite économique), la cité industrielle (prenant pour valeur la rationalité et l'efficacité), la cité inspirée (prenant pour valeur la créativité, l'innovation, l'imagination) et la cité de renom (prenant pour valeur la réputation et la reconnaissance).

explicité, et faire émerger de nouveaux énoncés du cadre. Cela peut d'autant plus renforcer le pouvoir justificatif de certains cadres dont la simple énonciation semble suffire à justifier, au moins implicitement, le bien-fondé et l'intérêt de l'esport (p. ex., « développement humain » ou « sociabilité »). En outre, certaines justifications, à force constituer le principe organisateur de discours semble même être devenues des cadres à part entière. C'est par exemple le cas du cadre « passion », qui apparaît en tant que cadre saillant presque exclusivement lors d'opérations de justifications. Le cadre « activité saine » semble aussi se construire dans ces débats.

Plus précisément, les sections suivantes présentent 14 justifications différentes qui s'appuient sur des cadres différents et participent à leur production et à leur construction. Ces justifications peuvent être produites par différents énonciateurs. Elles peuvent être directement énoncées par le journaliste et/ou par un acteur de l'esport dont le discours est rapporté. La justification peut concerner la pratique de l'esport en générale (cadrée de façon thématique), ou seulement un élément, un acteur, un épisode, une pratique (bien sûr, par extension l'un peut inclure implicitement l'autre). Les justifications peuvent faire ou non référence aux critiques, contestations et inquiétudes auxquelles elles répondent. Enfin, elles peuvent faire suite à une question posée explicitement dans l'article ou en amont, notamment par un journaliste ambassadeur qui joue son rôle, ou sembler spontanées. À cet égard, certaines justifications, parfois proches de « discours de célébration »¹⁸⁹³, semblent anticiper les questionnements et se muer en « confirmations » ayant « pour orientation principale de prévenir la critique »¹⁸⁹⁴. Accompagné d'un cadrage thématique et d'une montée en généralité, ces confirmations « ont pour enjeu d'écarter l'incertitude en confirmant que ce qui est, Est au sens d'Est vraiment, en quelque sorte, “dans l'absolu” »¹⁸⁹⁵.

2.2.1. *Se justifier en critiquant les critiques*

Si le cadre « activité discréditée » et les critiques des critiques des « effets néfastes » ont été précédemment abordés à travers leur rôle dans la problématisation des cadrages injustes et discréditant de l'esport, ceux-ci constituent aussi des justifications efficaces du bien-fondé de l'esport. Certes, il est possible de différencier cette justification de la pratique avec celles qui vont suivre. En effet, il est possible de distinguer deux façons de justifier le bien-fondé de

¹⁸⁹³ BOURDIEU Pierre, *Questions de sociologie*, Repr., Editions de Minuit, Paris, coll. « Reprise », 2009.

¹⁸⁹⁴ BOLTANSKI Luc, *De la critique*, op. cit., 2009, p. 100.

¹⁸⁹⁵ *Ibid.*, p. 99.

l'esport : A) la critique des critiques des effets (montrer qu'elles sont injustes, qu'il s'agit de « préjugés » à déconstruire) et B) la production de nouveaux cadres présentant la pratique en des termes conformes aux principes normatifs sur lesquelles reposent les discours critiques contre le sport électronique¹⁸⁹⁶. Mais il est aussi possible de considérer cette justification comme un nouveau cadre qui présente l'esport comme une activité discréditée injustement. En effet, cela induit l'idée que l'activité ne correspond pas aux descriptions négatives qu'on lui affuble. Quoi qu'il en soit, les acteurs justifient le bien-fondé de l'esport face aux critiques en critiquant et en dénonçant les critiques émises par les opposants à l'esport comme injustifiées¹⁸⁹⁷. La dénonciation peut davantage cibler le discours critique (et son contenu) ou les émetteurs de ces discours critiques (les critiqueurs). Elle peut faire référence aux critiques produites dans et par les médias (souvent considérés responsables de la « stigmatisation » de l'esport) et/ou plus largement aux critiques émises au sein de la société (par des adultes, des personnes âgées, des politiques, des collègues, la famille, etc.). On retrouve ici les logiques justificatives mises en œuvre par des « *counter claims markers* »¹⁸⁹⁸ prenant la défense de pratiques culturelles « stigmatisées » en remettant en cause médias et entrepreneurs de panique, à l'instar du manga et de l'animation japonaise à partir des années 1990¹⁸⁹⁹.

D'une part, les « clichés », « stéréotypes », « idées reçues », « préjugés », ou encore la « stigmatisation » injuste dont fait l'objet les compétitions de jeux vidéo sont pointées du doigt¹⁹⁰⁰. Évoquer ces vocables permet de réfuter et de discréditer ces critiques en soulignant que les présentations et descriptions (ou cadrages) de l'activité sur lesquels elles se basent sont incorrects, non fidèles à la réalité et injustes. Ainsi existerait-il un décalage entre ces cadrages biaisés défavorables, et de vrais cadrages soulignant des aspects plus positifs : « Excluons dès à présent les stéréotypes éculés : “Les joueurs ont l'image de geeks boutonneux et obèses, mais ce n'est pas le cas”, cadre Franck Hillon »¹⁹⁰¹. Les discours qui expriment leur souhait de normaliser et de légitimer la pratique en « changeant les mentalités »¹⁹⁰² produisent également

¹⁸⁹⁶ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, *op. cit.*, 2003, p. 41.

¹⁸⁹⁷ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, *op. cit.*, 2003.

¹⁸⁹⁸ GOODE Erich et BEN-YEHUDA Nachman, *Moral panics : The social construction of deviance*, Blackwell, Oxford, 1994.

¹⁸⁹⁹ VANHEE Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des “paniques morales” autour des mangas et “japonaiseries” en France », *Emulations – Revue de sciences sociales*, n° 41, 2022, p. 143-163, [<https://doi.org/10.14428/emulations.041.07>].

¹⁹⁰⁰ p. ex., VERGNOLLE Adrien, « Match en ligne », *op. cit.*, 2004, p. 7 ; GIRARD Henry, « Gamers Assembly », *op. cit.*, 2019, p. 6 ; R L., « Un projet de bar e-sport alliant bar et jeux », *op. cit.*, 2022, p. Sarthe_11.

¹⁹⁰¹ LANGLOIS Baptiste, « Jeux vidéo : les gamers se soucient de leur santé », *Ouest-France*, 30/05/2021, p. Actu Ille-Et-Vilaine_14.

¹⁹⁰² PONS Alexandre, « Press 2 Play. “C'est un jeu d'équipe on doit se faire confiance” », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/03/2017, p. BRV6.

une telle justification. Le lien réciproque entre cette justification et le cadre « activité discréditée » apparaît clairement.

Cette justification s'accompagne souvent d'autres justifications, visant à produire de nouvelles présentations, ou cadrages des jeux vidéo compétitifs. Ces nouveaux cadrages soulignant des aspects positifs considérés plus représentatifs de la réalité visent alors à remplacer les mauvais cadres, faux et injustes, de la pratique.

2.2.2. *Se justifier par la popularité*

L'une de ces nouvelles présentations (ou cadrage) visant à justifier du bien-fondé de la pratique consiste à souligner sa popularité, notamment en matière de pratiquants ou de spectateurs :

« Si après ce weekend, d'aucuns affirment encore que les jeux vidéo ne sont "un sport" à part entière, force est de constater que ces mondiaux reflètent une culture grandissante du "e-sport" qui inspire la reconnaissance du plus grand nombre »¹⁹⁰³.

La croissance du nombre de fans ou popularisation, sa démocratisation ou encore sa *mainstreamisation* peuvent être aussi mises en avant. Il s'agit de montrer la représentativité culturelle de cette pratique, son importance au sein de la société et l'intérêt qu'elle a pour un large public. Loin d'être une activité de niche, bizarre, ridicule et marginale, elle est au contraire présentée comme normale. Réfutant les critiques contre son caractère virtuel, la pratique est présentée comme bien réelle, ancrée dans le quotidien d'une part non négligeable de la population. Loin d'être sans intérêt ou inutile, elle apparaît même intéressante. Dépassant les frontières de son propre monde pour toucher, impliquer, concerner, et intéresser un large public, cette pratique aurait dès lors des implications (démocratiques) et des conséquences au sein de la population. Ainsi mériterait-elle qu'on la prenne au sérieux et en parle. À l'inverse, ignorer, réfuter, refuser ou s'opposer à son existence ou à son développement apparaît contraire à l'esprit du temps. Si la « popularité » est le principe organisateur d'un cadre à part entière du même nom, celui-ci se conjugue le plus souvent avec les cadres « discipline » et « industrie ».

Si cette justification (et cadre ou sous-cadre) est particulièrement présente dans les productions étudiées, c'est parce qu'elle permet de la même façon de justifier l'écriture d'un article de presse sur la pratique. Et pour cause, le désintérêt, l'indifférence voire le scepticisme rencontré par les

¹⁹⁰³ « Mondial des jeux vidéo », *op. cit.*, 2004, p. 3.

journalistes à l'initiative d'articles sur les jeux vidéo, ainsi que l'importance pour eux de justifier la pertinence des nouvelles qu'ils écrivent à leurs supérieurs ont été mis en lumière précédemment. Pierric Marissal a évoqué la nécessité de cette justification pour que certains rédacteurs la « prennent au sérieux » et ne la considèrent pas comme un « épiphénomène » ou « un truc de geek » :

« À partir du moment où tu peux mettre des chiffres de spectateurs et des chiffres de gros sous, ça commence à les intéresser. Sinon ils disent que c'est un épiphénomène, un truc de geek ou je ne sais rien, et ça ne les intéresse pas. Donc si on ne peut pas dire qu'il y a eu tant de millions de vues et que ça dresse tant en termes d'argent, ils ne le prennent pas au sérieux, même comme pratique culturelle »¹⁹⁰⁴.

En outre, la popularité de la pratique justifie de la même façon les études scientifiques sur le sujet, et plus encore d'un nouveau champ de recherche, les *esports studies*. Le nombre de spectateurs, de pratiquants, la taille du marché et leurs croissances, encore une fois attesté par des rapports d'étude de marché, apparaissent très souvent en introduction des travaux universitaires et permettent de justifier leur intérêt général.

Il est aussi possible de faire l'hypothèse que cette justification soit au moins en partie à l'origine du cadre de niveau 3 « popularité ». En effet, ces justifications font partie des rares situations où ce cadre est saillant. En dehors de ces contextes, « popularité » est le plus souvent un sous-cadre.

2.2.3. *Se justifier par le développement de la personne*

Présenter les dimensions éducatives de la pratique et sa contribution au développement de la personne apparaît aussi comme une façon de justifier son bien-fondé, ses effets bénéfiques pour les pratiquants et sa contribution à l'intérêt général. Intimement liée au cadre « développement humain », sa mobilisation semble *de facto* induire cette justification de la pratique. En soulignant les apprentissages tant moteurs, individuels et collectifs, les savoirs développés ou le développement de compétences « pleinement transposables dans le monde de l'entreprise »¹⁹⁰⁵, les discours contrent les critiques qui dénonçaient le manque d'utilité, la perte de temps et les effets néfastes (échec scolaire, addiction, isolement, etc.). Au-delà du développement induit directement par la pratique compétitive des jeux vidéo, celui-ci peut être

¹⁹⁰⁴ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

¹⁹⁰⁵ ALEX Thibaut, « Des cours de FIFA à l'EmLyon », *op. cit.*, 2020, p. Sports 6932.

induit par les à-côtés : organisation d'événement, engagement associatif, (etc.) : « Avec cette expérience nous avons appris beaucoup de choses, à garder notre sang froid et nous écouter les uns et les autres, prendre des responsabilités et espérer faire mieux la prochaine fois en corrigeant nos fautes »¹⁹⁰⁶.

La justification peut prendre forme à la fois dans l'éducation et le développement de la jeunesse pratiquant les jeux vidéo (p. ex., à travers des mises en projet dans lesquels ils acquièrent autonomie et compétences¹⁹⁰⁷) et à la fois dans l'éducation et le développement de personnes seniors et extérieurs (p. ex., apprendre à utiliser des outils numériques, stimuler la plasticité cérébrale de seniors en Ephad¹⁹⁰⁸).

Cette justification, souvent mise en œuvre par des acteurs d'institutions publiques liées à l'éducation et à la culture (animateur jeune, enseignant, responsable MJC, médiathèque, etc.), rappelle que les acteurs extérieurs à l'esport doivent eux aussi justifier leur engagement lié à la pratique compétitive des jeux vidéo. Incombés de missions éducatives et culturelles (incluant le développement de « savoirs » culturels), il n'est pas étonnant que ces acteurs déploient ce cadre pour justifier le bien-fondé de leurs actions.

2.2.4. *Se justifier par la sociabilité*

Une autre justification, qui figure parmi les plus mises en œuvre, consiste à évoquer les dimensions sociales de la pratique. Celle-ci englobe tout un ensemble de justifications permettant de défendre, face aux critiques, que la pratique est bien réelle (car les amitiés ne sont pas virtuelles), n'isole et n'enferme pas dans un univers virtuel (au contraire, elle permet de créer des liens), ne rend pas violente (le contenu des jeux a moins d'importance que ce qui se passe autour), en bref, qu'elle n'est pas néfaste, bien au contraire, mais positive, car sociale. À nouveau, la mobilisation du cadre « sociabilité », qui accompagne ici l'énonciation de cette justification, semble induire *de facto* la justification du bien-fondé de la pratique.

¹⁹⁰⁶ « Quatre lycéens créent leur association », *op. cit.*, 2004.

¹⁹⁰⁷ « Polysonnance : les ados au futuroscope », *Ouest-France*, 07/07/2004, p. 11.

¹⁹⁰⁸ ACKER Sébastien, « Quand les aînés geeks ne perdent pas la boule... », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/03/2015, p. 8.

À titre d'exemple, il est possible de citer la mise en avant par les acteurs du « lien social » développé par la pratique¹⁹⁰⁹, des « liens humains entre participants » qui « partagent la même passion »¹⁹¹⁰, de la possibilité de « se rencontrer en chair et en os après s'être affrontés sur internet » et « de parler de sa passion »¹⁹¹¹, des amitiés développées à une échelle internationale, de « l'investissement dans le monde associatif »¹⁹¹², de l'animation de la vie locale et du but de « rassembler et rapprocher toutes les classes d'âges »¹⁹¹³, ou encore de la dimension caritative d'un événement :

« Cyberintervilles. Mais qu'on ne s'y trompe pas, ces parties se déroulent généralement dans une ambiance assez bon enfant. Sans esprit de violence. "L'avantage des LAN et du réseau local par rapport à Internet, c'est qu'on joue contre des humains et non contre des ordinateurs", explique Alexandre Grillet, un des organisateurs »¹⁹¹⁴.

« "C'est ma première lan et je vais pouvoir jouer longtemps, s'est-il réjoui. Comme c'est le Téléthon, mes parents m'ont donné l'autorisation de jouer toute la nuit..." »¹⁹¹⁵.

2.2.5. *Se justifier par la passion*

La passion, qui donne naissance à un cadre du même nom, apparaît aussi comme une justification incontournable largement utilisée par les défenseurs du sport électronique : « Les jeux reflètent la société, lâche le jeune Canadien. Les gens y voient un dangereux exutoire. Moi, je les considère comme une passion »¹⁹¹⁶. Comme montré dans le chapitre 2, celle-ci peut être liée à plusieurs cadres de niveau supérieur (« sociabilité », « discipline », « jeu vidéo », « sport, » etc.) et donc à d'autres justifications. À titre d'exemple, la passion se partage et est décrite comme éminemment sociale, source de sociabilité :

« Le joueur de jeu vidéo (appelé aussi gamer) est généralement mal perçu par la société. On a souvent tendance à l'imaginer seul, associable, passant des heures à jouer derrière l'écran de son ordinateur en ayant très peu de contact avec la réalité extérieure. Or d'après Romain et Johnathan (secrétaire et trésorier de Pitigamerz), il n'en est rien : "C'est tout le contraire ! Le fait de jouer, dans le Lans ou sur internet, ça rapproche pas mal, on a tous la même passion alors ça créer des liens" »¹⁹¹⁷.

¹⁹⁰⁹ « Maison de quartier : les ados jouent en réseau », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/12/2005.

¹⁹¹⁰ PERSIDAT Marie, « Affrontements sur écran vingt-huit heures non-stop », *op. cit.*, 2003, p. 5.

¹⁹¹¹ VERGNOLLE Adrien, « Match en ligne », *op. cit.*, 2004, p. 7.

¹⁹¹² ÉLUARD Caroline, « Gamers Assembly : des bénévoles de 18 à plus de 60 ans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2009, p. 18 8.

¹⁹¹³ V M. C., « Des jeunes montent leur association », *Le Progrès – Lyon*, 27/10/2006, p. 17.

¹⁹¹⁴ DELHOUMEAU Olivier, « Les cyberguerriers en action », *op. cit.*, 2002, p. 19.

¹⁹¹⁵ « Romorantin : 24 heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/12/2007, p. 2.

¹⁹¹⁶ WERLY Richard, « Les fanas du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 39.

¹⁹¹⁷ « Succès optimal pour la Lan Pitigamerz 2 », *Le Progrès – Lyon*, 03/11/2005, p. 9.

En outre, la passion peut se suffire à elle-même : « Pour nous, c'est un peu comme un sport électronique. Ça peut devenir dévorant, comme n'importe quelle passion »¹⁹¹⁸, « Le jeu vidéo est leur passion, pas leur drogue »¹⁹¹⁹. La passion est présentée comme un engagement valorisé qui justifie d'y passer du temps. S'engager de façon sérieuse (passionnée) dans un projet, une pratique ou un domaine, et chercher à progresser ou à en maîtriser toutes les facettes apparaît souhaitable. La passion revêt aussi un caractère plus personnel et intime. Elle est liée à l'épanouissement personnel. Face aux critiques, ce cadrage permet ainsi de montrer son intérêt, son utilité ainsi que son sérieux. Il est possible de faire l'hypothèse que la mobilisation de l'idée de passion pour justifier le bien-fondé de la pratique soit à l'origine de la création du cadre de niveau 3 « passion ». Sans cela, il aurait pu rester un simple sous-cadre.

La passion peut être liée à la prochaine justification. Parfois, les acteurs décrivent l'esport comme « une passion comme une autre, avec son univers bien particulier, son jargon ses particularités, ses habitudes et ses secrets »¹⁹²⁰. Ceux-ci insistent donc aussi sur sa banalité.

2.2.6. *Se justifier par la banalité et la normalité*

Une autre justification produite face aux critiques des effets néfastes consiste à présenter la pratique comme une activité, un loisir ou une passion ordinaire, « comme une autre »¹⁹²¹, « parmi d'autres »¹⁹²², « pas pire que d'autres »¹⁹²³, etc.

Les compétiteurs insistent sur la non-exclusivité de la pratique, ou autrement dit sur leur « vie à côté des jeux »¹⁹²⁴. Ils mettent en avant les activités culturelles et sportives pratiquées « à côté » ou en parallèle (musique, cinéma, lecture, football, etc.), le travail, les études poursuivies ou encore les relations amicales, sentimentales et familiales non affectés par l'esport. Ils déclarent que la pratique compétitive des jeux vidéo ne passe « jamais avant » le reste¹⁹²⁵ :

¹⁹¹⁸ CONSTANCE Véronique, « 250 joueurs s'affrontent en réseau », *op. cit.*, 2004, p. 10.

¹⁹¹⁹ « Le jeu vidéo est leur passion, pas leur drogue », *op. cit.*, 2008, p. 11.

¹⁹²⁰ DERIEUX David, « Les joueurs en réseau ont leur association », *op. cit.*, 2005.

¹⁹²¹ CARTON Virginie, « Jeux vidéo en réseau », *op. cit.*, 2005.

¹⁹²² p. ex., *Ibid.*

¹⁹²³ GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable », *op. cit.*, 2015, p. 17.

¹⁹²⁴ FONTANIER Pierre, « Julien, aficionado de jeux en réseaux », *op. cit.*, 2004, p. 14.

¹⁹²⁵ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

« Et n'allez pas supposer qu'ils sont accros. Pour Sylvain et Briec, le jeu est une passion comme une autre. "Ça ne nous empêche pas de sortir le soir, rigole Briec. Quand je pars en vacances, mon ordinateur ne me manque pas, et heureusement !" »¹⁹²⁶.

« Lorsque la saison s'arrête, je ne touche plus mon ordinateur. Et puis, ma copine passe avant tout »¹⁹²⁷.

En outre, les joueurs (et les journalistes) évoquent le fait qu'ils sont « parfaitement normaux »¹⁹²⁸. Plus largement, la volonté est de montrer que l'esport s'intègre dans une vie et un emploi du temps « équilibrés »¹⁹²⁹. Loin d'être anormale, addictive, isolante, ou plus largement source d'effets néfastes, la pratique est associée ici à un engagement mesuré et (auto)contrôlé¹⁹³⁰ : « Ayant une vie familiale, Éric s'est lui-même fixé des limites pour ne pas passer trop de temps à jouer »¹⁹³¹, « Bref, si la passion reste maîtrisée, comme elle le laisse entendre, le jeu en réseau n'a donc rien de dangereux »¹⁹³². Ces discours sont particulièrement visibles dans les portraits et les entretiens. Ils rappellent alors que cette justification concerne le plus souvent les acteurs médiatisés, et non la pratique en générale.

Cette justification peut toutefois concerner l'ensemble de la pratique et s'accompagner d'un cadrage thématique lorsque l'esport est comparé à d'autres loisirs ou passions (cinéma, lecture, sport, etc.). Toutefois, la mise en avant de points partagés avec ces phénomènes culturels ne remet pas toujours en cause les cadrages de la pratique compétitive des jeux vidéo comme source d'« effets néfastes » : « on peut y passer beaucoup de temps... mais comme pour tous les jeux ! »¹⁹³³, « l'activité n'est pas plus désocialisante qu'une autre passion »¹⁹³⁴.

2.2.7. *Se justifier par la fête*

Les justifications cadrant les compétitions de jeux vidéo comme des événements festifs peuvent, à certains égards, rejoindre les précédentes. Les événements ont ici un caractère occasionnel et sont présentés comme des parenthèses en dehors de la réalité, comme des moments hors du temps, séparé du quotidien. Ainsi, les comportements considérés comme

¹⁹²⁶ « Le jeu vidéo est leur passion, pas leur drogue », *op. cit.*, 2008, p. 11.

¹⁹²⁷ « Cyber champion », *op. cit.*, 2007, p. 14.

¹⁹²⁸ MALLET Bruno, « Stanislas Hembert, vainqueur du décathlon du jeu vidéo, est un jeune homme parfaitement normal », *op. cit.*, 2012, p. CALAIS_9.

¹⁹²⁹ « Des combats virtuels en réseau », *op. cit.*, 2004.

¹⁹³⁰ ELIAS Norbert et DUNNING Eric, *Sport et civilisation : la violence maîtrisée*, Fayard, Paris, 1994.

¹⁹³¹ FRAISSE Frédéric, « Jeux virtuels, contacts réels », *op. cit.*, 2004, p. 10.

¹⁹³² BOURGIS Fabrice, « Si si, le Ternois a bien eu droit à sa première "LAN" ! », *op. cit.*, 2004.

¹⁹³³ *Ibid.*

¹⁹³⁴ « Le regard d'une sociologue », *op. cit.*, 2007.

irrévérencieux, déviant, transgressifs peuvent être justifiés, car ceux-ci ne sont que temporaires, passagers et disparaissent dès le retour à la banalité du quotidien : « Et puis une lan party, c'est quand même un moment privilégié pour laisser libre cours à son addiction, non ? »¹⁹³⁵. De la même façon, pour « Pascale » qui accompagne « ses enfants, Wendelin et Elea, pour la première fois » à une LAN, le caractère exceptionnel de l'événement justifie le bien-fondé de leur participation : « “Je prends soin de limiter leur pratique durant l'année, mais là, c'est une nuit spéciale ! Ils peuvent jouer autant qu'ils veulent sans modération...” »¹⁹³⁶. Il est d'ailleurs intéressant de noter que la traduction anglaise de fête (*party*) est présente dans le nom d'un ensemble d'événements sportifs, les *LANS Parties*, que les articles ne manquent pas de documenter en soulignant leur longue durée, de parfois « 72 heures non-stop »¹⁹³⁷. Paul Martin et Wei Song évoquent dans leur travail une justification assez proche dans laquelle la pratique est liée à la période temporaire de l'adolescence. Ainsi, les comportements jugés improductifs sont acceptés, car censés disparaître une fois cette phrase passagère passée, à l'arrivée à l'âge adulte¹⁹³⁸. Comme pour le cadre « passion », cette justification peut occuper un rôle dans l'émancipation du sous-cadre « fête » en tant que cadre de niveau 3. En effet, si il travaille habituellement avec les cadres « jeu » et « sociabilité », ici ce sous-cadre peut organiser le discours et faire travailler ces derniers à son service.

2.2.8. *Se justifier par le jeu et sa virtualité*

Les dimensions ludiques et virtuelles de la pratique peuvent être énoncées pour la justifier face aux critiques de la violence des jeux. Tout d'abord, une frontière ou une séparation est réinstaurée entre qui se passe dans le virtuel (dont la violence) et dans le réel. Les joueurs se décrivent et sont décrits comme faisant preuve de « discernement », capable de différencier le réel du virtuel :

« Je suis contre les armes, contre l'intervention américaine et je ne fais rien de mal dans ma vie, prévient d'emblée cet éducateur parisien de 25 ans. Le jeu vidéo en ligne, c'est

¹⁹³⁵ « Une centaine de fans de jeux vidéo et autant d'ordinateurs à Dedecker ! », *La Voix du Nord*, 26/04/2009.

¹⁹³⁶ « Une nuit branchée dédiée aux jeux vidéos », *Ouest-France*, 29/04/2019, p. Redon_17.

¹⁹³⁷ p. ex., BOURSIER Nadine, « West Arena : 72 heures non-stop », *Ouest-France*, 18/03/2004, p. 18 ; LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *op. cit.*, 2000, p. 29.

¹⁹³⁸ MARTIN Paul et SONG Wei, « Gaming on Campus : The Promotion of Esports in Chinese Universities », *op. cit.*, 2021, p. 281-297.

d'abord pour me défouler. Mais rassurez-vous, je fais très bien la différence entre le réel et le virtuel »¹⁹³⁹.

Ainsi, l'esport « reste un jeu »¹⁹⁴⁰. La « violence n'est que virtuelle »¹⁹⁴¹ et rituelle, exercée dans un espace hors du temps qui n'a aucune prise sur le réel et le quotidien : « Plusieurs équipes connectent leurs ordinateurs entre eux afin de se mesurer dans un espace virtuel. Qui dit équipe, dit stratégie, esprit d'équipe et fair-play. C'est le seul endroit où après avoir virtuellement "tué" la personne, on peut lui serrer la main »¹⁹⁴². Des analogies sont aussi produites avec d'autres jeux acceptés au sein de la société, quand bien même ils mettent en scène une violence fictive et rituelle, à l'instar du jeu des gendarmes contre les voleurs ou des cowboys contre les Indiens : « Les graphismes sont saisissants de réalisme et la violence omniprésente. Ça pétarade et défouraille sec. "Pour nous, il n'y a aucune ambiguïté, assure Loann. C'est un jeu. La version moderne et virtuelle des cowboys et des Indiens." »¹⁹⁴³. Le jeu et le virtuel sont ici cadrés positivement. Ils offrent la possibilité de faire des choses impossibles par ailleurs. Ainsi, ils permettent de se défouler, d'être violent et d'exprimer ses pulsions dans un cadre bien défini qui le permet, l'autorise et l'accepte, car virtuel et sans aucune conséquence sur le réel :

« Pour eux, le jeu en réseau est un exutoire utile qui développe l'esprit d'équipe et le sens de la stratégie »¹⁹⁴⁴.

« Quand on évoque l'image violente que véhicule ce type de jeux, la réponse fuse aussitôt : "Il vaut mieux mieux que la violence ait lieu sur l'écran que dans la réalité" »¹⁹⁴⁵.

Ils déploient un discours théorisé dans les écrits des intellectuels des jeux (Roger Caillois, Johan Huizinga, etc.) ou dans ceux de Norbert Elias et Éric Dunning, qui lient sport, violence et processus de civilisation¹⁹⁴⁶. Ces justifications semblent jouer un rôle dans la construction du cadre de niveau 3 « virtuel », qui aurait pu rester un simple sous-cadre. Ici, il semble devenir saillant et faire travailler sous sa logique les cadres « électronique » et « jeu ».

¹⁹³⁹ RENOY Aymeric, « "Entre réel et virtuel, je fais la différence" », *op. cit.*, 2003, p. 6.

¹⁹⁴⁰ « Jeux vidéos "à bloc" pendant 2 jours », *op. cit.*, 2005, p. 11.

¹⁹⁴¹ « Les cybersportifs disputent aujourd'hui les finales », *op. cit.*, 2002, p. 21.

¹⁹⁴² THOMAS David, « Lan Enssat », *op. cit.*, 2003.

¹⁹⁴³ LEMOINE Philippe, « À Los Angeles, ils jouent à faire la guerre », *op. cit.*, 2011.

¹⁹⁴⁴ G M. A., « "Lan party" au CAR », *op. cit.*, 2002, p. 11.

¹⁹⁴⁵ « Le réseau du plus fort est toujours le meilleur », *op. cit.*, 2004.

¹⁹⁴⁶ ELIAS Norbert et DUNNING Eric, *Sport et civilisation*, *op. cit.*, 1994.

2.2.9. *Se justifier par la performance, la compétition et le sport*

Une autre façon de justifier la pratique est liée au cadre « performance ». Les individus insistent sur la profondeur des jeux, de la performance, de l'affrontement, de la compétition et sur les dimensions tactiques et stratégiques qui seraient à la base de leur engagement et de leur intérêt pour le jeu vidéo compétitif. Cela permet aux acteurs qui énoncent ces justifications de se dissocier des composantes « électroniques », « virtuelles », « violentes », « ludiques » et « vidéoludiques » critiquées et associées aux « effets néfastes » par les contestations :

« “Beaucoup considèrent que ce sont des enfantillages, dit Aurélien, alias ‘Beorn’, 22 ans, informaticien. Je vois plutôt ça comme un sport intellectuel. Il y a beaucoup de similitudes avec les échecs : on élabore des stratégies, on s’entraîne...” »¹⁹⁴⁷.

« Si le scénario est celui de la guerre, pour ces jeunes, il s’agit avant tout d’un jeu de stratégie. Ils développent une réelle adresse, une agilité, utilisent leur mémoire, jouent en équipe, doivent couvrir leurs partenaires » relève Gwenaëlle »¹⁹⁴⁸.

De façon plus générale, les dimensions compétitives organisées et la structuration de l’activité en tant que « discipline compétitive » sont aussi soulignées pour montrer le sérieux et les conséquences de l’esport sur le réel face aux critiques. Pour certains acteurs, la compétition de « haut niveau » et le spectacle suffisent à justifier l’intérêt de la pratique : « Pour en finir avec la caricature “pizza-soda” et entrer dans l’ère du cyberathlète. “Après Bercy, les gens sauront que le sport électronique n’est pas une réunion de gens bizarres, c’est un show avec des performances et des athlètes de haut niveau” »¹⁹⁴⁹. D’autres, pour justifier que l’esport n’est pas dangereux pour la santé, présentent les compétiteurs comme des athlètes qui se préparent rationnellement, de façon encadrée, en prenant soin de leur hygiène de vie : « Loin des clichés, le joueur professionnel doit avoir une hygiène de vie parfaite, comme un sportif de haut niveau, suivre des entraînements physiques et respecter une alimentation équilibrée, surtout pour conserver sa concentration »¹⁹⁵⁰. D’ailleurs, l’accent peut être mis sur la professionnalisation de la discipline et sur les « débouchés professionnels sportifs »¹⁹⁵¹ avec le (sous-)cadre « professionnel ». À ce titre, s’investir dans la pratique et y passer du temps apparaît légitime quand il peut être une profession et permettre de gagner sa vie. Si le cadre « discipline compétitive » peut se conjuguer avec jeu vidéo, il apparaît aussi souvent avec le cadre sport. En

¹⁹⁴⁷ LATRIVE Florent, « Entraînement intensif à la campagne », *op. cit.*, 2001, p. 24.

¹⁹⁴⁸ « Ils ont organisé un tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 03/11/2010, p. 15.

¹⁹⁴⁹ CARIO Erwan, « Compète de cyberathlètes. », *op. cit.*, 2006, p. 36.

¹⁹⁵⁰ « Christophe est bénévole au mondial du Gaming », *op. cit.*, 2007, p. 8.

¹⁹⁵¹ DURDILLY Nicolas, « Sport électronique », *op. cit.*, 2016, p. 21D11.

raison de la reconnaissance symbolique et de la valeur dont jouit le sport au sein de la société, cette simple comparaison peut suffire à montrer le bien-fondé du développement de l'esport. Pour autant, les références aux présumées valeurs mythifiées du sport, notamment source d'amélioration de soi¹⁹⁵², largement valorisées dans la cité industrielle¹⁹⁵³, viennent renforcer la force de cette justification : « En dépit du caractère guerrier des “disciplines” choisies, ils prônent des valeurs de sportivité telles que le respect de l'adversaire et des arbitres, la solidarité, le fair-play, la maîtrise de soi. Sans oublier l'interdiction de toutes formes de dopage »¹⁹⁵⁴. Le chapitre suivant revient sur cette justification « sportive ».

2.2.10. *Se justifier par les dimensions économiques*

Les dimensions économiques et le cadre « industrie » apparaissent également comme des façons de justifier l'intérêt de l'esport et de son développement. L'existence d'un marché de taille conséquente, les sponsors, les sommes (en \$ et €) générées qui circulent, les emplois créés, les gains possibles ou obtenus par les compétiteurs, etc., peuvent être énoncés en ce sens. L'existence de joueurs professionnels faisant carrière et gagnant (très bien) leur vie grâce aux compétitions de jeux vidéo, est aussi énoncée de la même façon à plusieurs reprises. Cette justification (et cadre) est évidemment liée aux précédentes (popularité, discipline compétitive, etc.). Évoquer ces dimensions dénote la popularité, la croissance, l'intérêt que la pratique suscite et ses implications « réelles » pour ses acteurs et la population au sein de la société. Ainsi permettent-elles de justifier, face aux critiques, que la pratique n'est pas seulement virtuelle, que ce n'est pas seulement un loisir ou un jeu futile, mais une activité sérieuse pouvant être source d'enrichissement, de développement et même constituer, *in fine*, une voie de professionnalisation :

« Le jeu vidéo est encore trop stigmatisé, parfois associé à des faits divers sordides, alors que ce n'est plus un “truc de gamin”. Le jeu vidéo crée de l'emploi, lance des carrières et brasse des milliards de dollars en prix dans le monde »¹⁹⁵⁵.

En outre, souligner les dimensions économiques permet de justifier particulièrement la pratique auprès des autorités publiques et institutionnelles, des acteurs industriels et des entreprises, des entrepreneurs et hommes d'affaires ou encore auprès d'un public plus largement intéressé, qui

¹⁹⁵² POCIELLO Christian, *Les cultures sportives*, op. cit., 1999.

¹⁹⁵³ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification*, op. cit., 2022.

¹⁹⁵⁴ SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », op. cit., 2003, p. 28.

¹⁹⁵⁵ GIRARD Henry, « Gamers Assembly », op. cit., 2019, p. 6.

attribue de la valeur à ces dimensions. Ces acteurs peuvent notamment y voir une occasion d'investissement rentable.

La force de cette justification (et de ce cadre) peut aussi expliquer pourquoi, selon Gregory et Mildred Perreault, la médiatisation de l'esport au prisme des actualités économiques et d'un journalisme d'affaires domine d'autres médiatisations, à l'instar du journalisme « *lifestyle* » (de style de vie) pourtant adapté à l'esport en raison de ses dimensions sociales et culturelles (à l'instar des jeux, du sport)¹⁹⁵⁶. Cette façon de cadrer la pratique semble ici mieux que d'autres justifier son existence et le fait d'en parler. Et pour cause, du côté des journalistes de presse généraliste, les aspects économiques justifient souvent, de façon plus importante que d'autres aspects (p. ex., loisir, mode de vie), la production d'un article. Pour certains, la grande valeur du sport électronique naît de ses dimensions économiques¹⁹⁵⁷ et de leurs implications démocratiques, qui incombent alors au journaliste d'endosser un rôle d'intermédiaire entre industries et publics¹⁹⁵⁸.

2.2.11. Des justifications multiples au cadre « activité saine »

Pour finir, il est possible de souligner comment ces opérations de justification du bien-fondé de l'esport mènent aussi à la production du cadre de niveau 3 « activité saine ». En effet, plusieurs des justifications présentées ci-dessus peuvent apparaître ensemble dans les discours :

« Jules, 13 ans, en quatrième « J'ai beaucoup de jeux vidéo. En ce moment je joue surtout à *Counter-Strike-Global Offensive*. C'est un jeu de tir avec deux équipes qui s'affrontent, par exemple des terroristes et des antiterroristes, mais on peut aussi se fixer des objectifs, sans combattre. Je sais que jouer à des jeux où on tue des personnages peut paraître étrange. Moi aussi, la première fois cela m'a effrayé, mais on se rend très vite compte que ce n'est pas la réalité. Je dirais même que ce genre de jeu permet de prendre conscience du danger des armes. Je joue souvent, en fonction de mon temps libre. Cela peut aller de une heure à six heures par jour, le weekend, si je n'ai pas d'autre activité. Mais je ne fais jamais passer le jeu avant les sorties avec les copains. Et lorsque je suis chez mon père, je n'ai pas mon ordinateur, donc j'y joue moins. Je n'ai pas l'impression que les jeux vidéo soient une addiction, ils sont plutôt une passion. D'ailleurs je veux en faire mon métier. Jouer me procure deux types de sensations : le

¹⁹⁵⁶ PERREAUULT Gregory P. et PERREAUULT Mildred F., « eSports as a News Specialty Gold Rush: Communication Ecology in the Domination of Traditional Journalism Over Lifestyle Journalism », *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*, IGI Global, 2021, p. 303-320, [https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch014].

¹⁹⁵⁷ PERREAUULT Gregory et VOS Tim, « Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism », *New Media & Society*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 159-176, [https://doi.org/10.1177/1461444819858695].

¹⁹⁵⁸ PERREAUULT Gregory P. et PERREAUULT Mildred F., « eSports as a News Specialty Gold Rush », *op. cit.*, 2021, p. 303-320.

plaisir de me surpasser et celui de faire mieux que les autres joueurs. Comme il s'agit de jeux en ligne, on se félicite et on s'encourage mutuellement, c'est stimulant ! Jouer m'aide aussi à être plus concentré en classe. Et les jeux en réseau renforcent mon niveau d'anglais, car 80 % des joueurs avec lesquels je joue ne sont pas français. Je remarque également qu'ils développent les réflexes et la rapidité pour prendre une décision, même si cela ne me sert pas encore très souvent dans la vie »¹⁹⁵⁹.

Ces justifications, ainsi que les cadres qui les accompagnent, ont souvent pour but de démontrer que l'esport n'est pas source d'effets néfastes, mais de bienfaits. C'est cette finalité qui organise le discours. Les cadres et les justifications sont autant d'arguments assujettis à cet objectif. En fait, ce sont des sous-cadres qui travaillent au service de la logique et de la démonstration du cadre « activité saine ». Ce dernier naît alors particulièrement de ces situations. En outre, il est intéressant de noter comment des cadres potentiellement opposés dans d'autres situations (p. ex., « jeu », « sociabilité » *versus* « discipline compétitive », « industrie ») peuvent ici travailler ensemble au service d'une finalité commune : justifier et légitimer l'esport. La volonté de légitimer l'esport et le cadre « activité saine » semblent ainsi permettre à une multitude de cadres différents, voire opposés, de tenir ensemble, et de s'aligner au service d'un même principe organisateur et d'une même finalité¹⁹⁶⁰.

En outre, il est à noter que toutes les justifications ne se valent pas. Elles peuvent parfois faire référence à des valeurs, à des normes, à des grammaires et à des principes supérieurs communs différents. À titre d'exemple, car ces points sont éclaircis dans la partie 3, les justifications soulignant les « dimensions compétitives » ou les « dimensions économiques » prennent davantage en référence les valeurs et les principes normatifs de la cité marchande et industrielle, quand la justification « sociabilité » s'ancre dans la cité civique, et les justifications « jeu » et « fête » la cité inspirée¹⁹⁶¹.

2.3. Promouvoir une pratique saine

Pour finir ce deuxième sous-chapitre, il est possible de souligner l'existence de trois justifications supplémentaires qui se distinguent quelque peu des précédentes. Là où les acteurs à l'origine des justifications précédemment présentées A) s'opposent aux oppositions, déplorent

¹⁹⁵⁹ PINTO GOMES Paula, « Une pratique difficile à contrôler », *op. cit.*, 2016, p. 14.

¹⁹⁶⁰ CONTAMIN Jean-Gabriel, « Analyse des cadres », in Olivier FILLIEULE, Lilian MATHIEU et Cécile PECHU (dir.), *Dictionnaire des mouvements sociaux*, Presses de Sciences Po, Paris, coll. « Références », vol.2e éd., 2020, p. 49-50 44-51, [<https://doi.org/10.3917/scpo.filli.2020.01.0044>].

¹⁹⁶¹ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification*, *op. cit.*, 2022.

les cadrages injustes de la réalité des contestataires et produisent des cadrages présentant l'esport de façon plus favorable, dans les secondes, présentées ci-dessous, B) les acteurs s'accordent sur les cadrages de l'esport comme source d'« effets néfastes », mais justifient leur(s) pratique(s) en soulignant leur engagement et/ou leur volonté de faire disparaître ces effets néfastes. Plus précisément, certains acteurs se justifient en exemptant le jeu de toute responsabilité (2.3.1.), en promouvant l'encadrement, le contrôle et la pédagogie (2.3.2.), et en critiquant d'autres pratiques vidéoludiques (2.3.3.).

Ainsi, dans les justifications présentées ci-dessous, seul le bien-fondé de certaines pratiques, acteurs et épisodes sportifs est justifié. Pour autant, certains acteurs à l'origine de ces discours expriment tout de même leur souhait de légitimer l'esport. Cela ne passe donc pas par le « changement de l'image » de la pratique grâce à la production de nouveaux cadrages, mais par un engagement contre les effets néfastes de l'esport. En outre, en ne contestant pas l'existence d'effets néfastes et en exprimant la nécessité d'agir pour rendre l'esport sain, ces justifications peuvent participer à la problématisation et publicisation des effets néfastes.

2.3.1. Se justifier en exemptant le jeu de toute responsabilité

Une justification plus frontale émerge en réponse aux critiques des effets néfastes des jeux vidéo. Elle consiste à rediriger la responsabilité de ces problèmes. Leur origine n'est plus attribuée au jeu vidéo, mais aux utilisateurs ou aux usages qui en sont faits : « Les jeux en soi ne sont pas dangereux. Tout dépend de leur utilisation »¹⁹⁶². Parfois, les comportements vidéoludiques déviants ne sont alors qu'une conséquence du déjà-là, de problèmes existants en amont du jeu. Cette justification peut s'accompagner de savoirs présumément scientifiques et de la parole d'experts scientifiques :

« Quant à la réflexion, elle a lieu le samedi soir avec une conférence de Vincent Bidault et Éric Leguay qui, en plus d'être joueurs, sont respectivement professionnels de la santé et sociologues. Tous deux se sont penchés avec les nombreux gamers, mais les trop rares parents sur la cyberdépendance. “Notre but est de dédramatiser le jeu vidéo”, explique Guillaume Gendraud. “Si un jeune joue, ça n'a rien de grave. Le jeu vidéo n'est pas le problème. Le problème est en amont du jeu vidéo” »¹⁹⁶³.

¹⁹⁶² DELAPORTE Ixchel, « Deux joueurs témoignent », *op. cit.*, 2006, p. 9.

¹⁹⁶³ GUINEFOLEAU Dominique, « Grosse affluence au tournoi de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/04/2011, p. 28.

Dans d'autres cas, il peut s'agir d'incriminer les parents et l'éducation prodiguée, à l'origine des pratiques problématiques :

« Parents dépassés. Aujourd'hui encore, le jeu vidéo sent le soufre. Addiction, isolement, rupture du lien social et familial. Anthony ne vous dira pas le contraire, la problématique existe. Seulement, il vous dira que le mal est ailleurs. Jeux vidéo et débats, en somme. "Tout ça, c'est un problème d'encadrement, d'éducation et d'information. Les parents laissent leur gamin tout seul devant la console ou l'ordi, ils ne savent pas qu'il y a des systèmes de contrôle parental. Certains sont complètement dépassés." Spirit lan repasse. Informe, éduque, nuance, intervient ici, là, ailleurs, partout en France, pour délivrer son message »¹⁹⁶⁴.

« Il existe une certaine hypocrisie quand les gens évoquent l'addiction aux jeux vidéo, notamment chez les jeunes. Pour nous, cela équivaut à des parents qui laissent le fil se dérouler et ne proposent pas autre chose en termes d'activité. Le cadre parental est nécessaire »¹⁹⁶⁵.

Les adultes et parents sont ici constitués en publics responsables devant résoudre les problèmes d'effets néfastes existants.

2.3.2. *Se justifier par l'encadrement, le contrôle et la pédagogie*

Une autre justification de la pratique, face aux critiques des effets néfastes, consiste à mettre en lumière l'encadrement et la pédagogie mis en place pour prévenir ces effets, voire induire des bienfaits. De nouveau, les cadrages de l'esport comme source d'« effets néfastes » ne sont pas réfutés. Ici, il s'agit alors d'agir pour rendre l'activité saine.

Cette justification est surtout personnelle, elle vise davantage à justifier une manifestation que la pratique en général. Il s'agit souvent de rassurer les parents qu'il est sain pour leur enfant d'y participer. Ainsi, le bien-fondé d'une compétition ou d'un espace de pratique (p. ex., un cybercafé) est justifié grâce aux discours qui insistent sur les règlements et les règles (autorisation signée des parents, interdiction des jeux violents, de s'énerver, de jouer trop longtemps, de boire de l'alcool, etc.), la surveillance (par caméras ou par des animateurs¹⁹⁶⁶) et les régulations mises en place pour les faire respecter et « éviter les abus »¹⁹⁶⁷ :

¹⁹⁶⁴ « Anthony Fèvre », *op. cit.*, 2011, p. 7.

¹⁹⁶⁵ LE ROY Steven, « Jeux vidéos. C'est du sport ! », *op. cit.*, 2018, p. BRV5.

¹⁹⁶⁶ p. ex., « Les "Trente Heures" des jeux vidéos sont lancées », *Le Progrès – Lyon*, 17/02/2006, p. 19 ; GUIZIOU Frédérique, « La Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », *op. cit.*, 2008, p. 13 ; M.M., « Lan party à la MJC : 36 heures de jeux en réseau non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/02/2010, p. 36 16.

¹⁹⁶⁷ FRIEH Philippe, « Fous de jeux en réseau », *Le Progrès – Lyon*, 23/03/2008, p. 16.

« Pour les parents inquiets de voir leur progéniture continuer de “perdre leur temps avec ces bêtises de jeux vidéos”, tout est prévu. L’accès est réservé aux plus de 14 ans, et des caméras ont été installées aux quatre coins de la salle de détente : “Ils peuvent voir en direct ce que nous faisons ici, sourit Julian Martin. Cela permet de dédramatiser le jeu vidéo d’un côté et de faire sortir les jeunes de leur chambre pour aller rencontrer des gens qui partagent la même passion, s’entraîner avec eux, s’apporter des conseils.” Tous les avantages qu’apportent des clubs de sports “classiques” en somme »¹⁹⁶⁸.

Les discours mettent aussi l’accent sur l’autocontrôle, notamment du temps de jeu. D’ailleurs, cette justification passe aussi par l’énonciation de normes, que les acteurs présentent comme importantes à respecter, notamment sous forme de mises en garde ou de conseils :

« Le risque existe quand un joueur ne fait plus la part des choses entre la réalité et le virtuel : “Quand on est joueur, il faut dormir, manger, se reposer. Il y a une vie à côté. On peut avoir des amis, faire la fête entre potes, rencontrer des gens...” Bref, déconnecter »¹⁹⁶⁹

« Yohan Jardin donne la règle du jeu : “Le tout est de fixer une limite. Lors de nos soirées nous fixons des pauses, pour prendre le temps de discuter, de se restaurer. Là aussi, la convivialité est le meilleur remède” ».¹⁹⁷⁰

En outre – parce que les effets néfastes ne sont pas liés au jeu vidéo, mais à la responsabilité des parents ou des jeunes – faire de la pédagogie, éduquer, diffuser les « bonnes pratiques » permet de justifier la pratique. Certaines associations déclarent qu’« accompagner la pratique est la clé de la lutte contre l’isolement et l’addiction aux jeux vidéo »¹⁹⁷¹. Ainsi la pratique proposée par l’association Nantes Esport serait « encadrée et socialisatrice », elle présenterait « une autre facette du jeu vidéo », qui amènerait les jeunes à comprendre « que ce n’est pas une activité qu’ils sont condamnés à pratiquer seuls ou en ligne »¹⁹⁷².

L’évocation des ateliers, conférences ou animations visant à sensibiliser ou à promouvoir un sport sain, mis en place au sein des événements par les acteurs sportifs, permet ainsi de justifier le bien-fondé de la pratique médiatisée. Ce faisant, les journalistes rendent visibles l’existence d’une controverse et les mobilisations des acteurs sportifs pour la résoudre :

« Surtout, un débat-rencontre pour mieux comprendre, est organisé par le service Jeunesse de la mairie, pour parents et familles, avec Yann Leroux, psychologue-clinicien, demain à 17 h 30, sur “les conséquences que ces jeux peuvent avoir sur le mode de vie des plus jeunes” »¹⁹⁷³.

¹⁹⁶⁸ « Dans l’arène virtuelle de l’e-sport », *Sud Ouest*, 12/10/2016, p. Pays Basque-C2_19.

¹⁹⁶⁹ WAJDZIK Arnaud, « Bien plus qu’un jeu, un sport électronique », *op. cit.*, 2008, p. 13.

¹⁹⁷⁰ MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c’est plus rigolo », *op. cit.*, 2008, p. 2.

¹⁹⁷¹ VAULOUP Violette, « Un club de gaming pour lutter contre l’addiction », *Ouest-France*, 31/07/2021, p. 13.

¹⁹⁷² *Ibid.*

¹⁹⁷³ « [Ce week-end, salle Coubertin, “Atalan 2006” rassemblera 1 000 joueurs.] », *Sud Ouest*, 24/02/2006, p. 11.

2.3.3. *Se justifier en critiquant d'autres pratiques vidéoludiques*

S'inscrire en opposition contre d'autres pratiques vidéoludiques et les critiquer peut aussi constituer une façon de justifier sa propre pratique et/ou un type de pratique particulier. Il s'agit là de critiques internes (au sens sociologique¹⁹⁷⁴), c'est-à-dire portées par des acteurs (ici sportifs) inscrits dans le monde sur lequel porte la critique, ou autrement dit des critiques adressées par des acteurs sportifs à l'encontre d'autres acteurs sportifs¹⁹⁷⁵. Comme l'identifiait déjà Lilian Piluso en 2003¹⁹⁷⁶, les joueurs reprennent à leur compte et se réapproprient les critiques des effets communément émises à l'encontre du jeu vidéo compétitif. Ils produisent eux-mêmes une critique semblable, prenant appui sur les mêmes valeurs et principes normatifs, contre certains joueurs. Ce faisant, ces acteurs sportifs se différencient des autres joueurs déviants, ils apportent un « alibi » à leur propre activité et sortent du « groupe des accusés ». En « développant une justification qui accorde de la raison aux critiques, le joueur n'est plus concerné par celles-ci, et peut même en tirer du prestige en démontrant qu'il maîtrise sa pratique, selon les principes et valeurs de cette dénonciation »¹⁹⁷⁷.

Il est possible de citer de nombreux cas où les acteurs se détachent d'autres pratiques vidéoludiques compétitives, voire les critiquent. À titre d'exemple, l'accent est souvent mis sur les rencontres en présentiel sans « risque », au contraire du jeu en ligne¹⁹⁷⁸. Le jeu sur console est parfois présenté comme n'ayant « pas grand-chose à voir avec les jeux en réseau sur ordinateur », car « sur console, la confrontation n'est pas virtuelle, on est à côté de l'autre, on sent la tension, et si la partie se joue beaucoup sur la rapidité et la dextérité physique, la dimension psychologique est importante »¹⁹⁷⁹. En outre, certains jeux sont considérés plus sains que d'autres, à l'instar des jeux vidéo de sports (*FIFA*, *PES*, etc.), couramment opposés aux jeux de tirs : « “Le fait de jouer sur console et d'être en interaction directe avec l'adversaire confère à ce jeu un côté convivial qui n'existe pas forcément dans les jeux en réseau comme *Counterstrike*”, plaide Jérôme »¹⁹⁸⁰. Dans d'autres cas, ce sont les jeux multijoueurs comme *Counter-Strike* qui sont cadrés comme plus conviviaux que les jeux sur console dans une

¹⁹⁷⁴ ALEXANDRE Olivier, BEUSCART Jean-Samuel et BROCA Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *Réseaux*, n° 1, N° 231, 2022, p. 24 9-37, [<https://doi.org/10.3917/res.231.0009>].

¹⁹⁷⁵ WALZER Michael, *Critique et sens commun : essai sur la critique sociale et son interprétation*, la Découverte, Paris, coll. « Agalma », 1990.

¹⁹⁷⁶ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, *op. cit.*, 2003, p. 40.

¹⁹⁷⁷ *Ibid.*

¹⁹⁷⁸ p. ex., « Jeu vidéo : un tournoi qui a réuni de jeunes européens », *Le Progrès – Lyon*, 10/08/2009, p. 12.

¹⁹⁷⁹ BORDES Isabelle, « Tous aux manettes au festival du jeu vidéo », *Ouest-France*, 23/05/2010, p. 13.

¹⁹⁸⁰ MARQUET Richard, « Fous de foot... virtuel », *op. cit.*, 2004, p. 4.

optique de justification. En effet, il est possible de lire que son « succès » résiderait « dans l'esprit d'équipe qu'il implique puisque tous les membres dépendent des uns des autres ». Et pour cause, si « un gamer (joueur) est mauvais, il fait perdre toute l'équipe », contrairement aux « jeux plus individualistes comme *Pro Evolution Soccer 4* qui transforme le quidam en Zidane ou *Soulcalibur*, un jeu de combat »¹⁹⁸¹. Les jeux de rôle multijoueurs en ligne (ou MMORPG) sont également largement critiqués en ce sens : « Une compétition qui se dispute en réseau local (aussi appelé LAN, en opposition aux jeux en réseau sur internet), “sur des jeux qui ne poussent pas à l'addiction, contrairement à certaines plateformes disponibles sur internet” »¹⁹⁸². D'autres critiques font davantage référence aux modes d'engagement dans la pratique. À cet égard, certains joueurs se présentent comme sains, passionnés, animés par le fait de « se retrouver » dans un « esprit de convivialité », au contraire d'autres joueurs « hardcores », « autistes », « restant pendant des heures, plantés devant un écran »¹⁹⁸³, ou « no life » :

« Dorian Villard est un fana de jeux vidéos en ligne. “Un geek”, comme il aime se définir, faisant allusion à une personne passionnée par l'informatique. Un terme à ne pas confondre avec celui de “no life”. Dorian explique : “Celui qui reste devant son ordi nuit et jour, ne vit que dans un monde virtuel, d'où l'appellation ‘no life’. C'est limite dangereux, car la personne est véritablement coupée du monde. Rien à voir avec ce rassemblement [NDLR, Atomic RE-So à Mont-de-Marsan], où on partage tous la même passion : jouer en réseau, organiser des tournois, dans une ambiance conviviale bien sûr” »¹⁹⁸⁴.

En outre, un acteur peut aussi se justifier en critiquant ses propres pratiques, ou plus précisément ses pratiques antérieures qui, contrairement à celles plus actuelles, n'étaient pas saines :

« C'est vrai. Pour beaucoup, jeu vidéo rime avec “no-life”. C'est certain qu'une minorité de joueurs restent cloîtrés chez eux. Moi-même, j'ai eu une période difficile. Pendant plusieurs mois, des soucis m'accablaient alors j'ai trouvé refuge dans le jeu. Il m'arrivait de faire semblant d'être malade pour ne pas aller en cours, de passer des nuits entières devant mon écran... Mais j'ai fini par me regarder, réfléchir et en sortir. Je joue encore, avec plaisir, mais je gère mon temps »¹⁹⁸⁵.

3. Des motifs interreliés

Cette dernière partie du chapitre 4 souhaite mettre en lumière plusieurs motifs qui occupent une place centrale dans les articles et qui sont intimement liés à la controverse : normaliser,

¹⁹⁸¹ MANKOWSKI Thomas, « Un grand marathon virtuel », *Sud Ouest*, 13/12/2004, p. 10.

¹⁹⁸² « Un jeu très sérieux », *op. cit.*, 2008, p. 1.

¹⁹⁸³ DUPRAT Thomas, « MPT. », *op. cit.*, 2009, p. CHA1.

¹⁹⁸⁴ CARRINCAZEAUX Emmanuel, « Le marathon de Dorian », *op. cit.*, 2008, p. 3_400.

¹⁹⁸⁵ « Léo vit le jeu vidéo comme un sport de haut niveau », *op. cit.*, 2009, p. 8.

légitimer (3.1.), démocratiser, populariser (3.2.), professionnaliser (3.3.), structurer (3.4.). Ces motifs interreliés impliquent les différents acteurs de l'esport de façon coordonnée. D'ailleurs, ils sont souvent énoncés dans un but d'enrôlement¹⁹⁸⁶. À certains égards, il est possible de voir dans leur énonciation des tentatives de mobilisation et de création d'un mouvement esportif autour de causes communes (le développement et la légitimation de l'esport), ainsi que contre ses détracteurs et un monde traditionnel opposés à son existence. Il prend parfois la forme d'un mouvement générationnel, formé par des jeunes souhaitant s'émanciper en créant une pratique qui les rassemble, mais que les adultes ne veulent pas reconnaître et méprisent. Certains articles font explicitement référence au développement d'un « mouvement appelé e-sport » autour d'un « groupe soudé » et d'une « communauté virtuelle »¹⁹⁸⁷. Des acteurs esportifs évoquent même le fait de « militer »¹⁹⁸⁸. Les présentations d'événements, les comptes rendus, les reportages et les analyses donnent aussi progressivement à voir, par des discours montant en généralité, le développement du projet « esport »¹⁹⁸⁹. Ces motifs se rejoignent ainsi en un métaprojet, celui de promouvoir et de développer la pratique. Il est toutefois possible de différencier la tendance à promouvoir et à développer A) la pratique en général, et/ou B) un événement particulier. Ces dynamiques ne sont évidemment pas à opposer de façon binaire, bien au contraire.

Ainsi, d'une part, ces différents motifs semblent provoqués et renforcés par l'expérience de la controverse, des contestations, des critiques et des cadrages défavorables à l'esport. D'autre part, la réalisation de ces motifs, ou projets, rendent plus que nécessaire la reconnaissance du bien-fondé de l'esport. À titre d'exemple, pour que l'esport soit considéré comme une pratique culturelle légitime, il est d'abord nécessaire de justifier sa légitimité. Plus largement, pour promouvoir et développer l'esport, il est d'abord nécessaire de justifier son bien-fondé et son intérêt pour la société et le grand public (car ils sont concernés et impliqués par le développement de la pratique dans de plus larges espaces). Les remises en question du bien-fondé de l'esport par les cadrages présentant ses « effets néfastes » rendent ainsi d'autant plus indispensables les justifications.

En outre, ces motifs peuvent être directement énoncés par les acteurs dans des discours rapportés par les journalistes, ou associés aux acteurs dans les discours par d'autres énonciateurs (le plus souvent, il s'agit des journalistes). Ces motifs permettent de donner du sens et de

¹⁹⁸⁶ CALLON Michel et LAW John, « On Interests and their Transformation », *op. cit.*, 1982, p. 615-625.

¹⁹⁸⁷ « Le jeu en réseau a ses compétitions », *Le Progrès – Lyon*, 14/06/2004.

¹⁹⁸⁸ « On veut dédramatiser la pratique du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. BRV2 ; TALLON Guillaume, « L'Europe autour des jeux vidéos début mai à Bocapôle – », *op. cit.*, 2007, p. 10.

¹⁹⁸⁹ p. ex., FERBOS Aude, « Un sport à part entière », *op. cit.*, 2006, p. 4 ; « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 9.

comprendre d'autant plus les discours des journalistes ambassadeurs visant à « rendre compréhensible », « rassurer » et « déconstruire » : les professionnels de l'information rencontraient dans ces situations les motifs de sources et publics sportifs. Ces motifs sont particulièrement importants, car leurs énonciations induisent des cadrages de la pratique et contribuent en outre à leur construction.

3.1. « Normaliser », « légitimer »

Les premiers de ces motifs aspirent à « normaliser », entendu comme le fait de rendre normal et banal, et « légitimer » la pratique. Ils se rejoignent dans la volonté d'« effacer auprès du public la mauvaise image du jeu informatique »¹⁹⁹⁰, de « changer l'image des geeks »¹⁹⁹¹, de « faire la peau » aux « préjugés »¹⁹⁹², de « dédramatiser »¹⁹⁹³, de « dédiaboliser »¹⁹⁹⁴, de « casser les clichés »¹⁹⁹⁵, de « démonter les idées reçues »¹⁹⁹⁶, de « prouver à toute la région que “ces gens-là sont normaux” »¹⁹⁹⁷, etc. À bien des égards, le souhait est de déconstruire des cadrages de la pratique jugés infidèles à la réalité. Il est possible d'établir un *continuum*, allant de la simple revendication que l'esport est une pratique banale qui n'est « pas pire que d'autres »¹⁹⁹⁸ et qui mérite simplement d'exister, à sa consécration¹⁹⁹⁹ en tant que pratique intéressante, utile, positive, voire vertueuse.

Ces motifs sont aussi identifiés par les journalistes interrogés pour cette thèse, à l'instar d'Aymeric Rennou, qui analyse, après avoir rencontré de nombreux acteurs sportifs pour écrire sur eux dans les années 2000, que « leur démarche était surtout de normaliser leur activité » face aux « représentations négatives du jeu vidéo » : s'« ils sont geeks, ils veulent apparaître d'abord comme des gens normaux qui vivent une passion » et montrer qu'ils ne « sont pas des

¹⁹⁹⁰ LANGLADE Delphine, « Atomic lan party à Nahuques », *op. cit.*, 2000, p. E.

¹⁹⁹¹ REYMANN Gilles, « Meltdown Lyon : le nouveau bar e-sport qui ouvre ce vendredi », *Le Progrès – Lyon*, 29/04/2016, p. Lyon-ville20.

¹⁹⁹² D I., « Gamers sur grand écran », *op. cit.*, 2003, p. 6.

¹⁹⁹³ GUINEFOLEAU Dominique, « Grosse affluence au tournoi de jeux vidéo », *op. cit.*, 2011, p. 28.

¹⁹⁹⁴ « Réunir petits et grands autour du jeu vidéo, le pari du “Game Show” », *La Voix du Nord*, 06/11/2016, p. 6201.

¹⁹⁹⁵ DEWAEGENEIRE Cassandre, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *Ouest-France*, 22/02/2022, p. Caen-Vire_10.

¹⁹⁹⁶ « “Démonter les idées reçues” des jeux vidéos », *Ouest-France*, 17/11/2017, p. Auray_14.

¹⁹⁹⁷ LASTENNET Vincent, « Festival du jeu vidéo. 20 ans et déjà aux manettes », *Le Télégramme (Bretagne)*, 02/11/2007.

¹⁹⁹⁸ GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable », *op. cit.*, 2015, p. 17.

¹⁹⁹⁹ BOURDIEU Pierre, « Champ du pouvoir et division du travail de domination. Texte manuscrit inédit ayant servi de support de cours au Collège de France, 1985-1986 », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 5, vol. 190, 2011, p. 126-139, [https://doi.org/10.3917/ars.190.0126].

ovnis »²⁰⁰⁰. Ces motifs sont énoncés par de nombreux acteurs sportifs : dirigeants et membres d'associations sportives, de fédérations, d'espaces de pratique (p. ex., salle de jeux, bar esport) et plus largement par des pratiquants et des organisateurs d'événement. Plusieurs de ces derniers (qu'ils soient associatifs ou privés) déclarent d'ailleurs que ce motif est à l'origine, ou tout du moins l'un des objectifs, de leur(s) manifestation(s) :

« C'est justement pour couper court à ce genre de préjugés qu'ils ont eu l'idée d'organiser un grand tournoi de jeux en réseau »²⁰⁰¹.

« Ils souhaitent "ouvrir l'esprit des gens" et "casser l'image du geek asocial". Jérémie et Benjamin pensent déjà à des matchs de *Fifa* (jeu de football) avec des joueurs du Stade Malherbe ou des compétitions de *Guitar Hero* avec des musiciens du coin. "On veut simplement apporter notre pierre à l'édifice des jeux vidéo", conclut Jérémie »²⁰⁰².

Les ateliers, animations ou conférences adressées au grand public mis en place par ces acteurs au sein des manifestations sont aussi liés à ce motif dans leurs discours. Il s'agit de moyens de rassurer le public inquiet, notamment adulte et parent, et de montrer qu'il s'agit d'une pratique normale et sans danger²⁰⁰³.

De nombreux joueurs rejoignent ces promoteurs dans ce projet : « À Segré, des jeunes s'affrontent individuellement ou en équipes. Ni violents, ni adolescents attardés, ils veulent tordre le cou aux clichés »²⁰⁰⁴. Comme cela a été évoqué plus haut, plusieurs joueurs évoquent leurs propres expériences problématiques des critiques, à l'instar d'Elky, compétiteur moqué et « stigmatisé »²⁰⁰⁵, et de biens d'autres qui ont « souffert de cette image »²⁰⁰⁶ ou éprouvé des difficultés pour vivre pleinement leur passion. Ces motifs sont intimement liés au cadre « activité discréditée ». Comme mis en lumière plus haut, ils s'accompagnent souvent de ce cadrage qui peut constituer en problème à résoudre « les préjugés » et « l'image négative » (comme pratique anormale et illégitime) erronée de la pratique. Il s'agit alors de changer ces représentations injustifiées, en montrant la normalité et la légitimité de l'esport, pour résoudre le problème :

« Les amateurs de jeux vidéo veulent changer leur image. Cette intention a été exprimée à plusieurs reprises, ce weekend, lors du Salon du numérique à Bressuire. "Nous ne

²⁰⁰⁰ Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

²⁰⁰¹ « Des "fanats" de jeux en réseau », *op. cit.*, 2003, p. 12.

²⁰⁰² MARIE Salammbô, « WarpZone Caen », *op. cit.*, 2016.

²⁰⁰³ p. ex., « Jeux en réseau à Pyramide », *Le Progrès – Lyon*, 16/11/2003, p. 15-11 ; « [Ce week-end, salle Coubertin, "Atalan 2006" rassemblera 1 000 joueurs.] », *op. cit.*, 2006, p. 11.

²⁰⁰⁴ VALLEE François, « Jeu vidéo en réseau », *op. cit.*, 2006, p. 13.

²⁰⁰⁵ WERLY Richard, « Les fanats du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 39.

²⁰⁰⁶ CAVAILLEZ Jean-Philippe, « Les stars de l'e-sport s'affrontent à Lyon », *op. cit.*, 2017, p. Rhône15.

sommes pas des asociaux”, a ainsi affirmé François Leonardi, un Marseillais venu aider ses amis organisateurs du Salon. “Vous savez, l’image des joueurs de vidéo est également associée à la violence depuis la tuerie de Colombine, le lycée du Colorado, en 1999. Ce n’est pas du tout cela. Je suis venu ici pour rencontrer du monde. Ce qu’il faut retenir en premier de ce salon, c’est sa convivialité”, a par ailleurs insisté celui qui, après avoir obtenu deux licences, en géographie et en anthropologie, souhaite à nouveau s’inscrire à la faculté l’an prochain »²⁰⁰⁷.

Ce motif se traduit donc par la production des justifications et de (re)cadrages présentant l’esport comme conforme aux présumées valeurs d’une pratique normale et légitime, mis en lumière plus haut. Les critiques produites par des initiés contre d’autres initiés, si elles servent à se justifier, peuvent aussi être liées à ce motif. Il peut s’agir de rappeler à l’ordre les joueurs déviants qui, selon certains acteurs esportifs, ne participeraient pas à la légitimation de la pratique, au contraire²⁰⁰⁸. Ce point est mis en lumière dans l’étude de Sidney Irwin et Anjum Naweed consacrée aux débats relatifs aux « comportements antisportifs » dans le jeu *Counter-Strike*. Les auteurs montrent que les pratiquants réalisaient un travail de frontière (*boundary-work*) pour rejeter les comportements considérés « antisportifs » du côté de l’inacceptable afin de légitimer la pratique : « Les participants étaient donc conscients de la nécessité d’éviter toute forme de comportement antisportif, principalement par crainte d’attirer l’attention des médias grand public et de nuire à la perception de la légitimité de l’esport par le public »²⁰⁰⁹.

3.2. « Démocratiser », « populariser »

Un deuxième motif interrelié, aussi lié à la controverse, aspire à démocratiser l’esport. Il peut s’agir de démocratiser la pratique (la participation aux affrontements en tant que compétiteurs) ou son spectacle (la participation aux événements en tant que spectateur). Les acteurs énoncent leur souhait d’« ouvrir », de faire « découvrir », de « rendre accessibles » les compétitions de jeux vidéo au « grand public », à un public plus « large » et « diversifié », allant au-delà des seuls « aficionados » ou « initiés »²⁰¹⁰. Ainsi s’agit-il de démocratiser une pratique considérée

²⁰⁰⁷ « Une image liée à la violence qu’ils veulent changer », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2008, p. 2.

²⁰⁰⁸ VANHEE Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des “paniques morales” autour des mangas et “japoniaiseries” en France », *op. cit.*, 2022, p. 143-163.

²⁰⁰⁹ IRWIN Sidney V. et NAWEED Anjum, « BM’ing, Throwing, Bug Exploiting, and Other Forms of (Un)Sportsmanlike Behavior in CS:GO Esports », *Games and Culture*, n° 4, vol. 15, 2020, p. 418 411-433, [<https://doi.org/10.1177/1555412018804952>].

²⁰¹⁰ p. ex., LEFEVRE Christophe, « Argenteuil capitale des jeux vidéos », *op. cit.*, 2006, p. 5 ; « Jeux en réseau ce week-end aux Halles », *op. cit.*, 2006 ; « Microtel lance un tournoi de jeux vidéo pour tous », *Ouest-France*, 19/04/2019, p. Lannion_15.

comme de « niche », « marginale » et « confidentielle »²⁰¹¹, qui pourrait pourtant intéresser de plus larges publics, et qui mériterait que de plus larges publics s’y intéressent. À nouveau, il peut davantage s’agir de démocratiser et de populariser la pratique au sens large²⁰¹² ou sa propre manifestation²⁰¹³. Évidemment, démocratisation de la pratique et de sa manifestation sont souvent indissociables tant ouvrir et rendre accessible la pratique à de plus larges publics passe d’abord par le fait d’ouvrir et de rendre accessible l’un de ses événements.

Les discours rapportent et annoncent les animations ou les ateliers destinés au grand public et/ou aux familles qu’ont mis en place les organisateurs pour permettre cette démocratisation, et ce même quand les compétiteurs attendus sont de niveau élite : « Si cette West Arena semble réservée à des spécialistes, elle est ouverte au public auquel sont réservées des animations »²⁰¹⁴. Les promoteurs font plus largement le lien entre vulgarisation de la pratique et démocratisation. Ainsi insistent-ils sur le fait de réussir à « expliquer les règles », à faire comprendre « ce qui se passe » à l’écran et en dehors²⁰¹⁵. À cet égard, les rôles de commentateurs ou de présentateurs qui permettent de rendre compréhensible, accessible, ou lisible ce qui se passe durant les affrontements sont évoqués en ce sens. De façon plus large encore, produire un grand spectacle ou une grande fête dans lequel se retrouvent de multiples animations est présenté comme un moyen d’« élargir le public d’une “Lan arena” classique »²⁰¹⁶. Ces discours font souvent émerger le cadre « discipline compétitive » et son sous-cadre « spectacle ».

D’ailleurs, les articles étudiés rendent aussi visible la logique de transformation des événements compétitifs en festivals ou conventions, que les acteurs associent à leur projet de « démocratisation ». Bien avant que l’ESWC (Electronic Sports World Cup) change la signification de son C (« Cup » devient « Convention ») en 2016, les organisateurs de cet événement et ceux d’autres manifestations évoquent déjà un tel changement de cadrage dont le

²⁰¹¹ « La Lyon e-Sport : comment grandit la grand-messe locale de l’esport », *Le Progrès (Lyon)*, 25/02/2020, p. Economie 6910.

²⁰¹² p. ex., « Notre objectif est de promouvoir et démocratiser le jeu vidéo en compétition », explique Nicolas Di Martino, responsable marketing de l’association lyonnaise qu’il a co-fondée en 2011 ». CALEMARD Sebastien, « 250 joueurs passionnés à Rillieux pour un week-end de “League of Legends” », *op. cit.*, 2014, p. Lyon et sa région 12.

²⁰¹³ p. ex., « Les organisateurs de la société Game Service restent néanmoins satisfaits de l’opération. “La nature du public, qui a répondu présent, correspond à nos attentes, expliquent-ils. Notre but, cette année, était de réunir un public familial, plus large que la seule tribu des aficionados” ». « A succès mitigé pour le tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 02/02/2009, p. 6.

²⁰¹⁴ « West Arena : du sport électronique à St-Ernel », *Le Télégramme (Bretagne)*, 30/03/2005.

²⁰¹⁵ « La Lan 79 met les jeux vidéos entre toutes les mains », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2007, p. 12.

²⁰¹⁶ CALEMARD Sebastien, « 250 joueurs passionnés à Rillieux pour un week-end de “League of Legends” », *op. cit.*, 2014, p. Lyon et sa région 12.

but est de toucher un public toujours plus important. Le fondateur de la société organisatrice de l'ESWC, Matthieu Dallon, évoque dès 2008 « l'idée de créer une grande fête populaire autour des loisirs autour des loisirs numérique » dans l'optique de « toucher le plus large spectre des gens amateurs de jeu vidéo »²⁰¹⁷. Aussi en 2008, l'organisateur du Festival breton du jeu vidéo et du multimédia, Vincent Bellec, annonce que « l'espace compétition ne sera plus le cœur du festival ». Et pour cause, « l'équipe du festival breton du jeu vidéo veut élargir son propos et s'adresser au grand public ». Ainsi, comme le résume le journaliste, « pour convaincre les curieux de venir se frotter à l'univers du jeu vidéo, les organisateurs ont sorti la grosse artillerie pour cette deuxième édition : un site de 4 500 m², défilé de cosplay, des conférences, des jeux musicaux en libre-service »²⁰¹⁸. Du côté de la Gamers Assembly de Poitiers, c'est à partir de 2009, soit dix ans après sa création, que l'événement prend « des allures de festival avec spectacles, animations, etc. ». Pour Désiré Koussawo, le président de l'association organisatrice, cette décision de s'« ouvrir sur le monde » vise à « attirer du public, des partenaires »²⁰¹⁹. Il s'agit d'en « finir » avec « la course à la compétition » au profit de « l'aspect ludique » qui permet de « cibler » un autre public sportif, « celui qui joue à la maison et qui vient ici pour le fun »²⁰²⁰. Cette mutation transforme donc également les cadrages. Le cadre « discipline compétitive » s'accompagne désormais des cadres « sociabilité » et/ou « jeu », mis au service du motif « démocratiser », qui constitue alors une finalité.

Preuve toujours de l'interrelation des motifs, des liens sont faits entre la légitimation de la pratique et sa démocratisation. Pour certains, le motif « démocratiser » prend la forme d'une légitimation. Il s'agit de « démocratiser un peu plus l'univers du jeu vidéo [car] c'est un monde à part, mal connu et mal jugé pour beaucoup qui n'y voit que violence et mauvaises influences »²⁰²¹, ou, à l'instar du but énoncé par les membres du club Vulcain E-Sport, de « démocratiser sa discipline [car] “Le grand public nous voit encore comme des gens qui restent enfermés devant leur écran. Or nous sommes aussi l'exemple de gens aussi ouverts que n'importe qui” »²⁰²². Surtout, le lien est fait entre la stigmatisation et la méconnaissance du grand public. Ainsi s'agit-il de faire « découvrir au grand public » et de faire comprendre les règles pour rendre la pratique acceptable : « le meilleur service à rendre aux jeux vidéo est de

²⁰¹⁷ SANZ Didier et SALLE Caroline, « Affrontez les pros du jeu vidéo », *op. cit.*, 2008, p. 30.

²⁰¹⁸ RANNOU Éric, « Jeux vidéo. “Show à l'américaine” à Brest », *op. cit.*, 2008, p. THE2.

²⁰¹⁹ MARAVAL Léna, « La Gamers Assembly affiche complet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/03/2009, p. 7.

²⁰²⁰ NOYON Delphine, « Gamers Assembly a dix ans : l'édition de la consécration », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2009, p. 10.

²⁰²¹ « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 20.

²⁰²² « Vulcain E-Sport. Les joueurs de jeux vidéos ont leur asso », *op. cit.*, 2013, p. SBRLOU1.

les faire découvrir au grand public. Dès qu'ils comprennent les règles, les spectateurs cessent de nous prendre pour des fous furieux »²⁰²³. Pour d'autres, à l'inverse, il est nécessaire de légitimer et normaliser la pratique pour que celle-ci attire un public plus large et se démocratise. Par exemple, des directeurs de clubs, d'associations ou de manifestations évoquent le besoin de « rassurer » les parents pour que ceux-ci aient « confiance » d'y « envoyer » leur enfant : « On veut que les parents n'aient pas peur que leur enfant veuille se lancer. Il faut leur démontrer qu'il sera bien encadré, dans un univers sain »²⁰²⁴.

Démocratiser apparaît ainsi plus largement liés au succès et au développement de l'esport et de ses événements. Deux enjeux semblent plus particulièrement préoccuper les promoteurs des compétitions de jeux vidéo présents dans les articles étudiés, et ce même quand ceux-ci n'ont aucune finalité lucrative (à l'instar des associations). Il s'agit A) de toucher un large public et B) d'être reconnu et soutenu par des sponsors, des pouvoirs publics et/ou locaux. Ces deux motifs sont évidemment interdépendants : attester d'un public conséquent et varié permet d'intéresser des sponsors et des partenaires. Ils sont présentés comme des conditions *sine qua non* du succès, de la survie, de la pérennisation, voire du développement de l'entité et/ou de la manifestation. Si ces enjeux semblent évidents pour les associations et événements qui ont l'objectif de « grossir » chaque année et qui doivent rémunérer des employés (p. ex., la Gamers Assembly)²⁰²⁵, ils s'imposent aussi à des associations plus modestes qui peinent à assurer leur survie. En effet, organiser une compétition implique souvent de disposer d'un endroit (p. ex., salle, local), de matériel et d'installations (parfois coûteux) pour que les compétiteurs s'affrontent, de main-d'œuvre, de compétiteurs, etc. Il semble d'ailleurs parfois nécessaire d'attirer ces derniers par des prix que se partageront les meilleurs. Comme cela est présenté dans un article du *Progrès*, les dotations sont « le nerf de la guerre : les organisateurs doivent proposer un *cash prize* suffisamment important pour attirer les meilleures équipes »²⁰²⁶. Ces points entraînent un certain nombre de contraintes, notamment économiques. Ainsi s'agit-il d'abord, pour beaucoup d'associations, de « rentrer dans les frais »²⁰²⁷. De nombreux comptes rendus dressent d'ailleurs les bilans négatifs et documentent les échecs de tournois qui n'ont pas réussi à rassembler le nombre attendu de joueurs ou de spectateurs, d'autres annoncent les annulations et arrêts d'événements ou encore les fermetures d'associations, parfois après

²⁰²³ WERLY Richard, « Les fanas du Starcraft », *op. cit.*, 2001, p. 39.

²⁰²⁴ CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁰²⁵ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 341.

²⁰²⁶ GALLO Jérôme, « Les gamers montent au niveau supérieur », *op. cit.*, 2017, p. Ecully-région20.

²⁰²⁷ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 344.

plusieurs années d'existence²⁰²⁸. Ainsi, ces discours permettent de mieux comprendre que certaines associations qui présentent leur « objectif avoué » de « pérenniser la manifestation »²⁰²⁹, annoncent vendre 150 kg de tête de veau pour « augmenter la trésorerie »²⁰³⁰, ou utilisent le journal pour diffuser leurs recherches de partenaires ou de local. Il peut en outre être intéressant de relever que les premières traces du processus de transformation des grandes compétitions en festival et convention est visible en 2008, au moment de la première période de récession de l'esport, dans un contexte marqué par la crise financière des *subprimes*²⁰³¹.

Un autre motif, énoncé cependant moins de fois, apparaît proche de démocratiser : populariser. Il s'agit de faire connaître, de rendre visible et attrayante la pratique au plus grand nombre. Ce motif rejoint « démocratiser » dans le souhait de s'adresser, de rendre compréhensible et de mettre à portée la pratique à un plus large public. L'enjeu est aussi lié à la normalisation et légitimation de la pratique, puisqu'il s'agit souvent de « populariser la discipline auprès du grand public “afin qu'il puisse mieux cerner les arcanes de ce sport qui souffre encore d'une mauvaise image” »²⁰³².

Les motifs « démocratiser » et « populariser » semblent surtout liés à un autre qui est au cœur de la production d'article, en particulier dans la PQR : la promotion d'un événement ou d'une organisation. Il est même à l'origine, voire la finalité, des articles de type annonce. C'est ce motif qui mène couramment les organisateurs à contacter la presse. D'ailleurs, cet enjeu de promotion ne fait pas de doute pour les journalistes interrogés : il est explicite dans le contrat de communication qui les lie. Plus précisément, il est possible de souligner quatre façons de promouvoir les événements aux publics extérieurs, mais aussi initiés. Ces discours de promotion sont liés à des cadrages de l'esport différents. En raison de l'importance quantitative de ces discours, ils marquent indéniablement la production et la construction de ces cadres.

La première façon de promouvoir un événement ou une organisation consiste à souligner sa qualité technique, et entraîne les cadrages « jeu vidéo » et « électronique », ici connotés positivement. La puissance du réseau, le nombre d'ordinateurs (ou de personnes pouvant jouer

²⁰²⁸ p. ex., « La “Kokelslan” annulée », *La Voix du Nord*, 19/04/2006 ; MARQUET Richard, « L'été, les joueurs en réseau carburent au magret-frites », *Sud Ouest*, 11/08/2006, p. 4 ; « Compétition de jeu vidéo, Anim'Lavans siffle la fin de la partie », *Le Progrès (Lyon)*, 14/04/2011, p. Saint-Claude17.

²⁰²⁹ BREYE Laurent, « Qui fait LAN (Party), fait un boeuf ! », *op. cit.*, 2005.

²⁰³⁰ « Ambro'lan », *op. cit.*, 2009, p. 14.

²⁰³¹ BESOMBES Nicolas, « D'une pratique confidentielle à un spectacle planétaire », *op. cit.*, 2023, p. 137 130-141.

²⁰³² MARQUET Richard, « Un standing à tenir », *op. cit.*, 2005, p. 4.

en simultan ) ou la distance de câbles d roul s, synonyme de « super-conditions » de jeu²⁰³³ pour les comp titeurs ou de « meilleures conditions qu’en jouant sur internet » et d’affrontements « plus rapides et pr cis »²⁰³⁴, sont mis en lumi re. Les comp tences techniques des organisateurs sont aussi  voqu es comme un  l ment incontournable. Si avec le temps ces  l ments ne sont plus  voqu s en raison de l’am lioration technique qui rend plus ais e la connexion en ligne (jouer dans de bonnes conditions ne semble plus  tre un motif majeur de participation   une LAN, au contraire), ils constituent un enjeu interne central pour faire venir le public et les comp titeurs, ainsi qu’un v ritable d fi pour les organisateurs durant les ann es 2000. Durant les ann es 2010, ce sont les nombres de consoles, d’ordinateurs ou de jeux diff rents sur lesquels il est possible de s’affronter qui apparaissent comme une pr occupation, notamment pour les bars esports²⁰³⁵.

La deuxi me fa on de promouvoir consiste   souligner le niveau de reconnaissance ou de r putation d’un  v nement, de ses organisateurs et des comp titeurs pr sents. Ces discours, qui indiquent aux lecteurs leur(s) qualit (s), sont li s au cadre « discipline comp titive ». Les titres et attributions d’ tapes qualificatives (p. ex., pour la Coupe du Monde) apparaissent au centre des pr occupations. Et pour cause, celles-ci favorisent la pr sence des champions et, *in fine*, des publics.

La troisi me mani re de promouvoir consiste   souligner la diversit  des raisons de s’engager dans l’ v nement ou l’organisation, et conduit   la conciliation des cadrages « sociabilit  » et « discipline comp titive », pouvant  tre oppos s par ailleurs. Qu’il s’agisse de la diversit  des jeux, des supports de jeux, des modalit s de pratique, d’ ge et de niveau, il est affirm  que « tout le monde » est bienvenu et « va s’y retrouver »²⁰³⁶ : « de 7   77 ans, tout le monde pourra s’ clater dans des tournois sur console ou PC »²⁰³⁷.

Enfin, la quatri me fa on de promouvoir consiste   se diff rencier d’autres  v nements, et m ne   la production de cadrages oppos s   ses concurrents. Certains acteurs peuvent se distinguer par le niveau de jeu de l’ v nement (d butant, amateur, professionnel, etc.) et/ou par l’ambiance (conviviale, s rieuse, comp titive, etc.). Ainsi, certains mettent en avant le s rieux et le haut

²⁰³³ « “A vos manettes !” », *Le Progr s – Lyon*, 27/01/2006, p. 9.

²⁰³⁴ KOUDRINE Jean-Baptiste, « Les gladiateurs du jeu en r seau dans l’ar ne », *op. cit.*, 2004.

²⁰³⁵ p. ex., LEMERCIER Claude, « Bient t un bar pour les passionn s de jeux vid o », *Ouest-France*, 26/04/2018, p. Pontivy_9 ; « Le caf  des jeux vid os », *Sud Ouest*, 02/06/2018, p. Gironde Libournais Blayais-C2_19.

²⁰³⁶ « Trois jeunes Pouanc ens pr parent la f te des jeux vid o », *Ouest-France*, 05/10/2010, p. 16.

²⁰³⁷ BREYE Laurent, « Wattlelos », *op. cit.*, 2005.

niveau de la manifestation. D'autres se différencient par leurs dimensions non commerciales, faites maison, indépendantes et authentiques, souvent liés à un cadrage de la pratique comme « jeu vidéo », « conviviale » ou encore « passion ». À titre d'exemple, le Stunfest de Rennes, gagne-lui chaque année « en notoriété » en attirant « de plus en plus de monde », car « contrairement à d'autres rencontres de jeux vidéo » il « a su garder l'esprit de ses premières éditions [...]. Il n'a pas ce côté commercial et fait une grande place aux développeurs indépendants et à l'esprit gaming »²⁰³⁸. Les critiques contre le jeu en ligne mises en avant plus haut peuvent aussi être liées à ce motif.

3.3. « Professionnaliser »

Un troisième motif aspire à professionnaliser la pratique de l'esport et/ou sa propre pratique de l'esport. Aussi indissociable de la controverse, ce motif demeure l'un des plus présents dans les discours du corpus étudié.

La notion de « professionnalisation » peut inspirer de la méfiance tant celle-ci peut être fourre-tout et englober une multitude de réalités, de phénomènes, de processus et surtout de discours différents. D'autant plus que les acteurs ne l'utilisent pas le plus souvent dans son sens « univoque » de transformation en profession²⁰³⁹. Pour autant, « professionnalisation » est employé ici, car c'est le terme qu'énoncent les acteurs sportifs et les journalistes dans les discours étudiés. Dans ceux-ci, la professionnalisation peut prendre plus précisément le sens de salarisation²⁰⁴⁰, de rémunération des champions, de marchandisation²⁰⁴¹, de commercialisation, de rationalisation ou encore de passage de l'amateurisme au professionnalisme. Les discours semblent toutefois se rejoindre dans une définition assez large de la professionnalisation entendue comme « processus de transformation organisationnelle conduisant à la rationalisation, à l'efficacité et à une gestion de type commercial »²⁰⁴². C'est justement parce

²⁰³⁸ NOHRA Samuel, « À Rennes, le Stunfest fait un carton plein », *Ouest-France*, 22/05/2016, p. Actu Auray 12.

²⁰³⁹ LOIRAND Gildas, « Professionnalisation : de quoi parle-t-on ? », *Dispositions et pratiques sportives. Débats actuels en sociologie du sport*, L'Harmattan., Paris, 2004, p. 217-227.

²⁰⁴⁰ DUSSUET Annie et FLAHAULT Erika, « Entre professionnalisation et salarisation, quelle reconnaissance du travail dans le monde associatif ? », *Formation emploi. Revue française de sciences sociales*, n° 111, 2010, p. 35-50, [<https://doi.org/10.4000/formationemploi.3091>]; HELY Matthieu, *Les métamorphoses du monde associatif*, Presses Universitaires de France, 2009, [<https://doi.org/10.3917/puf.hely.2009.01>].

²⁰⁴¹ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*, 2005, p. 25-122.

²⁰⁴² NAGEL Siegfried, SCHLESINGER Torsten, BAYLE Emmanuel et GIAUQUE David, « Professionalisation of sport federations – a multi-level framework for analysing forms, causes and consequences », *European Sport Management Quarterly*, n° 4, vol. 15, 2015, p. 408 407-433, [<https://doi.org/10.1080/16184742.2015.1062990>].

qu'il est assez large pour englober diverses réalités que le motif « professionnaliser » permet à autant d'acteurs sportifs différents de se coordonner dans un projet commun.

Il est évidemment possible de citer ceux dont la profession est liée à l'esport et qui appartiennent à des entités privées, qu'il s'agisse des lieux dédiés à la pratique (p. ex., bar, salle de jeux), des « startups » vendant des produits ou des services aux compétiteurs (p. ex., matériel, coaching), des écoles ou formations privées à l'instar des gaming school (qui plus est, annoncent vouloir « former les pros du e-sport »²⁰⁴³), des structures de joueurs (semi) professionnels, des sociétés spécialisées dans l'événementiel, des éditeurs, etc. D'ailleurs, la naissance de l'esport moderne est souvent associée à l'émergence, à la fin des années 1990, de circuits de tournois privés organisés par des entités privées organisatrices d'événements²⁰⁴⁴. Celles-ci ont le projet de créer des ligues de tournois professionnels, dans lesquelles s'affronte une élite de joueurs rémunérée pour ses performances et dont le jeu vidéo compétitif est la profession. Ainsi sont par exemple cités la Cyberathlete Professional League créée par l'entrepreneur Angel Munoz en 1997 aux États-Unis ou les World Cyber Games créés en 2000 en Corée du Sud²⁰⁴⁵. La Coupe du Monde des jeux vidéo (ou ESWC pour Electronic Sports World Cup) créée en 2003 en France par la société Ligarena se structure sur le même motif, énoncé d'ailleurs par son PDG Matthieu Dallon dans des articles des corpus : « “Nous voudrions importer ce concept en Europe, autrement dit professionnaliser la pratique du jeu vidéo sportif”, précise Matthieu Dallon »²⁰⁴⁶. À ce propos, cette professionnalisation est très souvent intimement liée à la sportivisation de la pratique. Le prochain chapitre revient plus précisément sur cet autre motif, aussi interrelié aux autres.

Ce motif est également énoncé par des acteurs appartenant à des entités associatives qui organisent des événements. Au-delà de pérenniser et d'assurer la survie d'une manifestation, notamment en rentrant dans ses frais²⁰⁴⁷, certaines affichent leur volonté de les développer en se « professionnalisant »²⁰⁴⁸. Les associations les plus importantes recrutent des salariés dans un souci de rationalisation managériale de leur offre²⁰⁴⁹. Certaines se transforment même en

²⁰⁴³ RUIZ Bertrand, « Une école pour former les pros du e-sport », *op. cit.*, 2019, p. Charente-C2_4.

²⁰⁴⁴ LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, *op. cit.*, 2022.

²⁰⁴⁵ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24 ; LATRIVE Florent, « Les as de la souris sortent de leur trou », *op. cit.*, 2001, p. 24.

²⁰⁴⁶ SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28.

²⁰⁴⁷ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024.

²⁰⁴⁸ PESTIAUX Fabien, « Sylvain Regnier, cet ado de 17 ans qui veut se faire un nom dans l'e-sport », *op. cit.*, 2022, p. 2217.

²⁰⁴⁹ CHANTELAT Pascal, *La professionnalisation des organisations sportives : nouveaux enjeux, nouveaux débats*, L'Harmattan, 2001.

société, quand d'autres affichent leur souhait de se « professionnaliser » tout en restant une association, qui certes parfois fonctionne « comme une entreprise »²⁰⁵⁰.

Il en est de même pour les équipes ou clubs associatifs regroupant des compétiteurs, moins orientés par l'organisation que par la participation aux compétitions, qui énoncent ce motif. Si certaines structures sont créées comme des « starts-ups », des « sociétés » ou des « entreprises » avec pour ambition de devenir des clubs professionnels²⁰⁵¹, d'autres, à l'origine associatives, le deviennent ou annoncent leur volonté de le devenir²⁰⁵². D'autres associations partagent cette volonté de se professionnaliser sans pour autant changer de statut légal. D'ailleurs, à partir de 2016, plusieurs associations à but non lucratif et clubs professionnels semblent se développer sur un modèle relativement commun de club représentant un territoire (ville, région) qu'ils veulent faire « rayonner »²⁰⁵³. Ces clubs ont souvent le mot « esport » dans leur nom (p. ex., Pulsar esport, Team Esport Lons, Normand'esport, Lille Esport, Fuzion esport, Crazy Esport)²⁰⁵⁴. Leurs discours présentent de nombreuses similitudes : ces entités annoncent d'abord leur objectif d'engager des compétiteurs au plus haut niveau de la pratique et de gagner. Pour cela, avoir un budget suffisant est présenté comme indispensable. À titre d'exemple, il est possible de lire dans un article que « sans argent, impossible pour Lille e-sport de s'imposer »²⁰⁵⁵ ou dans un autre que « la question économique est comme souvent le nerf de la guerre. Sans argent, pas de résultats, sans résultats, pas d'argent »²⁰⁵⁶. Les joueurs apparaissent encadrés par des coaches, managers, préparateurs physique et mental, etc. L'ambition affichée est d'« aider [les compétiteurs] à devenir professionnel »²⁰⁵⁷, les rémunérer et/ou les salarier. Les dirigeants de ces clubs évoquent en outre leur motivation à structurer, développer, et professionnaliser l'esport à l'échelle locale, notamment grâce à des partenariats avec les pouvoirs publics (obtention de « subventions », présentées à nouveau comme le « nerf de la guerre »²⁰⁵⁸) et avec d'autres acteurs locaux (p. ex., clubs sportifs)²⁰⁵⁹. Parfois en cours de

²⁰⁵⁰ TAPISSIER David et JULLIEN Sébastien, « Lyon e-Sport met le jeu vidéo en lumière », *op. cit.*, 2016, p. Lyon-ville16.

²⁰⁵¹ SARTORIO Vincent, « Il lance Mood Gaming, son équipe d'e-sports mobile », *Le Journal de Saône et Loire*, 17/06/2021, p. Près de chez vous 71C20.

²⁰⁵² « Deux jeunes se lancent dans l'e-sport », *op. cit.*, 2018, p. Près de chez vous 01A23.

²⁰⁵³ « L'association d'e-sport Overtime débarque à Dunkerque », *op. cit.*, 2021, p. 3206.

²⁰⁵⁴ p. ex., BERLAND Aurélie, « L'équipe Fuzion esport voit les choses en grand », *Ouest-France*, 13/07/2022, p. Sarthe_8 ; GASCOUAT Victor, « Pulsar veut incarner l'esport à Bordeaux », *op. cit.*, 2021, p. 20.

²⁰⁵⁵ DESTHIEUX Charles, « "On veut vraiment mettre la ville sur la carte de l'e-sport" », *La Voix du Nord*, 10/07/2021, p. 2228.

²⁰⁵⁶ « Fuzion, CBR », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_23.

²⁰⁵⁷ MIGNOT Eva, « Le Team Esport Lons veut rassembler l'élite des joueurs », *Le Progrès – Lyon*, 05/09/2016, p. Lons-ville28.

²⁰⁵⁸ « L'association d'e-sport Overtime débarque à Dunkerque », *op. cit.*, 2021, p. 3206.

²⁰⁵⁹ 36RED06, « L'e-sport veut devenir professionnel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/08/2021, p. 9.

professionnalisation, ces structures profitent aussi des articles pour énoncer leur volonté de développer davantage ces partenariats. La recherche de lieux ou d'espaces de pratique est à cet égard régulièrement une de leur préoccupation²⁰⁶⁰. Afin de justifier ces partenariats, ceux-ci évoquent leur possibilité et/ou leur souhait d'animer des événements (p. ex., initiations) et de mener des actions locales pour « faire de la pédagogie » ou « sensibiliser », en allant par exemple « dans des écoles pour faire de la prévention afin de parler de harcèlement »²⁰⁶¹. Ils évoquent en outre leur volonté de « promouvoir une pratique saine » et de « lutter contre les *a priori* sur les jeux vidéo »²⁰⁶².

Le motif « professionnaliser » est également important chez de nombreux compétiteurs interrogés (qu'ils soient amateurs ou déjà semi-professionnels) rêvant de « vivre grâce aux compétitions de jeux vidéo »²⁰⁶³, de « vivre de sa passion »²⁰⁶⁴, de « devenir pro gamer »²⁰⁶⁵, de faire « carrière dans l'esport »²⁰⁶⁶, en bref « d'en faire leur métier »²⁰⁶⁷ en devenant « professionnel ». Si certains évoquent un projet de longue date, pour d'autres, la tentative de vivre de leurs performances vidéoludiques semble s'être imposée « toute seule », à force de gagner régulièrement des *cash prizes* lors des compétitions²⁰⁶⁸. Si la professionnalisation est parfois présentée comme une finalité (permise par un haut niveau de pratique), dans d'autres cas elle est décrite comme un moyen de progresser et d'atteindre le plus haut niveau de la pratique. Progression dans la pratique et professionnalisation semblent souvent interdépendantes dans les discours, chacun permettant l'autre. À titre d'exemple, des articles sont parfois dédiés à la recherche de sponsors (et de professionnalisation) d'équipe de compétiteurs souhaitant « évoluer » et « participer aux plus grandes compétitions », compétitions dans lesquelles elles annoncent pouvoir assurer une « large visibilité à [leur] partenaire » en contrepartie de leur soutien financier²⁰⁶⁹.

²⁰⁶⁰ « [L'initiative] L'Association e-sport réunit ses partenaires pour trouver des soutiens et proposer des initiations », *Ouest-France*, 10/02/2017, p. Bayeux Caen_11.

²⁰⁶¹ DEWAEGENEIRE Cassandre, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *op. cit.*, 2022, p. Caen-Vire_10.

²⁰⁶² DAUTRY Estelle, « La ville se prend au jeu de l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. HDSE40.

²⁰⁶³ LATRIVE Florent, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption. », *op. cit.*, 2000, p. 29.

²⁰⁶⁴ GRESSARD Christiane, « Dylan Rajaud, futur pro du jeu vidéo », *op. cit.*, 2017, p. Sanvignes-région18.

²⁰⁶⁵ EUDES Yves, « Les cyberathlètes s'affrontent à Seoul », *op. cit.*, 2002, p. 14.

²⁰⁶⁶ REYNAUD Florian, « “Adam” Maanane, objectif “Worlds” », *Le Monde*, 13/07/2021, p. 27.

²⁰⁶⁷ TILLINAC Pierre, « Les athlètes de la console », *op. cit.*, 2003, p. 20.

²⁰⁶⁸ p. ex., « INTERVIEW|“Il faut une bonne hygiène de vie” », *Le Parisien*, 23/10/2021, p. HDSE40.

²⁰⁶⁹ « [La professionnalisation des joueurs les incite à rechercher des partenaires financiers] », *Sud Ouest*, 26/02/2006, p. 14.

Il est aussi possible d'évoquer le souhait de professionnalisation d'autres acteurs de la performance proches des joueurs, à l'instar des coachs²⁰⁷⁰. Il en est de même pour d'autres acteurs du spectacle sportif, qu'il s'agisse de commentateurs de compétitions²⁰⁷¹ ou de producteurs de contenu, à l'instar de streamers ou d'acteurs de Web tv²⁰⁷². Ceux-ci deviennent parfois autoentrepreneurs en transformant leur activité en société (p. ex., SAS). Enfin, ce motif peut aussi être énoncé par des acteurs des associations de type « fédération » qui ambitionnent de rassembler les acteurs, à l'instar de France Esports créée en 2016.

Comme illustré avec ces différents discours, l'expression du motif « professionnaliser » apparaît le plus souvent associée à des cadrages de la pratique comme « professionnelle », « discipline compétitive », ou encore « industrie ».

Ce motif est également interrelié aux autres. Plusieurs discours font le lien entre le manque de légitimité et la difficulté à développer et professionnaliser. La « représentation négative » de la pratique entrave en effet la capacité à nouer des partenariats, à toucher des sponsors et plus largement à disposer d'assez d'argent pour assurer, pérenniser un événement et le développer. À titre d'exemple, les organisateurs Vincent Bellec et Romain Thomas annoncent qu'ils mettent en place des animations pour répondre « à un objectif précis : “Modifier l'image du ‘gamer’, souvent présenté dans les médias comme un adolescent boutonneux vauté dans son canapé” », car « “Cette représentation négative [leur] a posé d'énormes problèmes pendant la préparation de l'événement. Beaucoup d'entreprises locales ont refusé de [les] soutenir pour cette raison” »²⁰⁷³. En 2002, Matthieu Dallon évoquait cette même « difficulté » qui a rendu la « mise en place » de la Lan Arena difficile : « “Nous éprouvons toujours des difficultés à attirer des sponsors ‘générationnels’. Il y a une certaine réticence face au phénomène des jeux.” ». Ainsi apprend-on dans ce même article que l'entreprise partenaire Intel, « à la suite du massacre d'Erfurt où le jeu vidéo avait été, encore, mis sur la sellette, a pris ses distances, sans que ce soit définitif »²⁰⁷⁴. Ce lien entre perception négative des jeux vidéo au sein du grand public et réticences des marques à devenir partenaire ou annulation de partenariats est aussi mis en avant

²⁰⁷⁰ p. ex., « Sir Alex, de Manchester City au LOSC », *La Voix du Nord*, 09/03/2018, p. 2227.

²⁰⁷¹ p. ex., DE BAECKE Antoine, « Batailles fraîches et joyeuses sur écran géant », *Sud Ouest*, 01/07/2017, p. Bordeaux Rive Gauche-C2_12.

²⁰⁷² p. ex., « Une structure de streamers bourguignons verra bientôt le jour », *Le Bien Public*, 29/08/2021, p. Côte-d'Or4.

²⁰⁷³ LASTENNET Vincent, « Festival du jeu vidéo. 20 ans et déjà aux manettes », *op. cit.*, 2007.

²⁰⁷⁴ ICHER Bruno, « 1500 combattants dans l'Arena », *Libération*, 07/06/2002, p. 52.

dans certaines études scientifiques²⁰⁷⁵. De la même façon, le manque de démocratisation de la pratique est présenté comme entravant la professionnalisation :

« Dans moins de cinq ans, espère Laurent Bécard, certaines équipes françaises pourront prétendre à un statut pro. Mais ça passe aussi par une démocratisation de la discipline, ne serait-ce que pour intéresser vraiment des sponsors. Si on arrive à expliquer ces règles au grand public, le succès sera au rendez-vous. Il suffit de voir un match de *Counter* de haut niveau pour en être persuadé. »²⁰⁷⁶.

Dans l'autre sens, présenter la pratique comme professionnalisée est parfois décrit comme un moyen de la légitimer et de susciter l'intérêt d'un grand public (et donc de la démocratiser).

Ainsi, la justification de l'activité insistant sur les dimensions économiques avec le cadre « industrie » peut aussi être liée à la volonté d'enrôler des acteurs autour du motif « professionnaliser ». Et pour cause, comme montré par Joshua Newman et ses collègues, ce discours (et cadre) « viral » insistant sur la croissance, les opportunités et les synergies avec d'autres mondes fut à l'origine des nombreux investissements privés irrationnels dans des équipes d'esports²⁰⁷⁷.

3.4. « Structurer »

Enfin, plusieurs acteurs sportif (mais pas que) se coordonnent autour d'un autre type de motif : « structurer ». Celui-ci apparaît particulièrement médiatisé à partir de la seconde moitié des années 2010. Tout comme le précédent, ce motif peut englober différents phénomènes et processus. Les acteurs parlent aussi à une moindre fréquence de « fédérer », d'« encadrer » institutionnellement ou légalement, de « régler », d'« organiser », de « réguler » ou d'« institutionnaliser », qu'ils associent souvent à ce motif et à l'idée plus générale de « structuration »²⁰⁷⁸. Il convient de rappeler que « structurer » est le terme employé par les

²⁰⁷⁵ FREITAS Bruno Duarte Abreu, CONTRERAS-ESPINOSA Ruth Sofia et CORREIA Pedro Álvaro Pereira, « How Society's Negative View of Videogames Can Discourage Brands from Sponsoring eSports », in Nelson ZAGALO, Ana Isabel VELOSO, Liliana COSTA et Óscar MEALHA (dir.), *Videogame Sciences and Arts*, Springer International Publishing, Cham, coll. « Communications in Computer and Information Science », vol.1164, 2019, p. 136-149, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_11].

²⁰⁷⁶ CARIO Erwan, « Games au vert », *Libération*, 03/06/2005, p. 7.

²⁰⁷⁷ NEWMAN Joshua I., XUE Hanhan, WATANABE Nicholas M., YAN Grace et MCLEOD Christopher M., « Gaming Gone Viral : An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy », *Communication & Sport*, n° 2, vol. 10, 2022, p. 241-270, [<https://doi.org/10.1177/2167479520961036>].

²⁰⁷⁸ p. ex., MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10 ; WOITIER Chloé, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *op. cit.*, 2017, p. 32.

acteurs et les journalistes. La littérature scientifique ferait plutôt référence à l'institutionnalisation de l'esport ici.

Deux acceptations principales du terme (bien que liées) sont défendues par les énonciateurs des discours étudiés. Il est possible de différencier A) la structuration des scènes compétitive, où il s'agit de construire et de coordonner de façon cohérente un ensemble d'institutions sportives (organisateur de tournois et ligues [professionnels et amateurs], clubs professionnels, associations, fédérations, etc.) permettant de proposer et d'organiser l'activité aux différents niveaux de pratique (de débutant amateur à professionnel) et sur les différents territoires. La question d'un modèle de gouvernance de ces institutions se pose aussi ici. Le mot « écosystème » est souvent employé pour faire référence à cet ensemble. L'encadrement des compétiteurs et l'institutionnalisation des rôles de coach, manager, préparateur mental, etc., peuvent aussi être liés avec cette première acception du motif. Il en est de même concernant la structuration du marché dont l'enjeu est d'institutionnaliser les différents métiers de l'industrie et d'assurer une pérennité économique pour les acteurs engagés. La seconde acception fait référence à B) la structuration légale. Il est notamment question de reconnaissance par les acteurs et pouvoirs publics (p. ex., ministère) et de légifération ou d'encadrement légal de la pratique par l'État. Évidemment, cette structuration est liée la première. L'engagement (ou non) de l'État affecte le modèle de gouvernance. À certains égards, l'État constitue une nouvelle institution engagée dans la pratique.

Jusqu'aux années 2010, les actions qui apparaissent motivées par la structuration des scènes compétitives sont principalement celles des acteurs sportifs entrepreneurs à l'origine des circuits de tournois privés²⁰⁷⁹, des acteurs qui se regroupent en association pour jouer et organiser des événements²⁰⁸⁰ et des acteurs réunis en fédération (ou tout du moins essayant de se réunir en fédération, les articles n'évoquent parfois que les « tentatives de fédération »²⁰⁸¹). Les éditeurs, qui organisent dans ce premier temps quelques tournois principalement motivés par l'autopromotion de leur dernier jeu²⁰⁸², énoncent de façon plus soutenue ce motif à partir des années 2010. La deuxième partie de cette décennie s'accompagne en effet de leurs investissements, motivés par la structuration de la discipline :

²⁰⁷⁹ p. ex., TILLINAC Pierre, « Les athlètes de la console », *op. cit.*, 2003, p. 20.

²⁰⁸⁰ p. ex., « Jeux en réseau : Cybernetik tisse sa toile », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/04/2007.

²⁰⁸¹ DJEBARI Karine, « Les jeux en réseau font des accros », *op. cit.*, 2004, p. 10.

²⁰⁸² BOROWY Michael et JIN Dal Yong, « Pioneering eSport », *op. cit.*, 2013, p. 2254-2274.

« Activision va désormais plus loin avec le rachat pour 46 millions de dollars de la MLG, principal organisateur d'événements e-sport aux États-Unis. "Nous voulons encadrer et structurer ce milieu encore très hétéroclite et accompagner la croissance de ce secteur", explique Michaël Sportouch »²⁰⁸³.

« "Il était nécessaire pour nous de structurer les compétitions d'e-sport autour de *Fifa 17*, qui fleurissent un peu partout, en organisant des ligues officielles", explique Dominique Cor, directeur général Europe du Sud d'EA »²⁰⁸⁴.

Cette décennie se caractérise aussi par l'engagement d'institutions étatiques à l'instar de l'association France Esports créée le 26 avril 2016 sous l'impulsion du ministère de l'Économie et du Secrétariat chargé du Numérique. Cette association, souvent assimilée à une fédération dans les discours, vise à fédérer l'ensemble des acteurs professionnels et amateurs de l'esport (depuis mai 2017 son modèle de gouvernance est organisé autour de trois collèges distincts : collège des clubs associatifs et joueurs, collège des promoteurs et collège des créateurs – éditeurs) et a pour mission « de développer, promouvoir et encadrer la pratique des sports électroniques »²⁰⁸⁵. L'association se place d'ailleurs dans la filiation des acteurs précédemment évoqués :

« Depuis, France Esports travaille à son développement, lui assurant un rôle de légitimation. "C'est la consécration d'un tissu de sociétés, d'associations, d'équipes et de joueurs, qui ont su être précurseurs", précise Olivier Morin, spécialiste de l'e-sport. "L'enjeu est de continuer à la structuration de l'écosystème", poursuit Nicolas Besombes »²⁰⁸⁶.

La création de cette association est liée à la loi pour une République numérique, qui dénote plus particulièrement les motivations de l'État à reconnaître et à encadrer l'esport. Les discours de trois acteurs institutionnels sont particulièrement rapportés dans les articles : Rudy Salles, député des Alpes-Maritime et coauteur d'un rapport visant à alimenter les débats au Sénat sur la loi, Jérôme Durain, sénateur de Saône-et-Loire et coauteur du rapport, et Axelle Lemaire, secrétaire d'État chargée au numérique. Ceux-ci évoquent de concert l'importance d'« encadrer légalement les compétitions »²⁰⁸⁷ et ne manquent pas d'être soutenus sur ce point par plusieurs promoteurs dans d'autres articles, d'ailleurs membres de France Esport, à l'instar de l'un de ses cofondateurs Julien Villedieu, alors délégué général du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV),

²⁰⁸³ WOITIER Chloé, « Cinéma, télé, e-sport... les nouveaux terrains de jeu du géant américain Activision », *op. cit.*, 2016, p. 28.

²⁰⁸⁴ WOITIER Chloé, « La Ligue 1 de football se lance dans l'e-sport », *Le Figaro*, 19/10/2016, p. 28.

²⁰⁸⁵ TAPISSIER David et JULLIEN Sébastien, « Lyon e-Sport met le jeu vidéo en lumière », *op. cit.*, 2016, p. Lyon-ville16.

²⁰⁸⁶ CHEVAL Bastien, « L'e-sport se développe à fond les manettes », *op. cit.*, 2019, p. Bayeux Caen_20.

²⁰⁸⁷ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

clamant l'urgence de « régler » l'« insécurité juridique » liée à l'esport²⁰⁸⁸. Le chapitre 6 revient sur ces problèmes d'encadrement et de statut légal qui mobilisent les acteurs esportifs.

D'autres acteurs institutionnels, à une échelle plus locale, apparaissent aussi motivés pour structurer l'esport. Villes et régions évoquent leur souhait, à cette même époque, de structurer la pratique sur leur territoire. Par exemple, c'est le cas de Jean-François Martins, alors adjoint à la mairie de Paris, dont l'enjeu est d'accueillir des événements esportifs à Paris pour « structurer la filière économique et développer un écosystème associatif pour encourager la pratique amateur »²⁰⁸⁹, ou de la Région Bretagne qui, à travers un appel à projets visant à parrainer une équipe pendant 1 ans (10 000 €), affiche son souhait d'« accompagner l'expression de talents bretons dans l'e-sport »²⁰⁹⁰ et de « structurer cette discipline émergente sur son territoire, comme elle le fait pour les sports traditionnels »²⁰⁹¹. L'appel est d'ailleurs remporté par l'association Crazy Esports évoquée plus haut.

L'énonciation de ce motif s'accompagne le plus souvent du cadre « pratique à encadrer », mais il peut aussi parfois être davantage interprété avec le cadre « discipline » et « pratique institutionnalisée » lorsque l'accent est mis sur ces points. Quand il est question de structurer l'industrie esportive ou de structurer l'esport pour « accompagner la croissance de ce secteur »²⁰⁹², le motif ainsi que le cadre « pratique à encadrer » se conjuguent avec le cadre « industrie ».

En outre, encore une fois, ce motif est interrelié aux autres. Les « réticences du grand public envers la promotion de la pratique de l'e-sport », « la mauvaise image dont peut souffrir le monde de l'e-sport » et « les peurs autour des pratiques excessives » sont présentées comme des « obstacles » qui « rendent les échanges et les collaborations parfois difficiles avec certaines administrations et acteurs publics »²⁰⁹³. À l'inverse, l'adoption de la loi pour une République numérique, symbole de reconnaissance institutionnelle et juridique, est par exemple présentée comme un moyen de légitimer la pratique en France²⁰⁹⁴. Et pour cause, en acquérant un statut

²⁰⁸⁸ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

²⁰⁸⁹ ROBINET Charlotte, « Paris veut booster la pratique de l'e-sport », *op. cit.*, 2019, p. IDFO37.

²⁰⁹⁰ « Jeux vidéo : qui montera la première équipe bretonne ? », *Ouest-France*, 10/06/2020, p. Ploërmel_8.

²⁰⁹¹ « À Séné, une équipe d'e-sport parrainée par la Région Bretagne », *Le Télégramme (Bretagne)*, 21/10/2020, p. 10UNE-VAN.

²⁰⁹² WOITIER Chloé, « Cinéma, télé, e-sport... les nouveaux terrains de jeu du géant américain Activision », *op. cit.*, 2016, p. 28.

²⁰⁹³ WOITIER Chloé, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *op. cit.*, 2021, p. 26.

²⁰⁹⁴ DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *op. cit.*, 2016, p. 11.

légal, l'esport hérite d'une base universelle reconnaissant son existence²⁰⁹⁵. Cette même loi, qui s'accompagnera quelques mois plus tard d'un agrément permettant aux structures d'employer à titre professionnel les compétiteurs, sera également liée dans les discours à la professionnalisation et à la marchandisation de la pratique et des compétiteurs²⁰⁹⁶. Certains éditeurs, comme Riot Games avec son jeu *League of Legends*, font également le lien entre leur intervention pour structurer les circuits compétitifs et la professionnalisation de l'esport²⁰⁹⁷. D'ailleurs, de façon plus large encore, professionnalisation et structuration sont parfois évoquées comme des synonymes dans les discours.

3.5. Des motifs partagés par des journalistes

Ces différents motifs interreliés liés à la controverse des effets et énoncés par les acteurs peuvent aussi être partagés et énoncés par les journalistes. Et pour cause, au-delà d'être et d'agir en tant qu'acteur du monde médiatique, certains se sentent aussi appartenir au monde des jeux vidéo ou de l'esport. Typiques des journalistes spécialisés, ceux-ci sont ici proche du monde social et des sources qu'ils médiatisent²⁰⁹⁸. Cela est d'autant plus visible pour les journalistes qui ont été pratiquants de jeux vidéo compétitifs avant d'entrer dans la profession. Le cas de Paul Arrivé est par exemple édifiant. Il est une personnalité réputée du monde sportif, régulièrement invitée dans des émissions aux côtés d'autres acteurs influents de ce monde. Il est présent sur *X* et cumule plus de 23 000 abonnés sur son compte. Plus encore, il est consacré tous les ans parmi les 50 Français qui feront l'esport dans l'année pour « son travail de fond pour faire reconnaître l'esport chez l'équipe et auprès du grand public »²⁰⁹⁹ ou pour « mettre en lumière cette belle discipline »²¹⁰⁰. Il co-écrit avec d'autres acteurs de l'esport le livre « Jouez sérieux. Le phénomène esport raconté par les gamers » en 2017²¹⁰¹. D'ailleurs, Paul Arrivé est

²⁰⁹⁵ HONNETH Axel, *La lutte pour la reconnaissance*, Gallimard, Paris, 2013.

²⁰⁹⁶ AUDUREAU William, « L'e-sport à grandes foulées », *op. cit.*, 2018, p. SPA4.

²⁰⁹⁷ MARISSAL Pierrick, « LoL », *op. cit.*, 2015 ; WOITIER Chloé, « L'e-sport reste au coeur du modèle de Riot Games », *op. cit.*, 2018, p. 24.

²⁰⁹⁸ MARCHETTI Dominique, « Les sous-champs spécialisés du journalisme », *op. cit.*, 2002, p. 22-55.

²⁰⁹⁹ T.DEBARNOT, *Les 50 Français qui feront l'esport en 2020*, [<https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/les-50-francais-qui-feront-lesport-en-2020.html>], consulté le 19 juillet 2023.

²¹⁰⁰ T.DEBARNOT, *Les 50 Français qui feront l'esport en 2023*, [<https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/les-50-francais-qui-feront-lesport-en-2023.html>], consulté le 19 juillet 2023.

²¹⁰¹ RODIER Philippe, ARRIVE Paul, CHARBONNEL Amanda, COSTANZO Dorian et LOISEL Nicolas, *Jouez sérieux. Le phénomène esport raconté par les gamers : Des pionniers à nos jours Le mouvement phénomène raconté par les gamers*, Illustrated édition., MARABOUT, Vanves, 2017.

interrogé dans des articles de presse quotidienne généraliste qui le présentent comme une source experte de l'esport²¹⁰².

Cette appartenance au monde des jeux vidéo ou de l'esport se traduit par le souhait de démocratiser, populariser, normaliser et légitimer la pratique dans les médias et plus largement au-delà. En ce qui le concerne, Paul Arrivé développe son projet professionnel en 2015, alors qu'il se destine à devenir journaliste sportif en école de journalisme. Comme il le déclare en entretien, il assiste à deux événements professionnels qui le marquent à la fois par leurs dispositifs de spectacle (l'ambiance, le monde, les fans, les athlètes, etc.) et par le fait que les médias traditionnels n'en parlent pas (il est le seul journaliste de ces médias, pour lesquels il fait des piges, aux côtés de journalistes d'autres pays). Ainsi dit-il avoir développé la mission de « montrer au grand public que l'esport existe », de « pousser l'esport » – qui mérite d'être couvert, considéré et compris à sa juste valeur – dans les médias généralistes, ou en d'autres termes de le populariser et de le démocratiser²¹⁰³ :

« Il y avait vraiment ce truc-là de “oui, oui, je veux qu'on capte qu'on a des sportifs Français qui sont très performants et que ce monde-là existe et qu'il est très suivi et qu'il mérite d'être couvert à sa juste valeur”. Il y avait vraiment ce truc-là, mais dans les médias traditionnels. Ça, c'était pour moi c'était une obligation. [...] on n'en parlait quasiment pas du tout, c'était arrivé de temps en temps, c'était ponctuel, mais il n'y avait pas de la couverture de l'esport de manière régulière, n'existait pas ou quasiment pas dans les médias traditionnels. En fait, c'était même au-delà d'un manque de considération, c'était une ignorance complète du milieu. Donc il y avait un peu ce truc de, moi je sors d'école de journalisme, j'ai des capacités à pouvoir rentrer dans les médias généralistes, donc go quoi »²¹⁰⁴.

Dans l'entretien réalisé avec lui pour cette recherche, Paul Arrivé cadre aussi l'esport comme une « activité discréditée ». Il évoque la « vision injuste qui a été construite du jeu vidéo », et la responsabilité des médias, « pas du tout alignés sur la réalité », qui ont « construit une image horrible du jeu vidéo et des joueurs ». Ainsi est-il temps pour lui « de changer son fusil d'épaule et la manière avec laquelle on parle de jeux vidéo »²¹⁰⁵. Au-delà de se légitimer en tant que journaliste sportif (tel qu'évoqué dans le chapitre 3), celui-ci semble aussi s'engager pour légitimer l'esport. Bien d'autres acteurs sportifs, qui participent avec lui à la production d'article de *lequipe.fr* et le rejoignent dans ce projet, peuvent être mentionnés. C'est par

²¹⁰² p. ex., DESIGNOLLE Romain, ETIENVRE Anthony et EUGENE Matthieu, « L'eSport s'impose et conquiert le monde », *op. cit.*, 2017, p. Ancenis_28 ; HELIN Hugo, « OL : un premiers pas dans l'e-sport », *op. cit.*, 2018.

²¹⁰³ HELLIN Alexandre, « Paul Arrivé », *op. cit.*, 2019.

²¹⁰⁴ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²¹⁰⁵ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

exemple le cas de Timo Verdeil, photographe spécialisé dans l'esport, dont plus de 194 de ces photos illustrent les articles esport du média sportif :

« Apporter l'esport au sport c'est quelque chose que je veux faire grâce aux photos de stades énormes que je réussis à capturer. Montrer ça à un public non initié à l'esport, les gens se disent "ah ouais quand même c'est peut-être un sujet à prendre au sérieux quoi" »²¹⁰⁶.

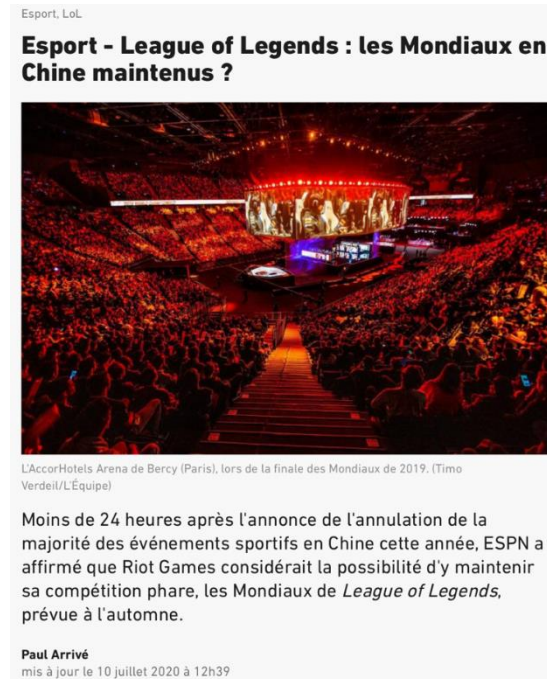


Figure 18 : Capture d'écran de l'article en ligne « Les Mondiaux en Chine maintenus ? » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 10/07/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mondiaux-en-chine-maintenus/1151400>]).

En ce qui concerne la PQR et la PQN, le chapitre 3 a déjà évoqué le rôle clé du capital vidéoludique des journalistes dans la production d'article et dans l'intégration du jeu vidéo compétitif au sein des rédactions des médias. Les journalistes initiés interrogés pour ce travail ont évoqué à ce propos leurs actions motivées de « vulgarisation » (de sorte à rendre compréhensible et accessible au plus grand nombre), et même au-delà, de « démystification », de « dédramatisation », de « banalisation » ou de déconstruction des « amalgames » et des « idées reçues »²¹⁰⁷. Ces motifs semblent se matérialiser dans les actions de journaliste ambassadeur visant à « rendre compréhensible », « rassurer », et « déconstruire » évoquées dans le chapitre 3. En outre, ils permettent de mieux comprendre ces actions dans lesquelles ils se

²¹⁰⁶ MELTY, *FOCUS – Timo Verdeil, c'est quoi être photographe eSport ?*, [<https://www.facebook.com/watch/?v=2152381831724301>].

²¹⁰⁷ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024 ; Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024 ; Samuel Nohra, entretien, 19/02/2024.

coordonnent avec les acteurs sportifs, indissociables de leur propre proximité avec le monde de l'esport :

« Je voyais les audiences du sport qui montaient et il me semblait important qu'on les traite à leur juste valeur, en allant un peu à l'encontre d'un courant qui disait "c'est quoi l'e-sport ? Vous rigolez, vous appelez ça e-sport ?". Après je ne dirais pas que j'étais en mission, mais je me disais que j'allais un peu démystifier tout ce qu'on entendait en montrant la réalité. Et la réalité c'est que ce sont des sportifs, des mecs qui s'entraînent durs, qui sont motivés »²¹⁰⁸.

Ces motifs et actions sont intimement liés et renforcés par leur propre expérience problématique de la controverse et des critiques adressées aux jeux vidéo. À titre d'exemple, si ceux-ci se sont progressivement imposés comme les spécialistes de ces sujets au sein de leur média, cela ne s'est pas fait sans peine. Les journalistes interrogés évoquent avoir été confrontés à l'indifférence, au désintérêt, voire à l'opposition de leur rédaction en raison de la qualification des jeux vidéo « comme quelque chose de très marginal », « bizarre », qui concerne « des boutonneux attardés qui n'ont rien d'autre à faire de leur vie »²¹⁰⁹ et de leur manque de légitimité culturelle par rapport à d'autres « produits culturels » (p. ex., « bouquins », « ciné », « bande dessinés »)²¹¹⁰. Ainsi ont-ils dû justifier l'intérêt de leurs nouvelles et « batailler contre des gens qui n'avaient jamais joué, pour qui ce n'était pas la culture ni la génération »²¹¹¹ afin que la pratique des jeux vidéo soit considérée comme digne de figurer dans les pages culture et loisir des quotidiens. En outre, certains déclarent avoir souffert d'être considérés comme le « geek de service » au sein de sa rédaction ou même de sa famille. Ainsi ont-ils aussi évoqué leur souhait de montrer qu'ils sont « normaux »²¹¹². Une différence peut toutefois être observée entre les trois journalistes cités ici, qui ont commencé leur profession avant les années 2000 et Pierric Marissal, qui débute à *L'Humanité* après 2010. Si celui-ci a confirmé en entretien qu'il devait justifier à ses supérieurs l'intérêt de consacrer des pages à l'esport dans le quotidien, celui n'a pas évoqué une telle situation.

Pour Paul Arrivé, au-delà de la place de l'esport à *L'Équipe* et des réactions critiques des collègues à l'égard de la pratique évoquées dans le chapitre précédent, les commentaires critiques et la controverse qui se déploient dans les espaces commentaires en dessous de ses articles jouent un rôle décisif dans l'émission de ces motifs. Confronté quotidiennement à ces

²¹⁰⁸ Samuel Nohra, entretien, 19/02/2024.

²¹⁰⁹ *Ibid.*

²¹¹⁰ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

²¹¹¹ *Ibid.*

²¹¹² Aymeric Renou, entretien, 09/02/2024.

commentaires, Paul Arrivé y accorde beaucoup d'importance. Il déplore en entretien son « agacement » face aux critiques des effets et de la non-sportivité de l'esport, qu'il considère injustes²¹¹³.

Le chapitre précédent a déjà évoqué l'envie du journaliste de répondre aux commentaires contestant la présence de l'esport sur le média et d'« expliquer par A plus B » que ceux-ci sont injustifiés. Les commentaires de *lequipe.fr* étudiés dans cette thèse rendent largement visibles les actions de Paul Arrivé associées à ce motif. À de très nombreuses reprises, il répond aux oppositions en défendant la légitimité de l'esport : « Oui, vous confondez, comme beaucoup ici, “discipline sportive” et sport au sens “activité physique” [...] C'est simplement une discipline compétitive structurée, comme il y en a des dizaines et qu'on traite ici [...] »²¹¹⁴. Il fait souvent référence à ces commentaires d'opposition dans les multiples interviews qu'il donne à divers médias et les partage régulièrement sur X²¹¹⁵. Ceux-ci peuvent néanmoins prendre la forme de blagues, à l'image de création de mug personnalisé sur lequel figurent certains commentaires. Si l'anecdote de la tasse est à l'origine partagée sur *Twitter*²¹¹⁶, on y retrouve plus tard des références dans les commentaires en dessous des productions du média²¹¹⁷, preuve de la place qu'ils prennent dans l'imaginaire que partagent Paul Arrivé et son public. S'il a conscience que ces commentaires « agressifs » qui l'« affectent », l'« agacent » et le « frustrent »²¹¹⁸ sont postés par une minorité de commentateurs « extrêmes » qui prennent de la place²¹¹⁹, ces discours n'en rappellent pas moins en permanence aux journalistes l'existence de la controverse, du débat, et de critiques remettant en cause leur légitimité et celle de la pratique qu'ils médiatisent, et *in fine*, le besoin de se justifier. Ainsi, si Paul Arrivé déclare en entretien qu'il « ne fait pas les articles en fonction des commentaires », il avoue tout de même que ces commentaires ont contribué à sa motivation de montrer que « l'esport est un sport comme les autres » et lui rappellent quotidiennement qu'« il y a encore du travail pour éduquer

²¹¹³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²¹¹⁴ polo.arrive, 04/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-larssen-je-veux-montrer-aux-gens-qu-ils-ont-tort/1314315>].

²¹¹⁵ PAUL ARRIVE [@PAUL_DEJALA], « Oui oui allez regarde la finale des Worlds plutôt <https://t.co/KxHsqCj1mS> », consulté le 19 juillet 2023 ; PAUL ARRIVE [@PAUL_DEJALA], « Je découvre à l'instant le nombre de commentaires (majoritairement désastreux comme souvent) sous cet article. <https://t.co/5qQZ5mJqrM> », consulté le 19 juillet 2023.

²¹¹⁶ PAUL ARRIVE [@PAUL_DEJALA], « Oui, je me suis fait un mug avec des commentaires postés sous les articles de la rubrique esport. <https://t.co/k6w41Ptjh5> », consulté le 19 juillet 2023.

²¹¹⁷ p. ex., Subz, 06/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-cio-une-relation-qui-va-au-dela-des-discussions-sur-les-jo/1116875>]

²¹¹⁸ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²¹¹⁹ SHERWOOD Merryn et NICHOLSON Matthew, « Web 2.0 platforms and the work of newspaper sport journalists », *Journalism*, n° 7, vol. 14, 2013, p. 942-959, [<https://doi.org/10.1177/1464884912458662>].

les gens à comprendre ce que c'est, à comprendre pourquoi c'est pertinent que ce soit sur *L'Équipe*, et pourquoi c'est pertinent tout court » :

« Je dois un peu plus ignorer [les commentaires], mais en fait, le fait qu'ils soient là me montre qu'il y a quand même encore des gens et beaucoup, c'est normal, on n'arrivera pas à convaincre tout le monde, mais le fait que les messages soient là, crée un peu ce truc de, il y a encore du travail, il y a encore du travail pour éduquer les gens à comprendre ce que c'est, à comprendre pourquoi c'est pertinent que ce soit sur *L'Équipe* et que c'est pertinent tout court »²¹²⁰.

Ces commentaires, qui jouent un rôle dans la construction des motifs du journaliste, permettent ainsi de comprendre d'autant mieux les cadrages sportifs de l'esport produits dans les articles du média sportif. Ces motifs apparaissent ainsi (tout comme les critiques) accentués par l'interconnectivité et l'interactivité qui caractérise cette rubrique en ligne, et donc plus largement par la numérisation du journalisme.

Conclusion du chapitre 4

Ce chapitre s'est intéressé à la controverse liée aux effets des jeux vidéo d'affrontement sur les pratiquants. Un premier sous-chapitre a mis en lumière les cadrages contestant les effets néfastes des jeux vidéo compétitifs produits par un public opposé à son développement. La deuxième partie a mis en lumière les réactions de justification du public esportif face à ces cadrages de l'esport comme « néfaste ». Pour justifier le bien-fondé de leur pratique, les fans d'esport A) critiquent les contestations et rendent problématiques les cadrages injustifiés de l'esport comme source d'effets néfastes, B) (re)cadrent l'esport comme une activité saine, non dangereuse et source d'intérêt, et C) manifestent leur engagement pour la promotion d'une pratique saine. Enfin, un dernier sous-chapitre a mis en lumière quatre motifs importants (légitimer, démocratiser, professionnaliser, et structurer) autour desquels un nombre important d'acteurs esportifs se coordonnent. Les liens ténus entretenus par ces motifs et la controverse des effets ont été soulignés.

Les résultats montrent que cette controverse reste à « bas bruit »²¹²¹. Elle n'en demeure pas moins permanente et marque les contextes de production de discours liés au jeu vidéo

²¹²⁰ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²¹²¹ GILBERT Claude et HENRY Emmanuel, « La définition des problèmes publics », *op. cit.*, 2012, p. 35-59.

compétitif²¹²². Il suffit « d'une tuerie » pour l'actualiser²¹²³. Pour autant, celle-ci ne se manifeste pas le plus souvent par des affaires ou des polémiques dans les textes étudiés. Certes, quelques articles problématissent et publicisent les effets néfastes des jeux vidéo, quand d'autres problématissent et publicisent les cadrages négatifs injustes de l'esport. Mais ce chapitre montre que c'est surtout par l'expression de critiques cadrant l'esport comme « néfaste », et tout particulièrement par l'importante quantité de justifications que ces critiques engendrent, que la controverse se manifeste dans les discours de presse, et qu'en retour ces discours y participent. Ces opérations de critiques et de justifications participent à la lutte quotidienne pour le cadrage des effets de l'esport. C'est plus largement par ce *contest* que se déploie la controverse au quotidien. Et pour cause, la question des effets de l'esport se manifeste par les cadrages produits qui y répondent, plus ou moins explicitement. Plus que répondre à la question « l'esport est-il néfaste ? », les cadrages produits mènent leurs énonciateurs à prendre position dans le débat et à s'opposer à d'autres cadrages ou réponses. Chaque réponse a en outre le potentiel de mettre la question à l'agenda, d'entraîner des situations de troubles chez les lecteurs, et *in fine*, de provoquer de nouvelles réponses qui s'y opposent. Ainsi est-il possible de considérer le *framing contest* comme la configuration minimale de la controverse.

Enfin, ce chapitre a montré le rôle de cette controverse dans la construction du cadre des « effets néfastes » ainsi que des cadres qui travaillent avec en tant que sous-cadre : « virtuel », « électronique », « violent », « sédentaire », « jeu », etc. La controverse occupe également un rôle important dans la construction des (contre-)cadres qui présentent l'esport comme une pratique non néfaste source de bienfaits, à l'instar du cadre « activité saine » et des cadres « développement », « sociabilité » ou « discipline compétitive ». Plus largement, ce chapitre a montré comment les disputes et les controverses conditionnent la production quotidienne des différents cadres et participent à leur construction. Les cadres sont en effet travaillés, façonnés, et transformés de façon irrémédiable par ces conflits. Une critique, une justification ou plus largement une réponse à une question controversée, en constituant de manière répétée le principe organisateur des discours énoncés, peut devenir un cadre à part entière, le plus souvent de niveau 3. Hybridant des cadres, opérant alors en tant que sous-cadres, réorganisés au service de sa logique organisatrice, ce nouveau cadre devient pertinent en soi, il acquiert sa propre visibilité. Évidemment, certains de ces nouveaux cadres peuvent rester occasionnels, mobilisés uniquement dans des situations particulières, quand les questions auxquelles ils répondent sont

²¹²² PERRET Michael et GINER Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques », *op. cit.*, 2022.

²¹²³ PERRET Michael, *Expérience d'un problème public*, *op. cit.*, 2021, p. 161.

rendues saillantes. Pour autant, ces nouveaux cadres ont tout de même la possibilité de travailler en tant que sous-cadres des autres cadres existants, et sont ainsi source de nouvelles configurations et de nouveaux discours.

Les cadres (pré)existants sont aussi marqués par les controverses. En travaillant dans des configurations nouvelles, en tant que sous-cadre d'un cadre inhabituel (c'est-à-dire au service d'un nouveau principe qui réorganise ses énoncés et sa propre logique), le cadre est enrichi de nouveaux énoncés et développe de nouvelles connexions qui augmentent l'espace des discours possibles. En outre, avant de travailler en tant que sous-cadre, les cadres existants sont aussi marqués par leur mobilisation pour répondre aux questions. En effet, en prenant part à la controverse, le cadre déploie sa logique pour répondre à la question, ordonne ses énoncés en ce sens et explicite sa réponse ainsi que son positionnement (incluant un positionnement par rapport aux autres cadres) sur la question.

Les cadres se construisent les uns par rapport aux autres, dans leurs relations aux autres cadres, ils se répondent dans une logique dialogique. À titre d'exemple, c'est parce que des cadres présentent la pratique comme virtuelle que des (contre-)cadres (p. ex., « discipline compétitive », « sociabilité », « développement humain ») vont développer un propos sur le réel, et qu'*in fine*, un nouveau cadre du niveau 3 « réel » apparaît. Ce dialogisme semble particulièrement évident pour les justifications (et leurs cadres associés) qui prennent comme point de départ les critiques, les significations et cadres auxquels elles s'opposent et qu'elles souhaitent contrer. Elles répondent et se positionnent de façon explicite contre ceux-ci. Les cadres auxquels elles donnent naissance peuvent aisément être caractérisés de contre-cadre. En outre, mobilisés pour répondre aux mêmes questions et évoquer les mêmes sujets, les cadres développent un positionnement face à ces autres manières de donner sens au monde. Ce qui les rend spécifiques, les différencie ou les rapproche des autres semble faire explicitement partie de la panoplie de chaque cadre. Cette logique dialogique rappelle aussi que les effets instituants des critiques, contestations ou justifications ne sont pas seulement à évaluer en fonction des cadres qui les accompagnent et qu'ils participent à construire, mais aussi en fonction des réactions (et cadres) qu'ils engendrent et des effets de ces dernières.

Chapitre 5. Is It in the Game? De la controverse du sport

La deuxième controverse que les discours des corpus étudiés rendent visible et à laquelle ils participent est liée à la qualification sportive de l'esport. Celle-ci voit s'affronter un public sportif, qui (re)cadre l'esport comme « non-sport » pour contester ses rapprochements avec le monde sportif, et un public esportif, qui s'oppose aux cadrages des premiers et défend la légitimité sportive de la pratique. Le conflit se déploie autour des questions « l'esport est-il un sport ? », « a-t-il sa place au sein du monde sportif ? », « a-t-il sa place dans les médias et les rubriques sportives ? », « a-t-il sa place aux Jeux olympiques ? », etc. Contrairement à la controverse précédente, où les disputes se situent principalement au niveau 2 et 3 des cadres, ici le débat réside entre les cadres de niveau 1 (« jeu vidéo », « sport », et « esport »). Le plus souvent, les cadres de niveau 2 et 3 travaillent sous les principes organisateurs de ces derniers et constituent autant d'« arguments » au service de leur démonstration ou de leur précision. Autrement dit, ils ont couramment pour fonction de renforcer et d'attester le présumé pouvoir des cadres de niveau 1 à décrire la réalité. Les cadres de niveaux 2 et 3 sont tout de même centraux dans la mesure où les acteurs y accordent parfois davantage d'importance qu'aux cadres de niveau 1. En outre, si à l'instar de la controverse précédente les acteurs prennent appui sur des valeurs de vérité²¹²⁴, ceux-ci se disputent à propos de la vérité de l'esport (caractérisation de l'esport dans la réalité), mais également à propos de la vérité du sport (définition du sport).

Cette controverse est liée à celle des effets. Comparer, caractériser et cadrer la pratique comme un sport apparaissent comme des moyens de justifier le bien-fondé de l'esport face aux critiques. Ce cadrage sportif est aussi lié aux motifs évoqués précédemment. Enfin, les effets néfastes de l'esport constituent un argument mobilisé de façon récurrente par les fans de sport pour contester les rapprochements avec le sport. D'ailleurs, pour les fans d'esports, c'est parfois moins la non-qualification comme sport que cet argument employé (le cadrage de l'esport comme néfaste, considéré comme une description erronée de la pratique) qui provoque des ripostes. En d'autres termes, pour les fans d'esports, le cadrage de niveau 1 (« sport », « esport », « jeu vidéo ») a parfois moins d'importance que les cadres de niveau 2 et 3 qui induisent des connotations négatives (« néfaste », « étrange », « inutile », etc.). À nouveau,

²¹²⁴ RENNES Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *op. cit.*, 2016, p. 21-48.

l'enjeu semble être plus largement de justifier le bien-fondé de l'existence de l'esport au sein du paysage culturel contemporain français.

Tout comme la précédente, cette controverse marque les contextes (en particulier sportifs) et les conditions de production des discours sur l'esport. Bien que faisant peu de bruit, le débat à propos de la sportivité de l'esport accompagne son développement depuis les années 2000 et constitue un fil rouge que chaque situation invitait à caractériser ou à comparer la pratique à un sport rend saillant. À cet égard, les seuls noms « sport électronique » ou « esport » suffisent à interroger : « sport et électronique peuvent-ils vraiment s'accorder ensemble ? ». Philippe Mora notait déjà en 2004 que « d'une conférence e-sportive à l'autre, une question récurrente est posée à l'ensemble des intervenants et plus particulièrement au sociologue afin d'obtenir une réponse "tranchée" pour l'auditoire : "l'e-sport est-il un sport ?" »²¹²⁵. En 2023, nous avons fait le même constat avec Samuel Vansyngel²¹²⁶. La controverse émerge et se réactualise toutefois à partir de 2016. L'engagement de plusieurs clubs sportifs, de médias sportifs, son institutionnalisation par les pouvoirs publics autour d'un « cadre légal inspiré du sport professionnel »²¹²⁷, ou encore les premières discussions relatives à sa potentielle intégration aux Jeux olympiques (2017) ont suscité des critiques, des contestations, des disputes et des conflits, et *in fine*, la mise à l'agenda de la controverse de la sportivité. Le développement de la controverse est aussi indissociable de l'apparition de nouveaux espaces, à l'instar des sections commentaires de la rubrique esport *lequipe.fr* (2016), qui permettent son expression.

Ce chapitre montre que cette controverse joue un rôle décisif dans la production et la construction des cadres « jeu vidéo », « sport » et « esport » qui répondent directement à la question « est-ce un sport ? », ainsi que dans celles des cadres de niveau 2 et 3 utilisés à leur service pour défendre ou s'opposer au cadrage comme « sport » de l'esport. Dans un premier temps, il revient sur la façon dont le cadre « sport » apparaît et est promu par les acteurs dans la presse généraliste et sportive (1.). Dans un deuxième temps, il souligne que ces cadrages sportifs sont source de questionnements puis de controverses dans la presse généraliste (2.). Enfin, le déploiement de la controverse sur la rubrique esport de *lequipe.fr* est analysé (3.).

²¹²⁵ MORA Philippe, *Quand chacun joue son rôle dans le débat e-sportif*, [<http://emmijaphi.pagesperso-orange.fr/esport/francais/rolesport.html>].

²¹²⁶ VANSYNGEL Samuel et VOISIN Nicolas, « Limites et apports de la comparaison des sports et de l'esport : discussion sur les problèmes méthodologiques et les enjeux (inter)disciplinaires », Campus Condorcet, 2023.

²¹²⁷ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

1. Cadrer l'esport comme un sport

Au-delà de constituer une puissante justification du bien-fondé de la pratique largement mise en œuvre par le public esportif depuis la fin des années 1990, le sport apparaît aussi comme un motif à part entière. Il est interrelié aux motifs évoqués plus haut. À partir des années 2015, le projet de « sportivisation » est réactualisé par l'engagement de divers acteurs sportifs dans l'esport. Ce sont ces rapprochements et cadrages « sportifs » des compétitions de jeux vidéo qui seront à l'origine de critiques, de contestations, de débats et de la controverse.

1.1. « Sportiviser » : un motif interrelié aux autres

Depuis le début des années 2000, une multitude d'acteurs esportifs se coordonnent sur ce qui semble être une finalité : faire de l'esport un sport. Plus précisément, il s'agit selon les discours d'en faire un « sport à part entière », un « sport professionnel », le « sport du futur », le « sport de demain », le « sport du XXI^e siècle »²¹²⁸, ou encore un « sport olympique » : « Les jeux vidéo sont un véritable sport, remarque Emmanuel Cotilleau, ça s'appelle l'e-sport, nous militons pour que cette discipline, qui demande un véritable entraînement, de réelles capacités, devienne sport olympique »²¹²⁹. Plus précisément, les acteurs affichent leur souhait de sportiviser la pratique et son spectacle et/ou plus simplement de les faire « reconnaître » en tant que sport.

Ce projet réunit l'ensemble des acteurs souhaitant « professionnaliser » l'esport, évoqués tout à l'heure. Et pour cause, les motifs « sportiviser » et « professionnaliser » sont intimement liés. Quand ceux-ci évoquent le fait d'être ou de devenir un sport, le modèle sportif de référence sur lequel ils s'appuient est souvent celui du sport compétitif organisé, voire professionnalisé, donnant lieu à un spectacle sportif médiatisé (ce point est développé un peu plus bas). Les motifs apparaissent couramment ensemble dans les discours : au-delà de se contenter de sportiviser ou de professionnaliser la pratique compétitive des jeux vidéo, il s'agit d'en faire un sport professionnel, ou de « professionnaliser la pratique du jeu vidéo sportif » comme l'évoque

²¹²⁸ p. ex., WERLY Richard, « Corée du Sud, l'Eden du jeu en réseau », *op. cit.*, 2000, p. 34 ; « Tournoi de jeux en réseau aux Ursulines », *op. cit.*, 2002 ; « Marathon de E-sport aux Ursulines », *op. cit.*, 2004 ; ICHER Bruno et MASI Bruno, « Football virtuel, c'est déjà deux mains », *op. cit.*, 2006, p. 16, 18, 19, 20 ; AUDUREAU William et TROUCHE Vincent, « Reprise de manette », *op. cit.*, 2016, p. SPH7.

²¹²⁹ TALLON Guillaume, « L'Europe autour des jeux vidéos début mai à Bocapôle – », *op. cit.*, 2007, p. 10.

Matthieu Dallon²¹³⁰. Les cadres « sport » et « discipline compétitive » promus s'accompagnent ainsi du sous-cadre « professionnel ».

Outre son apparition en tant que finalité, le « sport » est aussi présenté comme un moyen de légitimer, de démocratiser, de professionnaliser, de marchandiser, de structurer et d'institutionnaliser la pratique, ou autrement dit de réaliser les projets définis par les motifs évoqués précédemment.

Pour commencer, bien des discours, particulièrement énoncés par des organisateurs de tournois, font le lien entre production d'un spectacle sportif et développement de la pratique. Mettre en scène un spectacle (sportif) apparaît souvent comme une condition *sine qua non* du succès (notamment commercial) de la manifestation. Au-delà de passionner les initiés, le spectacle est présenté comme un moyen de réaliser un événement grand public compréhensible, attrayant, intéressant, qui rassemble et plaît aussi aux spectateurs non-joueurs. Dès le début des années 2000, les organisateurs évoquent leur volonté « de monter un spectacle multimedia d'envergure, afin d'expliquer les jeux, les stratégies, les techniques et la philosophie du sport électronique, aux initiés comme aux néophytes ». Face aux « préjugés [qui] ont encore la peau dure » ceux-ci « [projetent] donc de proposer des parties en direct sur scène, retransmises par écran géant dans la salle, avec des commentaires comme pour toute discipline sportive. Cela permettra de tout décrypter en direct et de faire participer le public à l'ambiance »²¹³¹. Petit à petit, les articles évoquent aussi la création d'espaces délimités et séparés dédiés aux spectateurs, comme à Nahuque où l'association Atomic Re-SO qui « s'est fixée un autre challenge : concevoir un spectacle multimédia autour des compétitions afin de permettre au grand public de mieux cerner les atours de ce sport pas vraiment comme les autres », a installé « des gradins d'une centaine de places » pour accompagner le « mur repeint en blanc [qui] servira d'écran géant à une scène de 60 m² » et le « commentateur professionnel, spécialiste du e-sport, [qui] viendra détailler les phases finales et les démonstrations, avec force ralentis, pour permettre aux spectateurs de comprendre les rouages de la compétition »²¹³². Un autre article apprend aux lecteurs que le recours à ce commentateur a pour « objectif » de « populariser cette discipline, qui souffre encore de nombre de préjugés »²¹³³. Les écrans, les scènes et surtout les commentateurs apparaissent comme des éléments incontournables pour « faire connaître le

²¹³⁰ SALLE Caroline, « La guerre des "gamers" a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28.

²¹³¹ D I., « Gamers sur grand écran », *op. cit.*, 2003, p. 6.

²¹³² DISQUAY Isabelle, « L'e-sport en scène », *op. cit.*, 2004, p. 4.

²¹³³ « Fourmilière high-tech », *op. cit.*, 2004, p. 18.

monde les jeux vidéo »²¹³⁴. Ils apparaissent aussi nécessaires pour que le « public puisse vibrer et réagir en fonction des actions des joueurs ». C'est pour cette raison que Matthieu Dallon « travaille beaucoup sur cet aspect spectaculaire » et annonce que « la mise en scène est capitale » et qu'« il faut absolument que les compétitions donnent des images qui créent de l'émotion »²¹³⁵. Comment ne pas évoquer les « cardiofréquencemètres », projetant en temps réel sur l'écran géant les battements de cœur des joueurs en action, mis en place par ce dernier et expliqué par sa volonté de « faire en sorte que ce soit hypercompréhensible pour tout le monde et également [de] permettre, en scénarisant les rencontres, que l'émotion passe du joueur au spectateur »²¹³⁶. En outre, les textes décrivent chaque année un dispositif (ou une configuration) de spectacle qui semble toujours plus élaboré. Ainsi, la pratique présentée apparaît-elle davantage spectaculaire. À titre d'exemple, deux ans plus tard, pour la 4^e édition de la Coupe du Monde des jeux vidéo, Matthieu Dallon évoque la volonté de la société organisatrice de « donner à voir une nouvelle forme de spectacle ». L'événement qui a lieu à Bercy est augmenté de « dix écrans géants et plus de quarante téléviseurs plasma », d'une retransmission « en continu sur un canal de télévision ADSL spécialement créé », et d'une retransmission sur la « chaîne câblée Game One ». Cela semble pour autant encore améliorable quand le promoteur décrit un « dispositif médiatique nettement moins important qu'en Corée du Sud, par exemple, où les principaux joueurs sont aussi connus que les icônes du football »²¹³⁷.

Les champions, les « superstars »²¹³⁸ ou les « “team” sponsorisées par des éditeurs de jeux où des fabricants de matériel informatique et [qui] s'entraînent de façon professionnelle »²¹³⁹ occupent une place centrale également dans ce spectacle. Les articles ne manquent pas d'évoquer leur présence ainsi que l'attrait que ceux-ci constituent pour faire venir le grand public et les initiés. Petit à petit, les articles donnent les noms des compétiteurs qui semblent être les plus réputés et contribuent ainsi à la fabrication des champions et des personnalités sportives. Samuel Vansyngel dévoile également cette stratégie des organisateurs d'événements consistant à inviter des personnalités connues et les champions d'un jeu vidéo. En effet, pour les organisateurs, « avoir les champions » est une ressource qui permet de vendre

²¹³⁴ BIAN-RIVIER Dominique Le, « West Aréna », *op. cit.*, 2003.

²¹³⁵ CARIO Erwan, « Shooters d'élite au Carrousel du Louvre », *Libération*, 28/05/2004, p. 7.

²¹³⁶ SALLE Caroline, « La guerre des “gamers” a commencé », *op. cit.*, 2003, p. 28.

²¹³⁷ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

²¹³⁸ CALEMARD Sebastien, « 250 joueurs passionnés à Rillieux pour un week-end de “League of Legends” », *op. cit.*, 2014, p. Lyon et sa région 12.

²¹³⁹ THEVENOT Martin, « Jeux, game et match », *op. cit.*, 2010, p. Mont-de-Marsan-C2_6.

des places aux spectateurs et compétiteurs qui pourront croiser ces stars, voire les affronter durant le tournoi²¹⁴⁰.

L'ensemble de ces discours participent à la construction du spectacle sportif et des rôles que les acteurs doivent endossés au sein de ces compétitions (p. ex., spectateur, compétiteur). Ils accompagnent et contribuent aux processus de spectacularisation, notamment documentés par des enquêtes ethnographiques qui révèlent, à partir des années 2000, l'apparition progressive de spectateurs non présents pour jouer²¹⁴¹, puis l'élaboration de frontières plus explicites, tant symboliques que spatiales, entre athlètes et fans²¹⁴² avec la création d'espaces dédiés séparés, ne permettant plus de se positionner directement derrière les écrans pendant les matchs²¹⁴³.

En outre, il est possible de citer d'autres exemples dans lesquels les discours associent motifs sportifs et développement de la pratique. Par exemple, la reconnaissance institutionnelle en tant que sport peut être liée à des avantages économiques²¹⁴⁴. L'intérêt marchand que représente la réduction de la TVA sur le prix de vente des billets pour assister aux événements, l'obtention du tarif préférentiel dont bénéficient les événements sportifs (p. ex., lors de la location d'une salle de spectacle comme Paris Bercy), l'obtention de subvention du ministère des sports ou encore d'autres éléments liés à sa gestion économique (passeports sportifs, contrats sportifs, etc.) sont parfois évoqués²¹⁴⁵.

Enfin, il est possible de citer le travail de Samuel Vansyngel pour faire référence à d'autres liens unissant sport et marchandisation. Le sociologue défend l'idée que le cadrage de l'esport en tant que « sport du futur » est lié aux stratégies commerciales des sociétés organisatrices d'événements. Présentant l'esport comme une « innovation » ou une « révolution », ce discours performatif bien connu dans le champ « des industries et des start-up numériques » marque le sport actuel comme « dépassé », décrit l'esport comme ayant quelque chose « en plus », et

²¹⁴⁰ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 341.

²¹⁴¹ HARPER Todd, *The Culture of Digital Fighting Games: Performance and Practice*, Routledge, New York, 2013, [<https://doi.org/10.4324/9780203566275>].

²¹⁴² TAYLOR Nicholas Thiel, « Now you're playing with audience power », *op. cit.*, 2016, p. 293-307.

²¹⁴³ TAYLOR T. L., *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, MIT Press, 2012.

²¹⁴⁴ DEFANCE Jacques, « VI. Les définitions du sport et leurs enjeux », *Sociologie du sport*, La Découverte, Paris, coll. « Repères », vol.6e éd., 2011, p. 97-108.

²¹⁴⁵ p. ex., MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

permet de « se démarquer au sein d'un marché très concurrentiel, aux frontières des industries culturelles et de loisirs, technologiques et sportives »²¹⁴⁶.

Si ce motif est annoncé depuis la fin des années 1990, il se réactualise à partir de 2015, lorsque de nombreux acteurs sportifs, enrôlés par ces discours, s'engagent dans la pratique.

1.2. L'engagement des acteurs du monde sportif

À partir de 2015, les différents types de presse, et à fortiori la presse sportive, médiatisent les différents engagements d'acteurs sportifs dans l'esport : clubs sportifs (p. ex., PSG, JL Bourg), sportifs (p. ex., Christophe Lemaitre, Romain Grosjean) ou anciens sportifs (p. ex., Julien Benneteau, Matthieu Péché), médias sportifs (p. ex., *L'Équipe*, *beIN Sports*), fédérations, associations ou ligues organisatrices de compétitions (p. ex., LFP), Comité Internationale Olympique (CIO), etc²¹⁴⁷. Les articles présentent les multiples approches stratégiques, largement documenté dans la littérature scientifique, mises en œuvre par des clubs²¹⁴⁸, par des athlètes, des fédérations et des ligues sportives²¹⁴⁹, par des médias sportifs²¹⁵⁰, ainsi que par le CIO²¹⁵¹. À titre d'exemple, pour ce dernier acteur, les articles de PQR, PQN et de *lequipe.fr* médiatisent dès 2017 la mention de l'esport par Tony Estanguet dans une interview²¹⁵², l'évocation de l'esport lors de sommets olympiques et la création du groupe de travail composé d'acteurs des deux mondes²¹⁵³, les différentes annonces ou propos liés à l'esport tenu par des

²¹⁴⁶ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 130.

²¹⁴⁷ p. ex., MALAOUI Clément, « La JL Bourg fait entrer le basket virtuel dans une nouvelle ère », *Le Progrès – Lyon*, 22/12/2016, p. Ain12 ; AUDUREAU William, « L'e-sport à grandes foulées », *op. cit.*, 2018, p. SPA4 ; CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²¹⁴⁸ SCHOLZ Tobias, VÖLKE Lisa et UEBACH Carolin, « Sportification of Esports - A systematization of sport-teams entering the esports ecosystem », *International Journal of Esports*, n° 2, vol. 2, 2021.

²¹⁴⁹ Recrutement d'un sportif pour la version numérique de son sport « réel », création d'équipes sportives sur une variété de jeux et/ou dans des pays différents, coentreprise avec une équipe sportive et création d'une nouvelle marque, création d'une ligue dédiée, achat d'une équipe franchisée, investissement individuel d'un sportif, engagement d'un sportif dans un poste d'encadrement de la performance (manager, coach performance, préparateur physique, etc.). PIZZO Anthony D. et FUNK Daniel C., « Convergence of Sport and Esports », in Michael L. NARAIN, Ted HAYDUK III et Jason P. DOYLE (dir.), *The Routledge Handbook of Digital Sport Management*, Routledge, 2022, p. 176-191.

²¹⁵⁰ Création de compétition, partenariat de compétition, diffusion d'affrontement, création de contenu occasionnel (p. ex., documentaire), création d'émission régulière (p. ex., *Canal Esport Club*), création d'une rubrique ou section dédiée. SCHOLZ Tobias M., « Deciphering the World of eSports », *op. cit.*, 2020, p. 1-12.

²¹⁵¹ LEFEBVRE Florian, BESOMBES Nicolas et CHANAVAT Nicolas, « Toward the integration of esports into the Olympic Movement: retrospective and prospective analysis. », *Diagoras : International Academic Journal on Olympic Studies*, vol. 7, 2023, p. 62-80.

²¹⁵² ARRIVE Paul, « Paris 2024 : Estanguet évoque l'eSport », *L'Équipe.fr*, 10/08/2017 ; LEBASTARD Evan, « L'esport fait vivre », *Ouest-France*, 27/08/2017, p. Actu Chateaubriant Ancenis_12.

²¹⁵³ « Le CIO ouvre (timidement) la porte à l'eSport », *L'Équipe.fr*, 28/10/2017.

acteurs du CIO, et enfin les annonces relatives aux différents tournois organisés en marge des Jeux olympiques, dont le CIO est partenaire (*IEM PyeongChang* en 2018, *IWO* à Tokyo en 2021) ou organisateur (*Olympic Virtual Series* à Tokyo en 2021, *Olympic Esports Week* et *Olympic Esports Series* à Singapour en 2023). La relation entre le CIO et l'esport donne à cet égard lieu à un feuilleton médiatique.

Ces différents acteurs sportifs justifient leur engagement par des motifs relativement communs. L'esport s'inscrit le plus souvent dans une stratégie numérique ou de « diversification »²¹⁵⁴, d'ouverture vers de « nouveaux territoires »²¹⁵⁵ ou « d'adaptation aux nouvelles pratiques »²¹⁵⁶. Pour certains de ces acteurs, il s'agit en outre de devenir pionniers au sein du mouvement sportif. Les acteurs évoquent surtout l'idée « d'aller chercher une nouvelle audience »²¹⁵⁷, de « toucher une cible plus jeune »²¹⁵⁸, de « conquérir d'un nouvel eldorado : le jeune de 15 à 35 ans, si difficile à séduire »²¹⁵⁹ et qui a tendance à « décrocher » du sport traditionnel²¹⁶⁰. Le « chiffre d'affaires qui devrait frôler le milliard de dollars d'ici à 2018 selon le centre Baird Equity Research » et l'« audience mondiale avoisinant les 500 millions de spectateurs » sont aussi mentionnés²¹⁶¹. Il est plus largement question de développer sa « marque », d'« accélérer [sa] diffusion à travers le monde », de créer de nouveaux partenariats, ou d'« élargir [son] spectre commercial »²¹⁶². *In fine*, l'enjeu est de promouvoir son sport, ainsi certains espèrent-ils « donner le goût de la ligue 1 »²¹⁶³ ou « ramener au sport réel » ce jeune public esportif²¹⁶⁴. Finalement, ces motifs sont similaires à ceux énoncés dans la production scientifique²¹⁶⁵. Outre

²¹⁵⁴ « Partez à l'aventure au cœur du Parc », *Aujourd'hui en France*, 20/11/2017, p. AUJM20.

²¹⁵⁵ « Didier Quillot : “Un nouveau territoire pour la LFP” », *L'Équipe*, 18/10/2016.

²¹⁵⁶ SANGOUARD Alice, « Laura Flessel : “Si on organise les Jeux, il faut les réussir” », *Le Figaro*, 19/06/2018, p. 12.

²¹⁵⁷ WOITIER Chloé, « L'e-sport aiguisé l'appétit des médias », *op. cit.*, 2015, p. 24.

²¹⁵⁸ SALLE Caroline, « BeIN Sports mise sur l'e-sport version premium », *op. cit.*, 2016, p. 24.

²¹⁵⁹ WOITIER Chloé, « La folie e-sport gagne les médias », *Le Figaro*, 27/10/2016, p. 32.

²¹⁶⁰ AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

²¹⁶¹ « L'eSport frappe aux portes de l'olympisme », *op. cit.*, 2017, p. 9071.

²¹⁶² KESSOUS Mustapha, « BeIN Sports occupe le terrain du football virtuel », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

²¹⁶³ WOITIER Chloé, « La Ligue 1 de football se lance dans l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 28.

²¹⁶⁴ KESSOUS Mustapha, « BeIN Sports occupe le terrain du football virtuel », *op. cit.*, 2016, p. TEL22.

²¹⁶⁵ LEFEBVRE Florian, DJABALLAH Mathieu et CHANAVAT Nicolas, « The deployment of professional football clubs' eSports strategies: a dynamic capabilities approach », *European Sport Management Quarterly*, n° 0, vol. 0, 2020, p. 1-19, [https://doi.org/10.1080/16184742.2020.1856165]; BERTSCHY Marjorie, MÜHLBACHER Hans et DESBORDES Michel, « Esports extension of a football brand : stakeholder co-creation in action? », *European Sport Management Quarterly*, n° 1, vol. 20, 2020, p. 47-68, [https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1689281]; LEFEBVRE Florian et BESOMBES Nicolas, « Esport et Olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque », in Nicolas CHANAVAT, Arnaud WAQUET et Arnaud RICHARD (dir.), *Les défis de l'olympisme, entre héritage et innovation*, INSEP., Paris, 2021, p. 171-188 ; LEFEBVRE Florian, BESOMBES Nicolas et CHANAVAT Nicolas, « Analysis of the interactions among core stakeholders of the Olympic media ecosystem: conditions for a value creation proposition of the Olympic Virtual Series », *Journal of Media Business Studies*, n° 0, vol. 0, 2024, p. 1-24, [https://doi.org/10.1080/16522354.2024.2335710].

le cadrage de l'esport comme « sport » et « discipline compétitive », ces médiatisations s'accompagnent le plus souvent du cadre « industrie » et de son sous-cadre « popularité ».

Les articles et les acteurs sportifs évoquent aussi ce que peut gagner l'esport dans ces rapprochements en mettant en avant les « passerelles », les « parallèles » et les « complémentarités »²¹⁶⁶ entre ces deux mondes qui peuvent chacun profiter du « savoir-faire » de l'autre²¹⁶⁷ pour apprendre, se développer et s'enrichir : « Le monde de l'esport a beaucoup à apprendre du monde du sport, mais l'inverse est aussi vrai »²¹⁶⁸. Se rapprocher et nouer des relations avec le monde sportif serait alors intéressant pour l'esport qui pourrait gagner en reconnaissance, en légitimité²¹⁶⁹, bénéficier d'une « manne financière non négligeable » grâce à ces nouveaux partenariats²¹⁷⁰, et profiter de l'expérience de plusieurs centaines d'années du monde sportif pour se professionnaliser, s'institutionnaliser, se structurer et améliorer l'encadrement de ses joueurs. La pérennisation du marché de l'esport²¹⁷¹, la mise en place d'un modèle de gouvernance unifié, la structuration de l'écosystème (notamment amateur), la lutte contre les tricheries et le dopage, l'encadrement des joueurs (tant dans une optique légale [contrat, protection, etc.] que sportive [santé, bien-être, performance])²¹⁷², etc., sont par exemple mentionnés.

Au-delà d'énoncer ce que peut gagner l'esport dans un but d'enrôlement, certains acteurs sportifs expriment leur souhait de promouvoir et de développer la pratique compétitive des jeux vidéo. Si ces acteurs sportifs n'ont pas été mentionnés tout à l'heure lorsque les différents motifs interreliés ont été développés, à partir de cette période, ces acteurs sportifs se coordonnent sur l'ensemble de ces motifs avec les acteurs esportifs. Ainsi apprend-on que le club de football Schalke 04 a acheté l'équipe *League of Legends* Elements en affirmant « vouloir mettre son savoir-faire et ses infrastructures à disposition de son nouveau collectif, dans le but de rapprocher un peu plus l'eSport du modèle sportif professionnel »²¹⁷³, ou que Joshua Harris et David Blitzer, les propriétaires de la franchise NBA les 76ers de Philadelphie et du club de

²¹⁶⁶ ARRIVE Paul, « EDF associe sport et eSport et dresse des parallèles entre les deux disciplines », *L'Équipe*, 28/10/2017 ; SHAROUDA Islem, « Forza, Porsche et l'ACO ont « une volonté commune de se tourner vers l'eSport » », *L'Équipe*, 20/05/2017.

²¹⁶⁷ ARRIVE Paul, « Esport : la Team Vitality signe une convention avec l'Insep – L'Équipe », 17/07/2018.

²¹⁶⁸ ARRIVE Paul, « Matthieu Pêché : « Le monde de l'esport a beaucoup à apprendre du monde du sport, mais l'inverse est aussi vrai » », *L'Équipe*, 08/06/2019.

²¹⁶⁹ RENARD Xavier, « L'e-sport en marche vers un futur olympique », *op. cit.*, 2019, p. 12.

²¹⁷⁰ AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

²¹⁷¹ LIEURES Anthony, « Le Stade de France a son club... de jeux vidéo ! », *op. cit.*, 2020, p. IDFO15, IDFO16.

²¹⁷² AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

²¹⁷³ ARRIVE Paul et MULOT Fabien, « Le PSG sur le point de se lancer dans l'eSport », *L'Équipe*, 02/09/2016.

football de Premier League Crystal Palace, ont ajouté « une nouvelle équipe à leur portefeuille » (Team Dignitas) afin « d’être en première ligne pour faire en sorte que le futur de l’eSport soit brillant »²¹⁷⁴. Il est aussi possible de penser à d’autres acteurs sportifs, à l’instar du CREPS de Poitiers et de son directeur Patrice Behague, « qui entend bien “être en prise avec la société” ». Celui-ci dévoile à plusieurs reprises et dans plusieurs articles sa « volonté de développer l’e-sport »²¹⁷⁵, de soutenir et d’accompagner les équipes²¹⁷⁶.

Ces motifs sont particulièrement présents dans les discours des sportifs qui investissent. À titre d’exemple, l’ancien nageur olympique Yannick Agnel explique son engagement dans la structure d’esport MCES en tant que directeur sportif par sa volonté, « comme dans n’importe quel club », « d’accompagner ces gamins passionnés de jeux vidéo, de les structurer à travers les valeurs du sport et d’obtenir un esprit sain dans un corps sain »²¹⁷⁷. L’ancien tennisman Julien Benneteau, qui annonce s’être engagé dans l’esport après avoir discuté avec Yannick Agnel dans un article titré « “Je veux changer l’image des gamers” »²¹⁷⁸, déclare lui vouloir transformer « cette image du gamer qui mange des chips » « en mettant en place un écosystème sain autour des joueurs ». Il met en avant, dans la phrase d’après, sa volonté de « leur amener de bonnes habitudes en termes d’hygiène de vie et leur faire comprendre qu’ils seront plus performants s’ils sont en bonne santé »²¹⁷⁹. L’engagement de l’athlète Christophe Lemaître est aussi édifiant. Celui-ci n’investit pas économiquement dans l’esport. Il apparaît d’abord en tant que spectateur d’une compétition du jeu vidéo de tir *Overwatch*, et est présenté comme fan et joueur du jeu de tir. Cet allié de l’esport deviendra plus tard « parrain » officiel de l’association Pulsar Esport²¹⁸⁰. Surtout, d’autres articles apprennent aux lecteurs que le sportif « espère » que « cette sombre période [confinement lié à la Covid 19] changera la perception de certains sur l’e-sport » et « que bientôt, on considèrera enfin l’e-sport comme un vrai sport, avec qui il partage de nombreuses similitudes »²¹⁸¹. Dans l’interview réalisé par Paul Arrivé pour *lequipe.fr*, Christophe Lemaître évoque même, à la suite d’une question concernant la

²¹⁷⁴ ARRIVE Paul, « Les 76ers de Philadelphie s’investissent dans l’eSport », *op. cit.*, 2016.

²¹⁷⁵ PAILLOT Fabien, « Poitiers muscle son jeu... vidéo », *Aujourd’hui en France*, 31/03/2018, p. AUJM14, AUJM15.

²¹⁷⁶ BORDIER Dominique, « Grand Poitiers s’affiche aux couleurs de l’e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018, p. 14.

²¹⁷⁷ LERAS Marc, « Bientôt une académie d’e-sport », *Aujourd’hui en France*, 07/12/2018, p. AUJM16, AUJM17.

²¹⁷⁸ CALLIER Cédric, « Julien Benneteau : “Je veux changer l’image des gamers” », *Le Figaro*, 07/11/2019, p. 14.

²¹⁷⁹ *Ibid.*

²¹⁸⁰ Christophe Lemaître, parrain de PULSAR Esport – Pulsar Esport Bordeaux, [<https://pulsar-esport.fr/christophe-lemaitre-parrain-de-pulsar-esport/>], consulté le 17 avril 2024.

²¹⁸¹ CALLIER Cédric, « Quand la pratique virtuelle vient au secours des sportifs confinés », *Le Figaro*, 22/04/2020, p. 22.

potentielle intégration de l'esport aux JO, qu'il « aimerait voir l'eSport aux Jeux ». Quand le journaliste lui répond « Mais est-ce que les gens accepteraient ? », celui s'exprime alors :

« Beaucoup sont dans la tradition : “les jeux vidéo ne sont pas du sport”. Je pense que les mentalités doivent encore évoluer. L'idée doit faire son chemin. Mais pourquoi pas ? Même s'il y a encore du boulot, le regard qu'on porte sur le jeu vidéo est en train de changer. Ça progresse »²¹⁸².

Ces rapprochements sont accueillis positivement par les acteurs esportifs. À titre d'exemple, Fabien « Neo » Devide, le président du club Vitality, se réjouit des relations qui se tissent avec le monde sportif, à l'instar de l'accueil de l'équipe de France de e-foot à Clairefontaine, car celles-ci rendent « chaque jour l'e-sport un peu plus légitime »²¹⁸³. Évidemment, l'ensemble de ces motifs (tant formulées par les acteurs sportifs que esportifs) sont indissociables des discours de presse qui cadrent plus largement la sportivisation et les relations avec le monde sportif comme source de légitimation, de démocratisation de professionnalisation et de structuration. Le discours de Bertrand Amar, « en charge de l'e-sport chez Webedia et directeur de la chaîne ES1 », est un bon exemple. L'acteur déclare que « la préparation des e-sportifs est aussi importante pour l'image des clubs que pour celle des joueurs eux-mêmes » et analyse que « les clubs essaient de lutter contre les clichés persistants envers l'e-sport. La préparation physique est importante pour légitimer la discipline en tant que telle, tandis que la puissance des réseaux sociaux fait que les joueurs surveillent leur apparence, car les compétitions génèrent beaucoup d'audience »²¹⁸⁴.

2. La controverse sportive dans la presse généraliste

Pour autant, l'ensemble des rapprochements avec le sport et les cadrages sportifs de l'esport sont source d'interrogations et de résistances pour le public extérieur (en particulier sportif). Il sont, *in fine*, à l'origine de la controverse. Ce sous-chapitre se concentre sur la façon dont ces questionnements et conflits sont produits et rendus visibles dans la presse généraliste.

Dès les années 2000, les premiers rapprochements sémantiques et les premières analogies avec le sport produites par les acteurs esportifs attisent la curiosité des journalistes et les mènent à se poser la question de la sportivité du jeu vidéo compétitif : « Vous parlez de sport électronique

²¹⁸² ARRIVE Paul, « Christophe Lemaitre : “Quand je suis à fond sur Overwatch, je me tue” », *L'Équipe*, 09/02/2018.

²¹⁸³ VICTOT Antoine, « Les petits princes de la manette se défient », *op. cit.*, 2018, p. Fougères_10.

²¹⁸⁴ CANIER Parauguste, « L'e-sport, une affaire de pros ! », *op. cit.*, 2021, p. HDSE38.

pour les jeux en réseau. Pourquoi les assimiler à du sport ? »²¹⁸⁵. L'interrogation apparaît déjà dans le chapô d'articles et constitue l'angle de certains : « Les championnats de foot virtuel ! Sport ou pas sport ? Telle est la question »²¹⁸⁶. Ainsi émergent les premières discussions et débats relatifs à la sportivité de l'esport. Assez rapidement, la physicalité de l'esport s'impose comme une sous-question de la première :

« Ce weekend, les meilleurs joueurs de France s'affronteront à l'espace Mitterrand. Une compétition qualificative pour la Coupe du monde Les jeux vidéo seraient-ils devenus, entre deux coups de hache et une attaque antiterroriste, une discipline sportive comme une autre ? Avec ses règles, ses stars et ses structures comme c'est le cas dans le football, le rugby ou le tennis ? À ces deux questions, la réponse est oui. [...] Là, les joueurs sont souvent en BTS ou en Master d'informatique. Car, au-delà de leur aptitude aux jeux vidéo, ils doivent aussi être capables d'intervenir sur leur machine et de faire face à n'importe quel imprévu technique. Une compétition de ce niveau est-elle physique ? Oui, car même si on joue assis, les joueurs ressentent le stress. Ils doivent gérer leur effort, mais aussi l'énervement et leurs émotions. Ça use »²¹⁸⁷.

Le sport est aussi un angle qui permet aux journalistes de dire beaucoup de choses sur cette pratique émergente et qui favorise donc sa compréhension. Certains de ces discours s'inscrivent également dans un souci de distinction et de délimitation de l'ordre des choses, que le jeu vidéo compétitif trouble et menace. Des craintes que l'esport et le virtuel remplacent le sport et le réel apparaissent et mènent les journalistes à mettre en concurrence ces deux activités : « Pour les amateurs de jeux vidéo et de football, les manettes de consoles et l'écran de la télévision remplacent le ballon et la pelouse »²¹⁸⁸. Ces peurs entraînent ainsi des recadrages de l'esport comme « vidéoludique » ou « non-physique » pour maintenir la frontière entre ces deux réalités : « “nous aussi nous pratiquons une certaine forme de sport”. Bien sûr pas celui qui demande des biscoteaux »²¹⁸⁹. Enfin, les premières mentions de l'existence d'un débat, voire d'une controverse, à propos de la qualification sportive de l'esport émergent durant les années 2000, bien qu'il s'agisse plutôt d'exposer, avec un regard curieux, un débat qui semble surtout interne au monde de l'esport :

« Des athlètes ? Peut-on, pour autant, qualifier ces “gamers” “d'athlètes du troisième millénaire” ? Cette expression est empruntée à Nicolas Gourgue, qui travaille pour Initial2D et s'occupe des relations presse pour l'ESWC. En Corée, par exemple, les jeux vidéos sont devenus un sport national. Cependant, Mathieu relativise : “Beaucoup de gens veulent faire reconnaître cette pratique comme un sport parce qu'il y a des

²¹⁸⁵ LE ROUX Jean-Luc, « Les Ursulines, terrain de sport électronique », *op. cit.*, 2003.

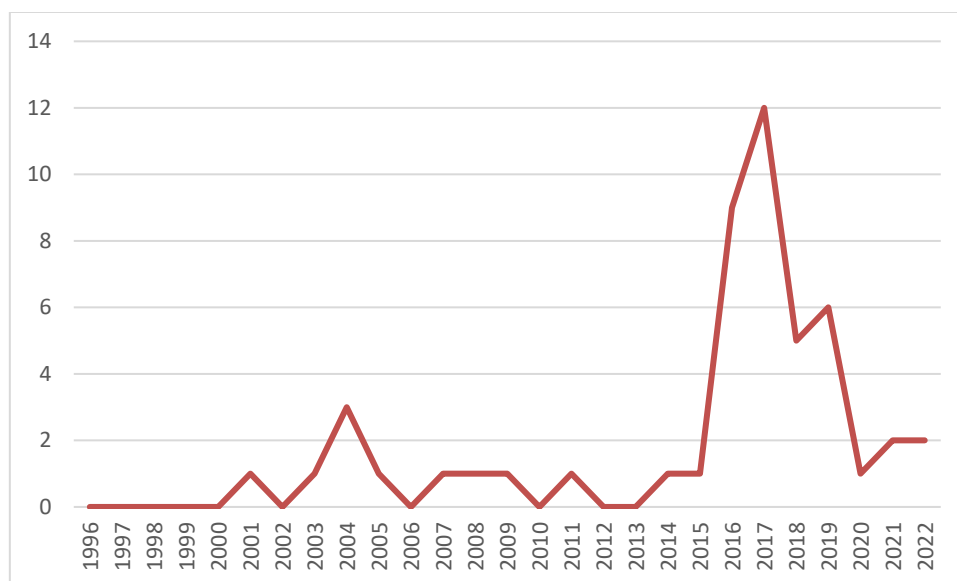
²¹⁸⁶ « Les pros de la manette en tournoi de foot », *Ouest-France*, 22/11/2005, p. 13.

²¹⁸⁷ DESPORT Jefferson, « 600 joueurs sont attendus », *Sud Ouest*, 22/02/2007, p. 3.

²¹⁸⁸ SAVIGNAT Béatrice, « Le football au bout des doigts avec le Berrichon Analogic-Club », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/10/2004, p. 3.

²¹⁸⁹ « Bienvenue dans un monde virtuel », *op. cit.*, 2004.

entraînements. Mais c'est différent au niveau de la performance ou de l'effort physique.»²¹⁹⁰.



Graphique 19 : Nombre d'articles questionnant la qualification sportive de l'esport ou faisant référence aux débats relatifs à celle-ci de 1996 à 2022 dans le corpus d'articles issus de la PQN et PQR.

Comme le montre le graphique 19, ces questionnements sur le sport se réactualisent de façon majeure à partir de 2016. La multiplication des rapprochements entre sport et esport et des investissements d'acteurs sportifs rend la question plus courante : « Du sport, l'e-sport ? »²¹⁹¹. Les productions mettent plus régulièrement en avant l'existence d'une controverse, exposent les différents arguments défendus par les publics et/ou posent la question et enquêtent à son propos :

« Une notion de sport qui a encore du mal à faire consensus. La question divise, c'est indéniable. Et ce n'est pas qu'une affaire de génération. Se cachent derrière des conceptions différentes de ce qu'est le sport : une affaire de compétition, de stratégie, voire d'argent, contre ceux plus puristes qui considèrent que, sans effort physique, l'appellation sport deviendrait éhontée. Dans ce cas, Maxime, 21 ans, étudiant à Lyon. Lui qui pratique le tennis à haut niveau a « déjà du mal à considérer le ping-pong comme un sport, alors les jeux vidéos », plaisante-t-il. « Je joue moi-même à des jeux en ligne, poursuit le jeune homme, mais le côté statique m'empêche de parler de sport »²¹⁹².

À l'instar de l'article intitulé « Ce "e-sport" qui dérange le monde sportif », les productions mettent aussi en lumière les inquiétudes du public sportif suite aux rapprochements entre sport et esport, les tensions qu'ils génèrent et les « freins qui subsistent »²¹⁹³. Ce faisant, les

²¹⁹⁰ COUGNAUD Matthias, « Cyberchampions », *op. cit.*, 2008, p. 7.

²¹⁹¹ BESSON Bruno, « L'e-sport s'ancre en région Centre », *op. cit.*, 2017, p. 3.

²¹⁹² LORQUET Vianney, « L'e-sport : est-ce réellement du sport ? », *Le Progrès (Lyon)*, 27/02/2020, p. Rhône15.

²¹⁹³ FERRE Jean-Luc, « Ce "e-sport" qui dérange le monde sportif », *op. cit.*, 2017, p. 7.

journalistes mettent la question sportive à l'agenda de la presse nationale et régionale. Surtout, l'évocation d'une potentielle intégration de l'esport aux JO en 2017 réactualise puissamment les interrogations et mène à la production de plusieurs articles dédiés. Certains posent ainsi la fameuse question « les sports électroniques seront-ils demain inscrits au programme des Jeux olympiques ? »²¹⁹⁴ ou « L'eSport et les JO sont-ils compatibles ? »²¹⁹⁵ dès leur titre ou chapô. Ils médiatisent les « débats » et leur état d'avancement²¹⁹⁶. Ainsi sont présentés et documentés le « débat en cours » relatif à l'« acceptation » de l'esport « comme sport en tant que tel »²¹⁹⁷ et à sa potentielle intégration au mouvement olympique, les arguments partisans défendus par des acteurs esportifs, les arguments contre avancés par des acteurs du CIO, ou encore l'évolution de la « position » du président du CIO en faveur des « jeux de sports »²¹⁹⁸. De nouveau, la physicalité est questionnée ou présentée comme un point capital du débat, qui constitue quasiment une sous-controverse. Le paragraphe titré « L'effort physique en question » de l'article ²¹⁹⁹ « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques » paru dans *La Croix* en témoigne :

« Classer les compétitions de jeux vidéo dans la catégorie des activités sportives peut paraître un tantinet abusif. D'ailleurs, le sport électronique n'est pas reconnu officiellement. “Il y a énormément de points communs” entre le sport et l'e-sport, plaide de son côté Sébastien Debs, joueur professionnel de Dota 2, qui évoque, pêle-mêle, “l'entraînement intensif, la notion de spectacle et de divertissement, l'économie de l'e-sport avec les sponsors, les clubs, les agents, les fans, la question de la performance, l'esprit d'équipe, la notion d'excellence...”. Mais quid de l'effort physique, question récurrente dans ce débat ? S'il est évident qu'un tournoi de jeu vidéo n'est pas comparable, en termes de dépense énergétique, à un match de tennis ou de football, “cela nécessite d'être en bonne forme physique et mentale”, assure Sasha Brodowski, cofondateur de Bang Bang Management, qui gère les droits d'une quinzaine de joueurs. “Les joueurs s'entraînent du matin au soir, parfois quatorze heures par jour. Certains finissent par prendre leur retraite, fatigués.” »²²⁰⁰.

La question de la physicalité joue un rôle important dans la construction des cadres « sédentaire » et « performance physique » mobilisés pour y répondre. En outre, le caractère commercial des jeux vidéo, objets produits par des éditeurs qui en détiennent la propriété intellectuelle, est aussi au cœur de la controverse. L'article « L'intégration du e-sport aux Jeux asiatiques fait débat » explique par exemple que « l'intégration de l'e-sport suscite des critiques » et relaie les préoccupations d'acteurs se demandant « sur quels critères seront

²¹⁹⁴ *Ibid.*

²¹⁹⁵ « L'eSport et les JO sont-ils compatibles ? », *Ouest-France*, 29/11/2017, p. Ancenis_28.

²¹⁹⁶ « L'intégration du e-sport aux Jeux asiatiques fait débat », *Le Monde*, 22/04/2017, p. SCQ8.

²¹⁹⁷ « L'eSport frappe aux portes de l'olympisme », *op. cit.*, 2017, p. 9071.

²¹⁹⁸ *Ibid.*

²¹⁹⁹ p. ex., GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

²²⁰⁰ p. ex., *Ibid.*

sélectionnés ces jeux, créés par des entreprises privées »²²⁰¹. Ce cadrage de l'esport comme « industrie » peut aussi s'accompagner du cadre « activité à encadrer ». En effet, le caractère commercial est souvent associé à un autre point de tension au cœur des disputes : l'émiettement institutionnel ou l'absence d'organe de gouvernance internationale unique reconnu par les acteurs sportifs. Cette absence est souvent présentée comme un manque ou un problème, en particulier quand il est question de l'intégration aux JO en raison de « l'impératif olympique de constituer une fédération internationale » :

« Ces derniers temps, dans l'industrie du jeu vidéo, la prudence prédomine toutefois. Car l'impératif olympique de constituer une fédération internationale place l'e-sport face à ses responsabilités... et ses contradictions. "Il aura beau y avoir des rassemblements et des tentatives pour fédérer les acteurs, le cœur du problème réside dans les intérêts commerciaux, l'hyper concurrence du secteur et la fameuse propriété intellectuelle, synthétise Jean-Baptiste Saelens, rédacteur en chef adjoint du Canal eSport Club, sur Canal+. Quelle discipline ? Quel jeu ? Quel support ? Quel matériel ? Sous quels critères ? L'équation est tellement complexe et les intérêts tellement divergents qu'elle devient politique." Concurrence entre éditeurs "Aujourd'hui nous n'avons pas de discussion avec quelqu'un qui représenterait toute l'industrie des jeux vidéo", constate Kit McConnell, directeur des sports au CIO. La seule question du choix des jeux à intégrer à d'hypothétiques compétitions olympiques laisse entrevoir les conflits d'intérêts entre leurs différents éditeurs. "Dans un monde idéal, il existerait des jeux libres de droits qui permettraient d'éviter ces questions", sourit Rémy Chanson, auteur du Guide de l'eSport et président d'une équipe parisienne, Armateam »²²⁰².

Dans un contexte marqué par la médiatisation accrue des rapprochements entre sports et esports (souvent accompagné du cadre « sport »), les (contre)discours aspirant à délimiter, distinguer et différencier le jeu vidéo et le sport (ou le virtuel et le réel) semblent d'autant plus marqués. Les recadrages de la pratique comme « sédentaire » sont toujours produits : « En somme, un entraînement quasi similaire à celui d'un "sport lambda" à la différence notable que Loïc joue seul, assis sur son fauteuil »²²⁰³. La mise en concurrence de l'esport avec le sport (ou avec d'autres sports) est également favorisée par les discussions relatives à l'inclusion de l'esport aux JO, qui a déjà « atteint le plafond de 28 disciplines »²²⁰⁴. La peur que l'esport, cadré comme une menace « néfaste », remplace le sport est de nouveau exprimée :

« Certains jeunes ne viennent plus s'entraîner et préfèrent jouer à *Free Fire*, déplore Joao, entraîneur d'une école de foot d'un quartier pauvre de Brasilia. C'est trop tôt pour

²²⁰¹ « L'intégration du e-sport aux Jeux asiatiques fait débat », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

²²⁰² AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

²²⁰³ CUENOT Maxence, « Se faire une place dans l'e-sport, le pari audacieux d'un jeune Moirantin », *op. cit.*, 2019, p. Saint-Claude-région19.

²²⁰⁴ AUDUREAU William, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *op. cit.*, 2017, p. 19.

dire si la majorité des jeunes préfèrent les jeux vidéo au foot, mais l'e-sport gagne de plus en plus de terrain »²²⁰⁵.

Enfin, de telles craintes apparaissent aussi plus spécifiquement en lien avec des genres de jeux et des sports précis, à l'instar de la peur que le cyclisme virtuel remplace le cyclisme ou que les jeux de course automobiles provoquent la « mort du sport auto » :

« Le sim racing est le fruit d'une époque, celle où le numérique s'empare du quotidien. Une époque où l'on cherche des solutions aux problèmes écologiques. Certains voient son avènement comme la signature de l'arrêt de mort du sport auto. D'autres comme une solution pour permettre à des jeunes de découvrir la discipline, bien souvent onéreuse et dont le cout ferme de nombreuses portes. Le sujet est clivant »²²⁰⁶.

Ces discours recadrent le plus souvent l'esport comme « jeu vidéo », « électronique » et « virtuel » et participent ainsi à leur production et construction.

3. La controverse sportive sur *lequipe.fr*

La controverse liée à la qualification sportive de l'esport est particulièrement visible sur la rubrique esport de *lequipe.fr* qui en constitue une arène depuis sa création en 2016. La question sportive est au cœur de l'agenda de la rubrique et accompagne la parution de chaque article. De nombreuses contestations sont visibles en dessous des articles produits. La situation du média sportif les provoque particulièrement, car A) la présence de l'esport sur le média sportif incarne un rapprochement entre sport et esport, B) les discours produits médiatisent ces rapprochements, cadrent la pratique comme un sport et ses compétiteurs comme des athlètes et C) les articles en ligne et leurs espaces commentaires offrent la possibilité aux fans de sport de s'exprimer, de critiquer et de contester.

Comme cela a déjà été évoqué brièvement dans le chapitre 3, des fans de sport considèrent que les compétitions de jeux vidéo ne respectent pas les règles dérivées de la grammaire sportive. Ainsi, le cadrage de l'esport en tant que « sport » est considéré biaisé par rapport à la réalité. Face à cette pratique électronique qui menace de pervertir l'ordre sportif, les fans de sport réfractaires la recadrent comme « non-sport » afin de montrer que ce n'est pas un sport et qu'elle n'a pas sa place dans le monde sportif, ou autrement dit, afin de contester sa qualification en

²²⁰⁵ « Quand les jeux vidéo détrônent le foot au Brésil », *Le Télégramme (Bretagne)*, 05/03/2022, p. 71GE7.

²²⁰⁶ B S., « Virtuel – réel : le débat est là », *Ouest-France*, 13/06/2020, p. MinuitSport_2.

tant que sport et son intégration au sein du monde sportif. Ces contestations entraînent de nombreuses réponses de fans d'esport.

Ainsi, si de nombreux commentaires postés en dessous des articles prolongent le cadrage des journalistes en réagissant aux faits et aux nouvelles qu'ils médiatisent, une majorité (plus de 65 %) débat de la sportivité de l'esport et de sa place sur le média, alors même que ces questions sont absentes de l'article. Ces commentaires, qui cadrent l'esport (et le sport) de façon thématique, utilisent le contenu des publications comme prétexte pour exprimer leur opposition (ou soutien) à la pratique de façon plus générale. Les commentaires contestataires recadrant l'esport comme « non-sport » peuvent ainsi émerger en dessous de n'importe quelle production de la rubrique, quel que soit son sujet. La simple présence d'un article esport sur le média sportif, ou autrement dit de deux signes supposément incompatibles (*L'Équipe* et esport) suffit à les provoquer. Ainsi, l'antagonisme entre les publics sportifs et esportifs est à cet endroit beaucoup plus marqué que dans les articles de PQN et de PQR. Dans ces interactions entre lecteurs (incluant aussi les journalistes), le conflit et les disputes sont plus directs et frontaux. En outre, contrairement à ce qu'il en est dans les articles du média sportif où les cadrages « sport » et « discipline compétitive » dominant, l'esport est cadré comme du « jeu vidéo » dans plus de 25 % des commentaires postés sur la rubrique ainsi que dans 39 % des commentaires participant à la controverse (quand 51 % de ceux-ci [re]cadrent l'esport comme un sport).

Ce dernier sous-chapitre se concentre donc sur le déploiement de la controverse sur *lequipe.fr*, et en particulier dans les espaces commentaires en dessous des articles, pour comprendre et analyser la controverse sportive. Il analyse dans un premier temps les contestations des fans de sport (3.1.), montre que celles-ci se rejoignent dans la volonté de préserver l'ordre sportif (3.2.) et met en lumière les réactions et ripostes des fans d'esport (3.3.).

3.1. Contester le cadrage de l'esport comme « sport »

Pour contester le cadrage de l'esport comme sport et sa présence sur le média sportif *lequipe.fr*, de nombreux fans de sport vont recadrer l'esport comme un « non-sport » dans leurs commentaires critiques. Ceux-ci mobilisent en effet plusieurs cadres qui se rejoignent autour d'un même principe organisateur : l'esport n'est pas un sport. Ainsi, ces contestations conduisent-elles à produire un nouveau cadre de niveau 1 qui acquière une existence propre particulièrement visible dans les commentaires de quelques mots affirmant : « ce n'est pas du

sport quoi qu'on en dise »²²⁰⁷, « Vive le VRAI sport !!! Ça c est du Mistral... »²²⁰⁸, « C'est triste que l'équipe accorde de l'importance à ce NON sport... »²²⁰⁹.

3.1.1. (Re)cadrer l'esport comme du jeu vidéo

Le cadre « non-sport » se confond souvent avec un autre cadre de niveau 1 utilisé par les opposants pour faire la démonstration et persuader que l'esport n'est pas un sport et qu'il n'a pas sa place sur le média sportif : le cadre « jeu vidéo ». Certains commentaires affirment-ils encore une fois simplement : « parler de sport ? Non c'est rubrique jeu video point barre »²²¹⁰, « Le esport est un jeu électronique, pas du sport !! »²²¹¹. Ce (re)cadrage comme jeu vidéo est particulièrement visible à travers les références aux « console », « manette », « joystick », « playstation », « xbox », aux titres de jeux vidéo directement, ou encore à la mise en lumière du langage et vocabulaire spécifique des jeux vidéo²²¹². Il est le plus souvent difficile de déterminer si le cadre « jeu vidéo » est un sous-cadre au service de la démonstration du cadre « non-sport », ou si le cadre « jeu vidéo » est le cadre principal qui répond simplement à la question « est-ce un sport ? » et « a-t-il sa place sur *L'Équipe* ? ». Pour cette raison, cette sous-section considère qu'ils se confondent.

Ces cadres de niveau 1 « jeu vidéo » et « non-sport » émergent le plus souvent avec d'autres cadres de niveau 2 et 3 dans les commentaires. Ces cadres de niveau 1 englobent fréquemment ces cadres de niveau 2 et 3 qui constituent des sous-cadres opérant sous leur principe organisateur au service de leur démonstration et de leur précision. Ces cadres sont parfois plus importants que les premiers, car ils constituent autant d'arguments justifiant que l'esport est du jeu vidéo (quand ce cadre de niveau 1 a de l'importance dans la situation) et que ce n'est pas un sport.

²²⁰⁷ Philracingstras, 19/08/2020 [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-les-problemes-de-sante-mentale-sont-lies-au-developpement-de-l-esport/1161860>].

²²⁰⁸ Pepiño 42, 17/04/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rasmus-caps-winter-je-veux-prouver-ma-valeur-contre-faker/1010132>].

²²⁰⁹ Google-vass_160, 01/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-targamas-je-ne-suis-pas-la-en-touriste/1319836>].

²²¹⁰ Redfear 360, 13/01/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-league-of-legends-rekkles-avec-la-karmine-corp-aujourd-hui-je-suis-heureux/1310232>].

²²¹¹ Bourpiff, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

²²¹² p. ex., Jab26, 19/05/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-prepare-un-sommet-sur-l-esport/902681>]. ; U1987, 13/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-nous-avons-fait-n-importe-quoi/1321964>].

Quatre cadrages principaux sont identifiés. Ils constituent les arguments les plus communs pour montrer que l'esport est du jeu vidéo et/ou que ce n'est pas un sport ou encore pour s'opposer directement à ses rapprochements avec le sport (notamment sa présence sur *lequipe.fr*) : A) l'esport est une pratique électronique et virtuelle, B) l'esport est du jeu, C) l'esport n'est pas (suffisamment) physique, D) l'esport est un business.

Ces cadres (ou arguments) sont évidemment interreliés, régulièrement énoncés conjointement au service des cadres « jeu vidéo » et/ou « non-sport » ou même des uns des autres :

« D'où c'est du sport ?!?! L'équipe, laissez ces infos aux magazines de jeux vidéos svp ! Restons dans le vrai avec de vrais sportifs qui courent, qui sautent, qui taclent, qui transpirent, qui se blessent... comment un quotidien sportif peut faire la promo de rester dans son canapé à jouer à la console ? Ah ben si l'argent bien sûr ! »²²¹³.

Pour autant, cette sous-section propose de détailler individuellement chacun de ces sous-cadres qui peuvent se suffire à eux-mêmes, être énoncés seuls en tant que cadre principal pour répondre à la question sportive²²¹⁴, s'opposer aux rapprochements entre sport et esport, ou plus largement (re)définir et (re)cadrer l'esport face à son cadrage comme « sport » jugé injuste.

Pour commencer, A) l'esport est cadré comme « électronique » et « virtuel ». Les dimensions connectées et la part des technologies du numérique ou de l'informatique dans la pratique sont soulignées. L'activité est présentée comme se jouant en intérieur dans un espace ultratechnologisé, « en ligne » et à distance. Elle est aussi liée au « virtuel » que l'on oppose au « réel » ou au « vrai » : « Pourquoi ne pas être des e-supporters à domicile, se mettant des roustes dans un e-space virtuel avec des armes virtuelles série limitée à acheter en ligne...tant qu'à vivre virtuellement ? »²²¹⁵. À ce propos, si le cadre « virtuel » prend souvent la forme d'un sous-cadre lié à « électronique », il peut plus largement apparaître comme un cadre à part entière.

D'autre part, B) l'esport est cadré comme un « divertissement ludique » ou un « jeu ». Il s'agit d'un « loisir », d'un « amusement », d'une « occupation », ou un d'un « divertissement », notamment associé à l'enfance²²¹⁶ : « Il faut arrêter avec ces jeux vidéo et tout ce que l'on

²²¹³ Dirtytom, 01/01/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-karmine-corp-s1mple-adam-vos-champions-moments-forts-et-deceptions-de-l-annee-2021/1307900>].

²²¹⁴ Encore une fois, se pose la question de savoir si l'utilisation du cadre « non-physique » pour défendre que ce n'est « pas un sport » en fait *de facto* un sous-cadre au service du cadre « non-sport » ou s'il est possible d'envisager que le cadre « non-physique » constitue le cadre principal simplement utilisé pour répondre à la question du sport.

²²¹⁵ Kakoudubaou, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

²²¹⁶ p. ex., Doudouone, 10/09/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-striker-karmine-corp-nous-sommes-la-pour-conserver-notre-titre/1284274>].

appelle e-sport et qui n'est pas du sport ! Ce n'est absolument pas sérieux, c'est juste du divertissement et ça doit le rester»²²¹⁷. L'insistance est mise sur le verbe «jouer». Les «joueurs» sont qualifiés de «gamins» ou d'«ado» par des énonciateurs se positionnant en tant qu'adultes, voire parents, les invitant à «arrêter de se prendre au sérieux»²²¹⁸. La «jeunesse» peut constituer ici un sous-cadre associé au jeu.

Surtout, C) l'esport est cadré comme une «activité sédentaire», ou plus précisément ici comme «non-physique». Les commentaires soulignent le «manque d'effort physiologique» et de «dépense énergétique» de cette pratique se jouant en intérieur²²¹⁹ dans sa «chambre» ou son «salon», «assis» dans un «siège» ou un «canapé». Seuls les «doigts» ou «pouces s'agitent» pour «tapoter» ou «cliquer» sur des touches²²²⁰. Disposer d'une bonne condition physique n'est pas nécessaire pour réussir dans cette activité cognitive où le «risque de blessure est minimale»²²²¹ : «Toujours pas convaincus que cette activité est sa place dans un quotidien sportif.. Les efforts sont juste mental et appuyer sur les boutons.. C'est un peu comme les échecs.. C'est pas du sport ! »²²²². En outre, celle-ci n'a donc pas d'effets bénéfiques sur la santé et ne permet pas de construire des corps sains : «Seuls les vrais sports qui eux sont excellents pour la santé devraient avoir leur place dans ce journal»²²²³.

Enfin, l'esport D) est cadré comme une «industrie» ou un «business». Ses dimensions économiques, commerciales et financières sont mises en avant. Les jeux vidéo (et les esports) sont présentés avant tout comme des «produits marchands» ou de «consommation» et les joueurs comme des «consommateurs»²²²⁴. Les motifs marchands des éditeurs de jeux, des

²²¹⁷ Ollivier, 12/06/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-des-courses-virtuelles-aux-consequences-bien-reelles/1142259>].

²²¹⁸ apocalypseNow, 12/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-chris-bosh-va-aider-une-structure-sud-coreenne/948897>].

²²¹⁹ Il est possible de remarquer qu'il a déjà été noté que l'esport était une pratique d'intérieur lorsque était évoqué le cadre «électronique». Et pour cause, «pratique d'intérieur» peut constituer un sous-cadre qui peut se lier avec ces deux cadres («électronique», «non-physique»). *In fine*, celui-ci peut apparaître en tant que cadre principal dans des commentaires. Dans ce cas, les cadres «électroniques» et «non-physique» peuvent devenir des sous-cadres qui opèrent sous son principe organisateur au service de sa démonstration et de sa précision.

²²²⁰ p. ex., Vrano77, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Thomas-bach-evoque-une-ligne-rouge-concernant-l-e-sport/1097373>].

²²²¹ Ledoulos, 25/04/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Smash-gluttonny-je-revais-de-ces-moments-la/1329778>].

²²²² Google -564907, 17/08/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-mentalement-on-est-en-train-de-se-foutre-en-l-air-la-scene-counter-strike-a-vacille-pendant-le-confinement/1161611>].

²²²³ Vlamingo, 29/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-et-duke-font-l-autopsie-de-l-echec-europeen-aux-worlds/1295439>].

²²²⁴ p. ex., Nicotutuy, 20/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>]. ; Vince2505, 07/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-xtqzz-tout-le-monde-est-en-rodage/1320739>].

organisateurs de tournois (et même du média sportif, comme évoqué précédemment), voire des compétiteurs, sont mis en lumière : ceux-ci sont avant tout des entreprises (ou des entrepreneurs) qui visent à faire du profit²²²⁵. D'ailleurs, les motivations financières des acteurs sportifs et sportifs (dont *L'Équipe*) sont présentées comme « la seule explication » possible à sa présence dans le média sportif : « Impératifs commerciaux et retombées financières comme seule explication »²²²⁶.

3.1.2. (Re)cadrer l'esport comme source d'effets néfastes

Si ces différents cadrages de la pratique et des pratiquants peuvent être produits sans connotations négatives, ils peuvent aussi se conjuguer avec le cadre « effets néfastes » qui associe au « jeu », à l'« électronique », à la non « non-physicalité » et à l'« industrie » des effets néfastes. L'ajout de ce cadre vise ici à appuyer, à accentuer et à renforcer la démonstration de la non-conformité de l'esport au sport.

Pour commencer, a) les jeux électroniques et les « écrans » endommagent la « vue », « flinguent le cerveau »²²²⁷, causent des « troubles neuros »²²²⁸, etc. Surtout, la virtualité, au-delà de s'opposer au réel, peut entraîner sa disparition. Elle détourne les joueurs de la vraie vie, provoque l'effacement de leur corps dans le virtuel et leur « isolement » dans cette « addiction » de « no life » dans laquelle il vit par substitution²²²⁹. De façon plus générale, il est possible de retrouver des références aux importants dangers que constituent les technologies du numérique ou les écrans pour la jeunesse, souvent dénoncés par des entrepreneurs de panique²²³⁰. Ainsi, certains commentaires s'accompagnent d'un (sous-)cadre qu'il est possible de nommer

²²²⁵ p. ex., Captainbiceps, 06/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-cio-une-relation-qui-va-au-dela-des-discussions-sur-les-jo/1116875>].

²²²⁶ J1371, 27/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-fait-un-pas-vers-l-esport/924804>].

²²²⁷ Mrgmx, 17/08/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-mentalement-on-est-en-train-de-se-foutre-en-l-air-la-scene-counter-strike-a-vacille-pendant-le-confinement/1161611>].

²²²⁸ Philet, 15/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-l-unite-entre-russes-et-ukrainiens-a-l-epreuve-de-la-guerre/1322272>].

²²²⁹ p. ex., Vict_34, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-mentalement-on-est-en-train-de-se-foutre-en-l-air-la-scene-counter-strike-a-vacille-pendant-le-confinement/1161611>].; Enzo 1971, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

²²³⁰ p. ex., DESMURGET Michel, *La fabrique du crétin digital : les dangers des écrans pour nos enfants*, Éditions du Seuil, Paris, 2019.

« dystopie » quand ils font plus généralement références, à la « dégénérescence » ou au « virtuel [qui] est en train de tuer nos civilisations »²²³¹.

D'autre part, b) l'esport est considéré comme un jeu, là aussi potentiellement source d'addiction et de déconnexion du réel. Sa frivolité est ici synonyme d'improductivité et d'inutilité²²³². Comparé et opposé au travail ainsi qu'à d'autres activités présumées plus sérieuses, il constitue une « perte de temps ». Les joueurs et les fans sont qualifiés de « chômeurs »²²³³. L'esport est aussi opposé à l'école, les joueurs sont invités à « faire [leurs] devoirs »²²³⁴. Ainsi, l'activité est présentée comme une source d'échec scolaire et professionnel.

Surtout, c) l'esport est une pratique « sédentaire » source d'effets néfastes pour la santé physique : « obésité », « diabète », (etc.)²²³⁵. Elle détourne alors du mouvement corporel et rend sédentaire et inactif. L'activité étant opposée à la pratique corporelle en plein air, les joueurs sont invités, pour leur bien, à « aller faire du sport en jogging [car] c'est quand même plus sain »²²³⁶ et à « s'aérer dans les bois »²²³⁷. Cette dimension statique « non-physique » est aussi associée à la consommation de malbouffe ou de *junk-food* considérée néfaste pour le corps. Par exemple, les commentaires soulignent qu'il est possible de « pratiquer en fauteuil en bouffant des chips et un soda »²²³⁸. En outre, un cadrage péjoratif des joueurs comme « geek » ou « nerd »²²³⁹, qui pourrait être considéré comme un cadre de troisième niveau, émerge également. Il peut constituer un sous-cadre de la configuration « jeux vidéo néfaste » (et donc du « non-sport »).

Enfin, d) les dimensions marchandes et commerciales peuvent aussi être associées à des effets néfastes. C'est le cas quand les commentaires dénoncent le fait que les acteurs économiques s'enrichissent au détriment du jeune public, alors trompé par de puissants groupes industriels

²²³¹ DELAYE, 21/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-fait-un-pas-vers-l-esport/924804>].

²²³² p. ex., Raspoutine, 25/04/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Smash-gluttonny-je-revais-de-ces-moments-la/1329778>].

²²³³ p. ex., Lio91160, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

²²³⁴ Miralem. Pianiste, 17/04/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rasmus-caps-winter-je-veux-prouver-ma-valeur-contre-faker/1010132>].

²²³⁵ p. ex., Lexou25, 29/07/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-armut-d-habitude-je-ne-me-donne-pas-vraiment-a-fond/1345075>].

²²³⁶ Binou 86, 08/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-e-sport-une-usine-a-reves-qui-inquiete-les-familles/1077667>].

²²³⁷ J90, 13/01/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-league-of-legends-rekkles-avec-la-karmine-corp-aujourd-hui-je-suis-heureux/1310232>].

²²³⁸ ChivasdeGuadalajara, 29/07/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-armut-d-habitude-je-ne-me-donne-pas-vraiment-a-fond/1345075>].

²²³⁹ KOWERT Rachel, GRIFFITHS Mark D. et OLDMEADOW Julian A., « Geek or Chic ? », *op. cit.*, 2012, p. 471-479.

et transformé en consommateurs aliénés. Présentés comme victimes et vulnérables, le cadrage des jeunes joueurs témoigne d'une conception du public comme « passif » et manipulé par les médias de masse, dont il est possible de retracer la généalogie depuis le XIXe siècle²²⁴⁰ :

« Très juste, le concept du business du divertissement. Et ce qui est kiffant c'est que c'est à l'attention des plus jeunes. On pourra en faire des consommateurs le plus vite possible sans que l'école et/ou la famille n'aient leur mot à dire. Tu m'étonnes qu'il faut investir »²²⁴¹.

Ces dimensions marchandes qui pervertissent la pureté du monde sportif sont aussi présentées à l'origine de déviances : corruption, tricherie, dopage, etc. C'est parfois plus largement contre l'imposition d'un projet politique où prime l'enrichissement économique au détriment d'autres finalités que ces fans s'érigent. Certains déclarent regretter le pouvoir du « pognon » dans « ce bas monde où tout devient mercantile »²²⁴².

En outre, il est possible d'évoquer la présence d'autres cadres proches de celui des « effets néfastes » : « ridicule » ou « bizarre ». Le cadre « langage codé », qui est parfois perçu négativement, car appauvrissant la langue française, voire entraînant sa disparition quand il est associé à l'américanisation du monde, peut aussi être mentionné.

3.1.3. (Re)cadrer l'esport comme « non olympique »

La controverse du sport est réactualisée par la médiatisation dès 2017 des rapprochements entre esport et JO. Une variante de la question du sport prend place dans l'agenda : « L'esport a-t-il sa place aux Jeux olympiques ? ». Ce débat accompagnera toutes les nouvelles liées au feuilleton esport et JO, et ce encore en 2024. Évidemment, l'interrogation est source de nouvelles contestations de la part du public sportif qui recadre l'esport pour montrer qu'il n'a pas sa place aux JO. Cette nouvelle question produit ainsi un nouveau cadre de l'esport comme « non Olympique » dans lequel la pratique est présentée comme non conforme aux Jeux.

L'ensemble des cadres et arguments énoncés précédemment sont mobilisés de la même façon. Toutefois, cette nouvelle question controversée fait émerger en plus grande proportion les

²²⁴⁰ MAIGRET Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, op. cit., 2022.

²²⁴¹ Boublitchki, 22/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-comite-international-olympique-a-vu-ce-qu-il-s-est-passe-a-paris/1082448>].

²²⁴² ParticipeSansGagner, 20/07/20 118, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>].

cadres « ridicule » et « industrie ». Beaucoup dénoncent le « n'importe quoi » de cette « blague »²²⁴³. Parler d'inclure l'esport aux JO est qualifié de « grotesque ». Certains se demandent ironiquement si le « tricot », le « jardinage », les « concours de bouffe », de « lavage de caisse » ou de « jet de pépins de melons »²²⁴⁴ pourraient aussi être inclus. En outre, les motivations intéressées du CIO qui « mise sur l'argent » ou sur son « meilleur ami » « le pognon »²²⁴⁵ sont particulièrement dénoncées. Plus encore, l'esport est décrit ici comme le symbole de la marchandisation néfaste du sport.

Surtout, un nouveau cadrage de l'esport déplorant sa « non-universalité » apparaît dans plusieurs commentaires. Comme certains l'expriment, « la gymnastique, la course, la natation, tu peux revenir 2000 ans en arrière, c'est la même chose. Dans 10 ans, est-ce qu'il y aura encore des gens pour jouer à *LOL* ? »²²⁴⁶. Le manque d'ancienneté et de longévité des jeux est souligné. La dépendance à un matériel onéreux et à l'énergie électrique, qui limite son inclusivité sur tous les continents, est aussi mise en lumière²²⁴⁷.

Il est à noter que ces commentaires sont éloignés des problématiques institutionnelles et/ou de propriété intellectuelle mentionnées par les universitaires sur le sujet²²⁴⁸ et davantage présentes dans les articles de presse généraliste et sportive²²⁴⁹.

Pour conclure ce passage sur les recadrages de l'esport comme « non-sport », il convient de rappeler que si les cadres ci-dessous ont été abordés de façon individuelle (et pour cause, dans certains commentaires il n'y a qu'un argument ou cadre qui ressort), le plus souvent ils sont énoncés ensemble dans diverses configurations et agencements. S'ils apparaissent en tant que cadres, ils émergent aussi et surtout en tant que sous-cadres des cadres « jeu vidéo », « non-sport » et des autres cadres de niveau 2 et 3. Autrement dit, ils travaillent ensemble (en tant que

²²⁴³ p. ex., Realiste, 10/08/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Paris-2024-estanguet-evoque-l-esport/824556>].

²²⁴⁴ p. ex., Pelte, 20/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>].

²²⁴⁵ 75 691 307, 21/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>].

²²⁴⁶ Derek-, 09/09/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fifa-et-dota-2-aux-jeux-asiatiques/1284012>].

²²⁴⁷ p. ex., Sportezvousbien, 01/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-cio-envisage-des-sports-virtuels-pour-les-jo-2028/1257730>].

²²⁴⁸ PACK Simon M. et HEDLUND David P., « Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons », *International Journal of Sport Policy and Politics*, n° 3, vol. 12, 2020, p. 485-495, [<https://doi.org/10.1080/19406940.2020.1801796>].

²²⁴⁹ p. ex., FERRE Jean-Luc, « Ce “e-sport” qui dérange le monde sportif », *op. cit.*, 2017, p. 7 ; AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg “Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport” », *op. cit.*, 2017, p. SCQ7.

sous-cadre) au service de la démonstration et de la précision de cadres supérieurs ou inférieurs communs, mais aussi de cadres de même niveau (p. ex., c'est les dimensions « électroniques » qui sont à l'origine des « effets néfastes », ou les dimensions « virtuelles » qui expliquent la « non-physicalité »). Ainsi, même quand ils sont énoncés seuls, ils apparaissent liés et affiliés les uns aux autres. *In fine*, ils participent à un même récit, ou cadre, dans lequel ils sont rassemblés, imbriqués et liés causalement, chacun étant à la fois une cause ou une conséquence de l'autre qui peut l'expliquer. Si les prochaines sous-sections dédiées aux (re)cadrages du public sportif n'insistent pas de nouveau sur ce point, il est bon de noter qu'il en est de même pour leurs réponses, recadrages et justifications.

3.1.4. (Re)cadrer le sport pour contester l'esport

Ces différents cadrages de l'esport comme « non-sport » rendent toujours visible, même implicitement, une définition (ou cadrage) du sport. À titre d'exemple, si l'esport n'est pas un sport car insuffisamment physique, on comprend que le sport est dans ce cas-là défini comme physique. Mais plus encore, au-delà de (re)cadrer l'esport, de nombreux commentaires explicitent ce qu'est le sport (le plus souvent en énonçant sa définition) pour renforcer leur démonstration de la non-conformité de l'esport à celui-ci.

Les discours produits par les contestataires (re)cadrent le sport avant tout comme une pratique physique, incluant mouvement et dépense énergétique, qui plus est, pouvant se réaliser en plein air. Plusieurs commentaires rappellent, en mobilisant des « définitions du Larousse et du Robert »²²⁵⁰, que le sport est avant tout physique. En outre, il apparaît largement lié à la santé. Si l'association entre pratique physique (modérée et régulière) et santé est le fruit d'une longue histoire en France – déjà en 1885 des campagnes de promotion de la santé par l'activité corporelle étaient organisées²²⁵¹ – le sport, particulièrement de compétition, ne fut pas toujours synonyme de santé avant les années 2000²²⁵². Pour autant, le mouvement « sport-santé » et son idéologie²²⁵³ semblent avoir reconfiguré ces significations ces dernières années. Ce cadrage du

²²⁵⁰ Zoumarmet, 09/02/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Christophe-lemaitre-quand-je-suis-a-fond-sur-overwatch-je-me-tue/874241>].

²²⁵¹ DEFRANCE Jacques, EL BOUJJOUI Taïeb, et HOIBIAN Olivier (dir.), *Le sport au secours de la santé. Politiques de santé publique et activité physique : une sociohistoire, 1885-2020*, Éditions du Croquant, Vulaines-sur-Seine, coll. « Champ social », 2021.

²²⁵² GENOLINI Jean-Paul et CLEMENT Jean-Paul, « Lutter contre la sédentarité : L'incorporation d'une nouvelle morale de l'effort », *Sciences sociales et sport*, n° 1, N° 3, 2010, p. 133-156.

²²⁵³ MALCOLM Dominic, *Sport, medicine and health, op. cit.*, 2018.

sport développe la croyance unilatérale et tient pour acquis que le sport est intrinsèquement (et toujours) bon pour la santé²²⁵⁴. Dans ce cadre, le sport est discuté au sens large comme une entité unique et homogène malgré les modalités de pratique plurielles qu'il inclut. Les questions de blessures sportives à long terme, de surentrainement, de *burn-out*, ou de troubles alimentaires y sont ainsi souvent passées sous silence²²⁵⁵. Il est intéressant de noter que, dans son étude réalisée en Norvège sur les résistances produites contre la création d'une ligue esport par la fédération nationale de football, Anne Tjønndal remarque de la même façon la prévalence de l'idéologie sport-santé dans la perception du sport moderne des fans de football qui déplorent (par des commentaires) le manque de physicalité de l'esport et d'effets positifs pour la santé²²⁵⁶.

En outre, le sport décrit par les opposants semble empreint d'un idéal d'amateurisme désintéressé. Plus largement, de nombreux commentaires traduisent une représentation coubertinienne de ce qu'est ou doit être le sport et les JO : hérité de la Grèce antique, universel, apolitique, vertueux, source de progrès, de communion entre les peuples, objet d'éducation et de formation d'hommes complets²²⁵⁷. Ces commentaires rendent aussi visible un cadrage du sport comme naturel et a-historique. Au cœur de la filiation entre les JO modernes de Coubertin et les JO antiques domine une vision universelle de la compétition et du défi physique considérés comme source de progrès pour l'homme. L'idée que « de tout temps, les hommes ont fait du sport »²²⁵⁸ est présente. Ici, le sport dériverait « de schémas comportementaux innés chez l'être humain », et serait « un universel culturel qui repose sur des bases biologiques, au même titre que l'alimentation ou la sexualité »²²⁵⁹. Ce cadrage rentre évidemment en concurrence avec d'autres (re)cadrages, à l'instar de ceux promus par plusieurs travaux socio-

²²⁵⁴ *Ibid.*

²²⁵⁵ ANDERSON Eric et WHITE Adam, *Sport, Theory and Social Problems: A Critical Introduction*, 2^e éd., Routledge, London, 2017, [<https://doi.org/10.4324/9781315515816>].

²²⁵⁶ TJØNNDAL Anne, « "What's next? Calling beer-drinking a sport?!": virtual resistance to considering eSport as sport », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 1, vol. 11, 2020, p. 72-88, [<https://doi.org/10.1108/SBM-10-2019-0085>].

²²⁵⁷ LAFFAGE-COSNIER Sébastien, VIVIER Christian et LOUDCHER Jean-François, « Le corps sportif dans la presse illustrée pour la jeunesse. L'exemple de la série dessinée Jean-Jacques Ardent Athlète dans le journal Junior (1938-1939) », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 19, 2012, p. 187, [<https://doi.org/10.3917/tm.019.0187>].

²²⁵⁸ ARNAUD Pierre, « Sport et changement social, la méthode des modèles et l'histoire des exercices physiques », in AUGUSTIN JEAN-PIERRE et CALLEDE JEAN-PAUL (dir.), *Sport, relations sociales et action collective*, MSHA, Bordeaux, 1995, p. 719 717-734.

²²⁵⁹ BETBEZE Jean-Paul, MAFFRE Joëlle et LAHLOU Saadi, *Matériaux pour une analyse du phénomène sportif*, CREDOC, 1987, p. 63.

historiques majeurs²²⁶⁰ soulignant les ruptures entre pratiques anciennes et pratiques modernes nées de la société technique industrielle.

3.2. Préserver l'ordre sportif

La majorité de ces commentaires critiques et des cadres mobilisés se rejoignent dans l'action de délimiter la définition du sport, et *in fine*, de préserver l'ordre sportif. Même quand l'esport est cadré comme néfaste, ce n'est le plus souvent pas tant sa pratique et son développement en tant que tel qui provoquent des contestations, mais bien ses rapprochements avec le monde sportif et les conséquences imaginées sur ce dernier. Cependant, malgré qu'ils convergent dans cette même direction, trois types d'oppositions rendues visibles par les cadrages sont plus précisément distinguées. Alors que pour les premières, qui cadrent l'esport comme du jeu vidéo sans connotation négative, l'opposition relève simplement d'une incompatibilité de définition (3.2.1.), pour les deuxièmes, qui cadrent l'esport comme une pratique néfaste, celle-ci relève en outre d'une crainte de la transformation néfaste du sport (3.2.2.). Enfin, d'autres contestations plus minoritaires, qu'il est possible d'assimiler à de véritables technocritiques, apparaissent plus largement orientées contre le développement de cette pratique numérique (3.2.3.).

3.2.1. « Rien contre l'esport, mais pas du sport »

Dans de nombreux commentaires, le cadrage de l'esport comme « jeu vidéo » ou « non-sport » ne vise pas à s'opposer frontalement à l'esport. Au contraire, certains se présentent même comme joueurs ou leur reconnaissent des qualités : « bon sportif je joue régulièrement. Mais faut être sérieux, c'est principalement cognitif. Rien à voir avec le dépassement physique de soi »²²⁶¹. De cette façon, ils se prémunissent d'ailleurs des critiques dénonçant leur ignorance ou leur manque d'ouverture d'esprit qui les discréditeraient. Si certains recadrent l'esport au niveau 2 comme « jeu » en énonçant qu'il s'agit d'« un loisir tout à fait honorable »²²⁶², d'autres

²²⁶⁰ DEFANCE Jacques, *L'excellence corporelle. La formation des activités physiques et sportives modernes 1770-1914.*, PUR, Rennes, 1987 ; ELIAS Norbert et DUNNING Eric, *Sport et civilisation, op. cit.*, 1994.

²²⁶¹ Fctatanes, 28/07/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-tournoi-en-marge-des-jeux-olympiques-a-t-il-ete-un-rendez-vous-manque/1274039>]

²²⁶² Time-table, 04/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-larssen-je-veux-montrer-aux-gens-qu-ils-ont-tort/1314315>].

s'accordent sur le cadre de niveau 2 « discipline compétitive », dont la connotation est positive, mais contestent le cadrage de niveau 1 comme « sport » et/ou le recadrent en « jeu vidéo » :

« Oui les joueurs sont pros, reconnus par les autorités, s'entraînent, génèrent de l'argent, etc., en quoi cela fait de leur discipline un sport ? Les violonistes des grands orchestres s'entraînent, génèrent des revenus, sont reçus par des ministres, sont pros, suscitent des émotions, jouent en public...cela fait-ils d'eux des sportifs ?? »²²⁶³.

La contestation ici réside avant tout dans une incompatibilité de définitions entre l'esport et le sport, largement lié à l'activité physique. Peu importe que leur définition du sport inclue ou non des dimensions organisées, codifiées ou institutionnalisées, tous s'accordent sur le critère central d'effort physique et donc sur l'engagement physique insuffisant des compétitions vidéoludiques. Si pour certains le « sport » apparaît déjà comme un mot mélioratif, d'autres semblent détachés du débat et utilisent le terme de façon neutre : « Je respecte l'esport, mais je me questionne pour savoir si c'est un sport. Pour moi ce n'est pas le dénigrer que de dire que s'en est pas un »²²⁶⁴. Certains prennent d'ailleurs le débat comme une question de philosophie et s'interrogent sur la ou plutôt sur les définitions du sport²²⁶⁵. Ainsi, pour ces premiers recadrages comme « non-sport », il s'agit surtout de clarifier et de délimiter les frontières du champ sportif et de la définition du sport²²⁶⁶. Face à des rapprochements entre sport et jeux vidéo qui semblent impossibles, source d'incohérences, de perturbations, de confusions et de troubles, ces recadrages qui délimitent le périmètre de chacun de ces phénomènes permettent de rétablir l'ordre et la cohérence du monde.

Évidemment, le travail de délimitation vise aussi à défendre, voire à préserver les frontières du sport et de sa définition, notamment en lien à des enjeux symboliques²²⁶⁷. Pour certains, la définition du sport semble prendre la forme d'un idéal, quasi sacré qu'il s'agit de protéger.

²²⁶³ Greg2F, 27/01/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Avec-vitality-le-stade-de-france-tient-son-club-resident/1216838>].

²²⁶⁴ Greg2F, 27/01/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Avec-vitality-le-stade-de-france-tient-son-club-resident/1216838>].

²²⁶⁵ p. ex., Binou86, 02/05/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>].

²²⁶⁶ LANGLEY Ann, LINDBERG Kajsa, MØRK Bjørn Erik, NICOLINI Davide, RAVIOLA Elena et WALTER Lars, « Boundary Work among Groups, Occupations, and Organizations: From Cartography to Process », *Academy of Management Annals*, n° 2, vol. 13, 2019, p. 704-736, [<https://doi.org/10.5465/annals.2017.0089>].

²²⁶⁷ *Ibid.*

3.2.3. Craindre la transformation néfaste du sport

Ainsi, au-delà d'une simple inadéquation, d'autres commentaires, qui (re)cadrent l'esport comme une pratique source d'« effets néfastes », décrivent la menace que représente l'esport pour le sport, qui risque de perdre de la valeur, pire encore, d'être transformé, perverti, dépravé ou « dénaturé ». En effet, faute d'être une activité moins bien, voire mauvaise (ou néfaste), la présence de l'esport au sein du monde sportif apparaît comme une atteinte à la valeur des sports. Comme l'exprime un commentaire : « Faites donc vos JO esport, mais restez entre vous quoi »²²⁶⁸. Et pour cause, selon ces fans, si « le esport est un sport tout devient sport »²²⁶⁹. Cela signifie que la définition du sport a changé, qu'il n'est plus toujours synonyme d'engagement physique, de désintéressement, de vertu et, au contraire, qu'il se numérise et se marchandise. Encore une fois, la contestation n'est pas tant contre la pratique en tant que telle, mais bien contre la menace qu'elle fait peser sur le sport. C'est la transformation d'une pratique valorisée, idéale et souhaitable, par une pratique qui ne l'est pas autant, voire qui ne l'est pas du tout, qui est contestée. Il s'agit alors de préserver cet idéal hégémonique en rejetant toute filiation avec l'esport.

Deux types de transformations néfastes, dont l'esport est présenté comme le symbole, peuvent plus précisément être identifiées : A) la marchandisation néfaste du sport, et B) la numérisation néfaste du sport, développée ci-dessous.

Dans un contexte où la sédentarité et l'inactivité sont érigées en problèmes publics²²⁷⁰, où les écrans sont désignés comme responsables d'une part, et où les pratiques physiques et sportives apparaissent comme la solution d'autre part, l'esport peut symboliser la numérisation néfaste du sport. Éloigné d'un cadrage favorable de cette numérisation, possiblement source de promotion de l'exercice (p. ex., par objets connectés et applications)²²⁷¹, cette numérisation néfaste qui transforme en profondeur « tous les domaines de la société moderne – en plus de l'économie, des médias, de la politique, de la science, de l'éducation, de l'armée, de la médecine

²²⁶⁸ Banane-Verte, 06/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-cio-une-relation-qui-va-au-delà-des-discussions-sur-les-jo/1116875>].

²²⁶⁹ MoiMocheEtLyonnais, 19/05/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-prepare-un-sommet-sur-l-esport/902681>].

²²⁷⁰ ILLIVI Frédéric et HONTA Marina, *Bougez ! la fabrique locale de la lutte contre la sédentarité : sociologie politique de l'État en action*, L'Harmattan, coll. « Espaces et Temps du Sport », 2020, p. 352.

²²⁷¹ SOULE Bastien, MARCHANT Gonzalo et VERCHERE Raphaël, « Sport and fitness app uses: a review of humanities and social science perspectives », *European Journal for Sport and Society*, n° 2, vol. 19, 2022, p. 170-189, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1918896>].

et de la santé – » a pour « effet de principalement accélérer les processus de désincarnation »²²⁷² et, *in fine*, d’immobiliser et de sédentariser les corps²²⁷³. Le sport – dernier bastion ancestral de l’effort corporel, de la vitalité physique et du mouvement dans une société qui se numérise – ne pourrait plus jouer son rôle de remède face aux maux du XXI^e siècle²²⁷⁴. Pire, il deviendrait lui-même source de problèmes de sédentarité et d’inactivité. Ainsi, pour citer une étude scientifique qui cadre de la même façon le sport et l’esport, « ces considérations théoriques justifient l’hypothèse selon laquelle il serait contre-productif, en termes de préservation de l’existence et de la fonction sociale du sport, de promouvoir une “numérisation de l’activité sportive” par l’intégration de l’eSport »²²⁷⁵. C’est dans ce contexte que certains commentaires déclarent que « le sport est mort de toute façon avec toutes cette technologie qu’on installe partout... »²²⁷⁶ et sonnent l’alarme avec des discours paniqués pointant le « désintérêt des jeunes pour le sport »²²⁷⁷. Ils alertent sur le risque d’« encourager des gamins » qui passent « trop de temps sur les écrans et pas assez sur les terrains de sport »²²⁷⁸ « à ne pas faire de sport »²²⁷⁹. Cela apparaît d’autant plus préoccupant lors du confinement quand le sport est présenté comme « en danger » sur *L’Equipe*²²⁸⁰. Les espaces commentaires permettent ainsi à ces fans de se transformer en entrepreneurs de la cause sportive traditionnelle²²⁸¹, bien que leur action puisse se limiter à ces commentaires.

²²⁷² BORGGREFE Carmen et HOFFMANN Andreas, « Observations on sport and eSport from a systems theory perspective: Theoretical reflections on differentiating sport and eSport and on the functions and consequences of an integration », *International Review for the Sociology of Sport*, 2024, p. 14 10126902241253449, [<https://doi.org/10.1177/10126902241253449>].

²²⁷³ ALEXANDRE Olivier, BEUSCART Jean-Samuel et BROCA Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *op. cit.*, 2022, p. 9-37.

²²⁷⁴ VIGARELLO Georges, *Le Sentiment de soi. Histoire de la perception du corps (XVIe-XXe siècle)*, Éditions du Seuil, Paris, 2014.

²²⁷⁵ BORGGREFE Carmen et HOFFMANN Andreas, « Observations on sport and eSport from a systems theory perspective », *op. cit.*, 2024, p. 14 10 126 902 241 253 449.

²²⁷⁶ Maxb 49, 06/09/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Gael-monfils-les-joueurs-esport-sont-de-vrais-sportifs/1056381>].

²²⁷⁷ Najipu, 17/09/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Tony-parker-je-ne-serais-pas-surpris-que-l-esport-devienne-vite-sport-olympique/1172450>].

²²⁷⁸ Kristof 81, 09/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bwipo-fnatic-la-seule-personne-que-je-veux-voir-m-impressionner-c-est-moi-meme/1181695>].

²²⁷⁹ Kalou 64, 04/01/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-zywoo-caps-fortnite-vos-champions-moments-forts-et-deceptions-de-l-annee-2020/1211519>].

²²⁸⁰ WILLE Fabien et DE LA BROISE Patrice, « Le journal L’Equipe face à l’épreuve de la crise sanitaire Une reconfiguration du contrat de lecture », *Revue Francophone des Sciences de l’Information et de la Communication (REFSICOM)*, Communication de crise, médias et gestion des risques du Covid-19, 2020.

²²⁸¹ BECKER Howard S., *Outsiders*, *op. cit.*, 2020.

3.2.3. Des technocritiques

Enfin, un troisième type de contestations, bien que minoritaire, se distingue quelque peu des précédentes. En effet, s'il s'agit finalement de préserver l'ordre sportif de la numérisation, les contestations sont plus largement orientées contre le développement du numérique au sein de la société, et, *in fine*, contre le développement des compétitions de jeux vidéo. Les discours cadrant la pratique comme « dystopique » apparaissent ici. Ils font référence à la « dégénérescence », à « la fin de la civilisation », et à un futur dystopique où les technologies et le virtuel ont remplacé le réel et déshumanisé les hommes : « Bienvenu dans le meilleur des mondes où à Gattaca ou encore dans la fabrique du héros d'élevage né pour la soumission »²²⁸². S'inscrivant dans une vision prométhéenne²²⁸³ pointant les effets néfastes des technologies numériques, il semble s'agir là de véritables technocritiques²²⁸⁴ contestant et dénonçant la technique et l'ordre social qu'elle incarne en tant que tel.

Pour conclure sur ces contestations, contrairement à ce qu'il aurait été possible de penser, la proportion de l'ensemble de ces commentaires et recadrages ne diminue pas au fil des années. Au contraire, la section voit même se développer des opposants anti-esport et des défenseurs pro-esport réguliers. Le lecteur attentif aux pseudos des commentateurs figurant dans les notes de bas de page peut remarquer quelques noms revenir de manière récurrente. Ainsi, la controverse sur *lequipe.fr* ne faiblit pas avec le temps. Et pour cause, ces contestations ne mettent pas seulement les questions controversées à l'agenda, elles entraînent des ripostes et justifications du public sportif que la section suivante analyse.

3.3. Riposter et (re)cadrer l'esport face aux contestations

Face à ces critiques et (re)cadrages jugés injustifiés et non fidèles à la « réalité », le public sportif s'engage dans la production de discours pour (re)cadrer et justifier le bien-fondé de leur pratique et de sa présence sur le média sportif ou plus largement dans le monde sportif. Cette section identifie différents discours et (re)cadrages que les fans d'esports mettent alors en

²²⁸² Boublichki, 06/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-cio-une-relation-qui-va-au-dela-des-discussions-sur-les-jo/1116875>].

²²⁸³ BELOT Robert et LAURENT Heyberger, *Prométhée et son double. Craintes, peurs et réserves face à la technologie*, Alphil/presses universitaires suisses/Méridiennes, 2010, p. 297.

²²⁸⁴ JARRIGE François, *Technocritiques : Du refus des machines à la contestation des technosciences*, La Découverte, Paris, 2016.

œuvre. Ceux-ci (re)cadrent de l'esport comme un ou du « sport » (3.3.1.), renvoient les critiques au sport (3.3.2.), (re)cadrent le sport comme compétitif et organisé (3.3.3.), critiquent les critiques et la controverse (3.3.4.), critiquent certains rapprochements sportifs (3.3.5.), et (re)cadrent l'esport comme de l'esport (3.3.6.).

3.3.1. (Re)cadrer l'esport comme un sport

La première riposte mise en œuvre par les fans d'esports face aux critiques consiste à produire une nouvelle présentation de l'esport (ou recadrage) pour démontrer sa conformité à la définition et à la norme du sport (ou plutôt à ce qui est imaginé et présenté comme telles).

Pour ce faire, ceux-ci (re)cadrent l'esport comme un « sport ». Plus précisément, ils le recadrent comme une « discipline sportive » en mobilisant majoritairement trois sous-cadres principaux. L'esport est cadré comme A) une discipline compétitive « organisée », voire « professionnelle », B), une activité de production de « performance (corporelle) », et C) un « spectacle » sportif.

Pour commencer A), les commentaires insistent sur la compétition « organisée » et « structurée » qui fait de l'esport une nouvelle « discipline comme une autre qui se fait sa petite place dans l'environnement sportif et compétitif, comme pleins d'autres activités avant elle »²²⁸⁵. Les circuits et les ligues de tournois sont mentionnés, ainsi que les équipes ou « structures » et les joueurs qu'elles ont recrutés avec des contrats, parfois sur le « marché des transferts », suite au « mercato ». Surtout, ces compétiteurs apparaissent encadrés par des coachs, des managers, des préparateurs physique et mental, etc., dont c'est le métier. La pratique compétitive est alors différenciée du jeu à un niveau loisir : « jouer aux jeux vidéo est effectivement un loisir, mais leur pratique compétitive est un sport »²²⁸⁶. Des analogies sont aussi produites avec d'autres sports comme le tir sportif ou à l'arc, la pétanque, le golf ou encore les sports mécaniques : « l'activité de départ n'a rien d'un sport, conduire une voiture ou jouer à un jeu vidéo ce n'est pas un sport, mais le fait de le monter à un niveau compétitif et professionnel le fait devenir un sport »²²⁸⁷. L'esport est donc décrit comme une pratique

²²⁸⁵ Enwei, 21/06/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-skeanz-les-moments-les-plus-sombres-de-ma-carriere-sont-derriere-moi/1339671>].

²²⁸⁶ Subz, 09/03/202, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Coronavirus-l-esport-de-plus-en-plus-touche/1118011>].

²²⁸⁷ Enwei, 25/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-un-major-c-est-notre-ligue-des-champions/1294722>].

compétitive sérieuse où l'objectif est de gagner. Cette compétition entraîne alors la recherche de progrès et de performance pour y parvenir, ou autrement dit la rationalisation de la préparation et de la performance, que les commentaires mettent largement en avant²²⁸⁸. Le travail, la préparation, et les entraînements rationalisés de ces athlètes encadrés, le plus souvent professionnels, qui dédient, voire sacrifient, leur quotidien et plus encore leur vie à cette discipline pour atteindre un niveau de performance inatteignable par « le commun des mortels » et être les meilleurs sont ainsi évoqués.

Si, face aux critiques du manque d'engagement physique, certains préfèrent insister sur les dimensions compétitives de l'activité, d'autres réaffirment la place du corps en évoquant sa présence dans la préparation : l'entraînement intègre de l'exercice, parfois suivi par des préparateurs physiques, souvent issus du monde sportif. Les champions affûtés physiquement font aussi attention à leur « hygiène de vie » (« alimentation », « repos », « sommeil », etc.). De cette façon, les commentaires rassurent et répondent par le même aux craintes que l'esport ne détourne de l'exercice physique : au contraire, la pratique est présentée ici comme une source d'engagement : « Le pire c'est qu'ils sont pour beaucoup astreints à un exercice physique régulier pour rester affûtés. Comme Kasparov aux échecs qui faisait énormément d'exercice. Résultat, ils font sans doute plus de sports que tous nos trolls de canapé réguliers du forum »²²⁸⁹.

En outre, la pratique et les athlètes apparaissent ainsi professionnels. Preuve de nouveau qu'il ne s'agit pas d'un jeu et que l'esport est bien réel, il donne lieu à un écosystème, un marché, produit de la valeur, des gains, du travail et des emplois. À cet égard, un cadrage de l'esport comme « industrie », se conjuguant ici avec le cadre « sport » et visant à démontrer sa conformité avec, est visible : le sport est avant tout un business, et il en est de même pour l'esport. De plus, les différentes relations entretenues avec le monde sportif, qui reviennent souvent dans les commentaires, peuvent également être liées à ces dimensions compétitives et organisationnelles. Enfin, le langage particulier du jeu vidéo est présenté comme une caractéristique que possède chaque discipline sportive : « How surprising ! Chaque discipline sportive a son vocabulaire ! »²²⁹⁰.

²²⁸⁸ Bastoun 34, 02/05/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>].

²²⁸⁹ Bzhpark, 08/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nous-serons-bien-meilleurs-en-play-offs/1320933>].

²²⁹⁰ Enwei, 15/01/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-je-la-sens-bien-cette-equipe-de-vitality/1310651>].

D'autre part, B) la production de performance est largement mise en lumière. Cette performance est aussi décrite comme rationalisée, et fait évidemment suite à la recherche de progrès et de résultat, ainsi qu'à la préparation des compétiteurs. L'accent peut être mis davantage sur les performances exceptionnelles produites ou sur les compétiteurs, alors présentés comme des champions ou des athlètes qui, grâce aux importants savoirs, capacités ou compétences développés, sont capables de réaliser des performances hors du commun. Ces performances sont mentales, sociales, mais aussi physiques. Évidemment, la « réflexion », la « stratégie », la « tactique », le « mental », la « pression », le « stress », les « capacités cognitives »²²⁹¹, etc., sont évoqués. Le « dépassement de soi » revient également beaucoup. En outre, les stratégies sont aussi décrites comme « collectives », elles nécessitent de la « communication », de « l'esprit d'équipe »²²⁹², etc. Et enfin, toujours en lien aux critiques du manque d'engagement physique, la place du corps pendant la pratique, au cœur de la performance, est défendu. La performance motrice est largement mise en avant : « dextérité », « précision », « vitesse », « rapidité », « réflexe », « coordination », « adresse »²²⁹³, etc. Cette motricité fine est présentée comme déterminante dans le résultat de la confrontation. En outre, le lien est fait entre condition physique et performance mentale. Pour réussir, il faut « faire attention à son corps et être en forme autant physiquement que mentalement. Chose importante pour être performant dans l'esport »²²⁹⁴. La fatigue ou les risques de blessures sont aussi mentionnés. En outre, certains évoquent la performance mentale, qu'ils considèrent comme corporelle. Celle-ci induit une dépense énergétique et mobilise un muscle, le « cerveau » : « Le corps c'est aussi le cerveau, le mental. Et le mental est conditionné par l'état de son corps »²²⁹⁵.

Enfin, C) les commentaires mettent également en avant le spectacle sportif. Celui-ci naît encore une fois de l'organisation et surtout des performances exceptionnelles des champions, véritables stars internationales. La popularité de ce spectacle, qui rassemble des communautés partageant la même passion et qui intéresse des millions de spectateurs, est aussi évoquée.

²²⁹¹ p. ex., Pokealex82, 02/05/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>]. ; Zubyone, 22/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-comite-international-olympique-a-vu-ce-qu-il-s-est-passe-a-paris/1082448>]].

²²⁹² p. ex., alexis.boisseleau, 19/05/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-prepare-un-sommet-sur-l-esport/902681>].

²²⁹³ p. ex., Tim., 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>]. ; Enwei, 21/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Zevent-en-bande-organisee/1186123>].

²²⁹⁴ Polo.arrive, 04/01/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-zywoo-caps-fortnite-vos-champions-moments-forts-et-deceptions-de-l-annee-2020/1211519>].

²²⁹⁵ Cub3rto, 02/05/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>].

Surtout, ces spectateurs sont décrits comme des supporters. Les groupes d'ultras qui émergent sont invoqués. Le plaisir de voir des compétiteurs réaliser des actions spectaculaires, dont ils sont les seuls capables, ou les émotions suscitées par le suspense ou les retournements de situation sont en outre mis en lumière :

« C'est simple à comprendre, ces mecs jouent à un niveau qui est quasiment impossible à avoir pour 99,9 % des spectateurs. On vient pour le spectacle, et pour l'ambiance, parce que 12 000 personnes qui viennent pour supporter la même équipe, ça crée des moments incroyables »²²⁹⁶.

Il convient de rappeler que la majorité de ces commentaires n'affirment pas explicitement que l'esport est un sport. Ils se contentent d'évoquer ce qu'ils considèrent être des similitudes pour montrer sa conformité à la norme sportive et justifier sa place dans le média. Leur objectif semble être moins de convaincre qu'il s'agit d'un sport, que de déconstruire des arguments et des cadrages d'opposants qu'ils jugent erronés.

3.3.2. Retourner les critiques au sport

Une deuxième justification de la place de l'esport sur *lequipe.fr* consiste à (re)cadrer l'esport comme un sport en retournant les critiques adressées à l'esport au sport.

Il a été montré à l'instant qu'une première façon de recadrer l'esport comme sport consiste à réfuter ses présentations comme « jeu vidéo », notamment en produisant de nouvelles où il apparaît comme un « sport ». Ces recadrages montrent alors que l'esport est conforme à la norme sportive et que les premières descriptions étaient fausses. Ainsi, face à une critique cadrant l'esport comme ludique et virtuel, il s'agit de le (re)cadrer en montrant que c'est une discipline sérieuse et bien réelle.

Toutefois, une deuxième façon, particulièrement efficace pour recadrer l'esport comme un sport face à ces mêmes critiques, consiste à les retourner au sport (ou à un sport précis : tir, sport mécanique, golf, pétanque, golf, etc.). Ici, les fans d'esports ne produisent pas à proprement dit une nouvelle présentation de l'esport (ou un nouveau cadrage), ils produisent surtout une nouvelle présentation du sport. En reprenant l'exemple précédent, il s'agit ici de renvoyer la critique du jeu et du virtuel au sport, en recadrant le sport comme lui-même ludique et virtuel :

²²⁹⁶ Subz, 21/06/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-bercy-le-nouveau-tour-de-force-de-la-karmine-corp/1339769>].

« Les sports sont la plupart du temps des jeux à la base, donc c'est justement totalement compatible x) Des jeux qui obtiennent une dimension compétitive x) »²²⁹⁷, « Parce que le sport n'est pas un divertissement ? »²²⁹⁸. Il ne s'agit plus ici de réfuter un fait ou un événement en montrant que celui-ci est faux, il s'agit plutôt d'en changer le sens en montrant qu'il n'est pas antinomique avec le sport. En retournant au sport les arguments utilisés pour cadrer l'esport comme « non-sport », les critiques reçues par l'activité deviennent injustifiées, invalides et incapables de montrer qu'il ne s'agit pas d'un sport. Plus encore, de cette façon, les commentaires montrent que les caractéristiques attribuées à l'esport par les opposants ne sont pas incompatibles avec le sport, bien au contraire, car le sport partage aussi ces caractéristiques. *In fine*, cela a pour effet de recadrer l'esport comme sport.

Si dans la première façon de réagir le recadrage s'opère d'abord principalement aux niveaux deux ou trois des cadres (p. ex., on s'oppose au cadre de niveau 2 « jeu » en recadrant l'esport comme « discipline », un autre cadre de niveau 2), dans la deuxième, le recadrage s'opère au niveau 1, mais ne remet pas du tout en question les cadres de niveau 2 ou 3 mobilisés. Ces derniers se maintiennent, bien qu'ils prennent une coloration différente en étant désormais liés à un cadre de niveau 1 différent (p. ex., on s'oppose au cadre de niveau 1 « jeu vidéo » en recadrant l'esport comme « sport », mais on ne remet pas en question les cadres de niveau 2 « jeu » ou de niveau 3 « virtuel », désormais liés au « sport »).

Ces recadrages apparaissent tout particulièrement lorsque l'esport est cadré comme une pratique marchande et/ou une pratique néfaste source d'effets sur la santé et de déviances (corruption, tricherie, dopage, violence, etc.). Dans ces cas-là, les commentaires avancent que le sport est aussi une pratique marchande et/ou source d'effets néfastes et de déviances : « Ah parce que ce serait la seule discipline compétitive avec du matos qui coute un bras ? X) »²²⁹⁹, « le sport et les jo sont ce qu'il y a de plus mercantile »²³⁰⁰, « Tres drôle tous ces commentaires récurrents sur les valeurs sportives, olympiques... si vous y croyez vraiment, arrêtez de regarder

²²⁹⁷ Enwei, 21/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-consultation-elisez-vos-champions-et-moments-marquants-de-l-annee-2020/1208207>].

²²⁹⁸ Bogdoga, 12/06/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-des-courses-virtuelles-aux-consequences-bien-reelles/1142259>].

²²⁹⁹ Enwei, 01/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-cio-envisage-des-sports-virtuels-pour-les-jo-2028/1257730>].

²³⁰⁰ Zenit, 20/07/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>].

du sport »²³⁰¹. Les cadrages de niveau 2 « industrie » et « effets néfastes », qui induisent des critiques et des connotations négatives de l'esport, ne sont donc pas remis en question.

En outre, il est intéressant de noter que ces réactions aboutissent à la production de cadrages critiques et désenchantés du sport, présentant et décrivant ses effets néfastes. On y retrouve des critiques du sport déjà formulées par les théoriciens critiques du sport²³⁰². Pour autant, ce (re)cadrage critique du sport semble n'être ici qu'une ressource mobilisée parmi d'autres qui n'a pour finalité que de discréditer et de rendre injustifiées les contestations contre l'esport et/ou de montrer qu'il s'agit d'un sport comme un autre.

3.2.3. (Re)cadrer le sport comme compétitif et organisé

Pour justifier le bien-fondé de la présence de l'esport sur *lequipe.fr* et pour le recadrer comme un sport, plusieurs commentaires vont recadrer le sport encore plus explicitement. Comme mis en lumière pour les contestations, si des cadrages du sport sont présents implicitement dans les cadrages de l'esport, les défenseurs ont aussi tendance à expliciter ce qu'est le sport en énonçant des définitions dans leurs commentaires.

Si les acceptions du mot « sport » sont multiples et font l'objet de luttes qui traversent le champ sportif et le sous-champ du journalisme sportif, les défenseurs de l'esport sur *lequipe.fr* (tout comme les articles du média sportif), font référence à un sens renvoyant davantage à la production de performances rationalisées lors de compétitions organisées donnant lieu à un spectacle hautement médiatisé, qu'à la simple activité physique et/ou récréative. Plusieurs commentaires expliquent que l'esport « n'est pas DU sport (au sens d'activité physique), mais UN sport (au sens de discipline) »²³⁰³. Ils rappellent que c'est cet aspect compétitif qui définit le sport et non la dimension énergétique, à l'instar du tir à l'arc, du golf, ou des sports mécaniques auxquels est comparé l'esport à maintes reprises. En décalage avec le mouvement sport-santé insistant sur le mouvement et le bien-être²³⁰⁴, l'accent est mis ici sur les dimensions

²³⁰¹ Bzhpark, 08/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Jeux-olympiques-l-e-sport-attendra/966594>].

²³⁰² p. ex., BOYKOFF Jules, « Celebration capitalism and the Sochi 2014 winter Olympics », *Olympika : The International Journal of Olympic Studies*, vol. 22, 2013, p. 39-70 ; BROHM Jean-Marie, *La tyrannie sportive : théorie critique d'un opium du peuple*, Editions Beauchesne, 2006.

²³⁰³ Subz, 13/03/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-nous-avons-fait-n-importe-quoi/1321964>].

²³⁰⁴ DEFRANCE Jacques, EL BOUJJOUI Taïeb, et HOIBIAN Olivier (dir.), *Le sport au secours de la santé. Politiques de santé publique et activité physique*, op. cit., 2021.

compétitives réglementées et institutionnalisées des situations motrices, à l’instar des définitions du « sport moderne » d’Allen Guttmann²³⁰⁵, de Norbert Elias²³⁰⁶, de Jean-Marie Brohm²³⁰⁷, ou de Pierre Parlebas²³⁰⁸ souvent diffusées au sein des STAPS français. Un décalage apparaît aussi avec l’idéal d’amateurisme sportif qu’ont longtemps défendu les promoteurs du sport aux XIX^e et XX^e siècles et dont les connotations infusent encore les discours sur le sport et ses prétendues valeurs. Ici, les dimensions professionnelles sont omniprésentes et célébrées, la figure du champion professionnel constitue le modèle valorisé. Cette professionnalisation, qui résulte d’une recherche de rationalisation, d’organisation et de spectacularisation toujours croissante, est ici le symbole de l’accomplissement exacerbé de ces dimensions. En outre, l’affiliation est faite avec le modèle sportif nord-américain (p. ex., ligues franchisées comme la NBA). Enfin, le sport est aussi présenté comme physique. Les dimensions corporelles de la performance sportive, certes affinée car davantage motrice et mentale, sont couramment mises en lumière. Ces fans d’esports défendent ainsi le plus souvent une définition du sport qui, à l’instar de Pierre Parlebas, « substitue le critère de l’effort physique au profit de celui de “pertinence motrice” »²³⁰⁹, c’est-à-dire à la nécessité de maîtrise corporelle pour réussir. Paul Arrivé, qui a assimilé le discours scientifique de Nicolas Besombes (une de ses sources privilégiées), y fait d’ailleurs référence dans un commentaire : « C’est plus une question de motricité à finalité performante [...] »²³¹⁰. Le journaliste a confirmé lors de l’entretien réalisé pour ce travail l’influence du chercheur et de sa définition Parlebasienne du sport :

« En fait, on est un sport. Enfin, moi c’est un peu cette comparaison que je fais, on est un sport, mais pas du sport. Voilà, c’est un peu vulgariser le truc que de dire ça, mais c’est ce que je pense profondément et en fait, c’est juste factuellement juste aussi, j’en ai beaucoup parlé avec Nico Besombes, évidemment que tu connais, qui m’a aidé à affiner un peu mon argumentaire là-dessus [...] Nico Besombes qui m’avait appris ça, la notion de motricité à finalité performante, qui est censée définir si c’est un sport ou pas, c’est l’une des choses qui permet de définir ce qu’est un sport ou pas, avec le fait que ce soit régi par des règles, qu’il y ait des classements, les fédérations, que ce soit arbitré, etc. »²³¹¹.

Ce point montre en outre le rôle important que peuvent jouer les acteurs scientifiques dans ces controverses. Si la question sportive (de l’esport) est aussi source de controverse dans le monde

²³⁰⁵ GUTTMANN Allen, *Du rituel au record*, op. cit., 2006.

²³⁰⁶ ELIAS Norbert et DUNNING Eric, *Sport et civilisation*, op. cit., 1994.

²³⁰⁷ BROHM Jean Marie, *Sociologie politique du sport*, Nouv. éd., Presses universitaires de Nancy, Nancy, coll. « Collection Forum de l’I.F.R.A.S », 1992.

²³⁰⁸ PARLEBAS Pierre, *Contribution à un lexique commenté en science de l’action motrice*, op. cit., 1981.

²³⁰⁹ BESOMBES Nicolas, « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs », op. cit., 2016, p. 5.

²³¹⁰ Polo.arrivé, 19/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Face-au-coronavirus-l-esport-resiste-en-ligne/1121056>].

²³¹¹ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

scientifique²³¹², les chercheurs s'expriment aussi en tant que sources expertes dans les articles²³¹³. Plus encore, leur discours scientifique constitue une ressource pour les acteurs qui se l'approprient.

3.2.4. « Don't feed the troll »

Une autre réaction permet de justifier la place de l'esport sur *lequipe.fr* en discréditant les critiques. Celle-ci consiste à critiquer et à dénoncer ces dernières en recadrant l'esport comme stigmatisé par le(s) commentaire(s), le(s) commentateur(s), les médias ou la société.

Ce cadre a déjà été abordé dans le chapitre 2, dans le chapitre 3 au moment d'évoquer les critiques des initiés, et dans le chapitre 4 au moment d'analyser les justifications mises en œuvre face aux critiques des effets. Les mêmes dispositifs de raisonnement et de cadrages, qui permettent de discréditer de façon similaire les critiques, émergent. Cependant, il est à noter ici l'importance quantitative de ce cadre qui apparaît dans plus de 20 % des commentaires. Il est amusant d'observer que l'utilisation importante de ce cadre pour interpréter les commentaires entraîne parfois des « surréactions » des fans d'esport qui ripostent aux commentaires jugés stigmatisants. Face aux critiques de leur réaction injustifiée, certains en viennent d'ailleurs à s'excuser : « Si c'est réfléchi alors désolé. J'ai juste trop l'habitude de voir des gens balancer ce genre de propos ici sans aucun argument valide et contre toute logique »²³¹⁴. Cette situation montre d'ailleurs que l'énonciation, ou l'« attitude » comme le disent les fans d'esport, est parfois plus importante que l'énoncé : il y'aurait les bons commentaires d'oppositions « réfléchis », et les mauvais commentaires d'opposition « balancés sans aucun argument ».

En outre, une particularité apparaît : les discours qui utilisent ce cadre sont plus souvent épisodiques. Ils ciblent plus fréquemment des commentaires et des commentateurs précis. Cette spécificité est liée au fait que les interactions dans ces espaces commentaires sont beaucoup plus frontales et directes (les commentaires s'adressent et répondent directement à d'autres commentaires et commentateurs). Ainsi, à la différence de la PQR et de la PQN, les émetteurs

²³¹² p. ex., PARRY Jim, « E-sports are Not Sports », *op. cit.*, 2019, p. 3-18 ; NARAINÉ Michael L., « Actually, Esports Is Sport », *op. cit.*, 2021, p. 33-44 ; MAREŠ Lukáš et NOVOTNÝ Daniel D., « What Is Sport? », *op. cit.*, 2023, p. 34-48.

²³¹³ p. ex., ARRIVE Paul, « L'eSport, c'est du sport? », *op. cit.*, 2017 ; « Le club esport, le podcast : l'esport et l'olympisme », *L'Équipe*, 02/06/2021.

²³¹⁴ Polo.arrive, 19/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Face-au-coronavirus-l-esport-resiste-en-ligne/1121056>].

sont beaucoup plus critiqués sur le média sportif. Leurs connaissances et leurs attitudes sont mises en cause. Ceux-ci sont ainsi qualifiés de « boomer » ou de « réactionnaires »²³¹⁵. Les commentaires soulignent leur « manque d'ouverture d'esprit », de « réflexion », de « compréhension », leur « mépris », « ignorance », (etc.)²³¹⁶.

De plus, des commentaires, bien que minoritaires, déplorent, de manière relativement originale par rapport à nos données précédentes, l'existence de la controverse. Ses effets qui éclipsent d'autres sujets de discussion et de débat sont critiqués : « Bon si on parlait du sujet si non ? »²³¹⁷. Certains fans d'esports invitent ainsi d'autres initiés à ignorer les critiques et à arrêter d'y répondre :

« En fait je ne sais même pas pourquoi vous perdez du temps et de l'énergie à répondre à ceux qui mettent que c'est pas du sport. L'ignorance est la meilleure des réponses. En entrant dans leur "jeu", vous légitimez leur réaction quotidienne »²³¹⁸.

La célèbre formule « *don't feed the troll* »²³¹⁹, qu'il est possible de traduire « ne nourrissez pas les trolls », revient ainsi dans plusieurs commentaires pour inviter les fans à se reconcentrer sur des sujets qui en valent la peine : « Punaise, votre génération a grandi avec Internet : "Don't feed the troll" ça vous parle pas ? Laissez ces boomers s'éteindre tranquillement, et passons à autre chose. Sinon : GG XL ! Grosse surprise »²³²⁰.

3.2.5. « On est d'accord sur le sujet (pas pour les mêmes raisons) »

Une autre justification mise en œuvre vise à rassurer les opposants de la non-concurrence entre le sport et l'esport, et donc par la même occasion de la non-menace que la pratique compétitive des jeux vidéo constitue pour le sport. Les commentaires qui défendent l'activité vidéoludique ne remplacent pas la pratique physique ont déjà été évoqués. D'autres discours, produits par des

²³¹⁵ p. ex., Juhgorta, 11/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

²³¹⁶ p. ex., anonyme, 06/09/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Gael-monfils-les-joueurs-esport-sont-de-vrais-sportifs/1056381>].

²³¹⁷ Alerionis, 29/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-et-duke-font-l-autopsie-de-l-echec-europeen-aux-worlds/1295439>].

²³¹⁸ Hey_bapts, 28/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-22-maestro-l-elaligasantander-est-pour-moi-le-tournoi-numero-un/1295259>].

²³¹⁹ BINNS Amy, « Don't Feed the Trolls!: Managing troublemakers in magazines' online communities », *Journalism Practice*, n° 4, vol. 6, 2012, p. 547-562, [<https://doi.org/10.1080/17512786.2011.648988>].

²³²⁰ U-OF60YV, 17/06/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-dylan-falco-visibility-mad-lions-et-excel-peuvent-surprendre/1339073>].

lecteurs sur le média sportif, cadrent le sport traditionnel et l'esport comme complémentaires, chacun pouvant apporter à l'autre.

Plus encore, d'autres lecteurs s'engagent dans cette justification en affirmant que les acteurs sportifs (et/ou eux-mêmes) n'ont jamais affirmé qu'il s'agissait d'un sport physique et qu'ils n'essaient pas de « faire croire que jouer aux jeux vidéo est un substitut au sport » : « Personne ne dit qu'on se dépense physiquement en faisant de l'esport »²³²¹, « Personne ne prétend que l'esport est une activité physique, c'est vous qui vous montez la tête tous seuls... »²³²².

Ainsi, certains affirment même qu'ils ne souhaitent pas que l'esport soit reconnu comme un sport ou intègre le monde sportif. Cette justification apparaît particulièrement lorsque la présence de l'esport aux JO est questionnée. Plusieurs commentaires affirment que l'intégration des affrontements vidéoludiques dans le programme des sports médaillables n'est pas d'actualité : « Premièrement, il n'a jamais été question d'inclure l'esport au programme olympique »²³²³. Surtout, les acteurs de l'esport eux-mêmes se décrivent ou sont décrits comme opposés à la présence de l'esport aux JO : « Peu de personnes du monde de l'esport veulent une intégration de la discipline aux JO. Ce que veulent en majorité les associations est une reconnaissance par le CIO du caractère sportif de l'esport »²³²⁴. Ainsi affirment-ils être « d'accord sur le sujet » : « On est dans l'ensemble contre l'esport aux JO (pas pour les mêmes raisons) »²³²⁵. S'ils s'accordent sur le cadre de niveau 1 « non-olympique », en revanche, ils tiennent à recadrer à un autre niveau l'esport comme une « activité saine » ou comme une « discipline compétitive ».

Cette justification est considérablement engendrée par les critiques que les fans d'esports adressent au CIO à la suite de ses annonces. Ils reprochent au géant sportif sa stratégie, et en particulier le choix des jeux vidéo. En annonçant ne sélectionner que des jeux de sports, qui, selon ses fans, ne représentent pas les jeux les plus populaires au sein des communautés esportives, le CIO s'expose en effet à de nombreux reproches : « on peut reconnaître que les

²³²¹ Polo.arrive, 24/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2020-en-cinq-moments-forts/1208813>].

²³²² Chuleta83, 16/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-lol-pourquoi-le-transfert-de-rekkles-a-la-kcorp-est-le-plus-fou-de-l-annee/1299211>].

²³²³ Subz, 24/06/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-nous-serons-l-une-des-meilleures-equipes-d-europe/1340153>].

²³²⁴ Subz, 17/08/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-mentalement-on-est-en-train-de-se-foutre-en-l-air-la-scene-counter-strike-a-vacille-pendant-le-confinement/1161611>].

²³²⁵ Alerionis, 02/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-l-esport-et-l-olympisme/1258231>].

jeux choisis, eux, sont assez ridicules. Hormis peut-être *gran turismo*, on [ne] peut pas dire que les jeux soient vraiment les plus représentatifs de l'esport»²³²⁶. Certains commentaires apparaissent même plus virulents envers l'organisation sportive : « Le CIO n'a pas compris l'intérêt de l'esport. Personne n'est intéressé par l'aviron virtuel, personne ne le pratique même. Ce qu'il faut c'est du *CS*, du *Lol*, du *Rocket league*, du *Dota*, du *Overwatch* »²³²⁷. La non-authenticité de la pratique esportive proposée par le CIO est déplorée : « on est loin de voir le vrai esport aux JO »²³²⁸. Plus encore, la dénaturation de l'esport par un acteur opportuniste est crainte : « L'e-sport n'a pas besoin des JO et n'a pas grand intérêt à y participer. Ce qui intéresse le CIO c'est le nombre de spectateurs grandissant et surtout un public assez jeune. Ils ont peur d'attirer moins de monde, donc moins de sponsors, donc moins d'argent »²³²⁹. Si certains de ces commentaires ciblent seulement les JO (et non l'ensemble des rapprochements avec le monde sportif) et s'accompagnent d'un cadrage de la pratique comme « sport », d'autres semblent prôner l'autonomisation de l'esport vis-à-vis du monde sportif, et induire un cadrage alternatif (comme « esport ») de celui-ci.

3.2.6. « Ce n'est pas un sport, c'est de l'esport »

Un (re)cadrage de l'esport comme « esport » apparaît ainsi dans les commentaires de la rubrique du média sportif, bien que minoritaire. Ceux-ci affirment, face aux critiques à l'encontre de sa qualification comme sport, qu'effectivement, « non ce n'est pas un sport c'est de L'ESPORT »²³³⁰. Ils défendent sa reconnaissance en tant qu'activité qui existe à part entière, qui dispose de son propre univers et de ses propres codes, qui ne peut être réduite à ceux du sport : « L'Esport n'a rien à envier à des sports comme le tir sportif ou la pétanque ! Mais vu que c'est une discipline particulière on la classe en Esport, parce que oui il y a des différences avec le sport classique »²³³¹. Prônant l'autonomisation de l'esport vis-à-vis du monde sportif, ce cadre permet de rassurer les acteurs sportifs en montrant la non-concurrence et la non-menace

²³²⁶ Algelos, 22/04/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Des-bribes-d-esport-en-preambule-des-jeux-olympiques/1245176>].

²³²⁷ Ijix, 01/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-cio-envisage-des-sports-virtuels-pour-les-jo-2028/1257730>].

²³²⁸ Alerionis, 02/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-l-esport-et-l-olympisme/1258231>].

²³²⁹ Alerionis, 01/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-cio-envisage-des-sports-virtuels-pour-les-jo-2028/1257730>].

²³³⁰ Coin, 17/08/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-si-je-ne-suis-pas-premier-ca-ne-me-va-pas/1049377>].

²³³¹ Enwei, 24/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2020-en-cinq-moments-forts/1208813>].

que représente l'esport pour le sport et apparait comme une justification efficace du bien-fondé de son développement aux marges du monde sportif. Face aux critiques de la qualification sportive de l'esport adressées par certains fans de sport paniqués, les fans d'esport répondent alors qu'ils n'ont « jamais dit que c'était du sport. C'est de l'E-sport »²³³². Le (sous) cadrage de l'esport comme activité complémentaire avec le sport peut aussi s'inscrire dans ce cadre. Ce cadre « esport » se conjugue souvent avec le cadre « discipline compétitive », qui justifie sa présence sur le média sportif pour ses fans qui « demandent juste à pouvoir apprécier l'actualité d'une discipline qui [les] passionne »²³³³.

Cette dernière justification (ainsi que l'avant-dernière, à certains égards) est particulièrement intéressante, car elle apparait en rupture avec les précédentes. En effet, dans les premières, la justification réside dans la démonstration que l'esport est conforme aux principes normatifs sur lesquels reposent les critiques des fans de sport. Il s'agit de montrer que l'esport est bien conforme à la norme sportive légitime au sein du monde sportif (ou en tout cas perçue comme tel), qu'il n'y a pas de disjonction entre les faits de l'esport et les valeurs du sport. Or, dans cette dernière justification, la norme du sport et ses valeurs sont contestées. Concrètement, face aux critiques qui contestent la qualification de l'esport comme un sport (qui cadrent l'esport comme non conforme à la norme sportive), là où les premières justifications entreprennent de montrer qu'il s'agit bien d'un sport car conforme à la norme et aux valeurs sportives, cette dernière justification ne cherche pas à montrer que l'esport est conforme à la norme sportive. Au contraire, elle la remet en question en défendant l'idée que cela n'a pas d'importance que l'esport soit considéré comme un sport, qu'il ne doit pas chercher à l'être et à se conformer à cette norme, en bref qu'il ne trouve pas sa raison d'être, sa valeur, sa légitimité et sa grandeur dans cette norme.

En reprenant le couple critique interne/externe de la sociologie de la critique (dans un sens axiologique²³³⁴), il est possible de voir dans les premiers cas des justifications internes qui prennent « au sérieux la cité en référence à laquelle l'épreuve est construite »²³³⁵, et dans le second cas une justification externe qui propose d'abandonner les principes normatifs de la cité

²³³² Bzhpark, 20/02/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-c-est-difficile-de-passer-du-sport-au-monde-normal/990880>].

²³³³ Chuleta83, 21/06/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-skeanz-les-moments-les-plus-sombres-de-ma-carriere-sont-derriere-moi/1339671>].

²³³⁴ ALEXANDRE Olivier, BEUSCART Jean-Samuel et BROCA Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *op. cit.*, 2022, p. 24 9-37.

²³³⁵ BOLTANSKI Luc et CHIAPPELLO Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, *op. cit.*, 2011, p. 80.

sportive et de prendre en référence « d'autres principes, relevant d'une autre cité, que ceux sur lesquels l'épreuve, dans sa définition couramment admise, prétend fonder ses jugements »²³³⁶.

Si l'enjeu de justification est évoqué ici, il est aussi possible d'interpréter ces cadrages de l'esport en tant que critiques externes produites par des initiés à l'encontre de l'esport, sur lesquelles les chapitre 7 et 8 reviennent. Pour autant, il est possible de considérer que cette critique externe est ici encore incomplète, car le plus souvent ces commentaires n'en défendent pas moins la présence de l'esport sur le média en avançant que la pratique y est conforme, car il s'agit d'une discipline compétitive, bien qu'esportive. Il s'agirait d'une véritable critique externe si les fans d'esports manifestaient leur souhait que l'esport disparaisse du média sportif.

Conclusion du chapitre 5

Ce chapitre s'est intéressé à la controverse liée à la qualification sportive de l'esport dans la presse généraliste et sur *lequipe.fr*. Dans un premier temps il est revenu sur la façon dont le cadre « sport » et le projet de sportivisation ont été promus dans les textes médiatiques par un ensemble d'acteurs sportifs depuis les années 2000, puis sportifs à partir de 2016. Ces discours accompagnent la médiatisation des multiples partenariats et investissements d'acteurs sportifs dans l'esport et les ont en partie motivés²³³⁷. Surtout, ils précèdent la controverse. En effet, un second temps a mis en lumière comment ces cadrages et rapprochements provoquent des interrogations et des oppositions. La médiatisation dans la presse généraliste de celles-ci et de la controverse a été montrée. Enfin, la dernière partie du chapitre s'est concentrée sur le déploiement de la controverse sur la rubrique esport du média sportif *lequipe.fr* qui en constitue une arène privilégiée depuis sa création en 2016. Les espaces commentaires, dans lesquels des fans de sport et d'esport se disputent de façon plus frontale, offrent un terrain de recherche propice pour comprendre la controverse.

Ainsi, les cadres mis au jour dans la première partie de cette thèse ont permis de situer le conflit principalement au niveau 1 des cadres. Le plus souvent les opposants (re)cadrent l'esport comme « jeu vidéo » pour affirmer que ce n'est pas un sport, quand ses défenseurs le (re)cadrent comme « sport ». Pour autant, les cadres de niveau 2 et 3 sont tout aussi importants, car ils

²³³⁶ *Ibid.*, p. 81.

²³³⁷ NEWMAN Joshua I., XUE Hanhan, WATANABE Nicholas M., YAN Grace et MCLEOD Christopher M., « Gaming Gone Viral », *op. cit.*, 2022, p. 241-270.

constituent autant d'arguments que les acteurs mettent à profit pour défendre que l'esport est (ou non) un sport et a (ou non) sa place au sein du monde sportif. Ainsi, les opposants inquiets du développement de l'esport le (re)cadrent comme « électronique », « jeu », « virtuel », « industrie », « sédentaire », « inutile », « étrange », « ridicule » et source d'« effets néfastes ». Le plus souvent, les fans d'esport (re)cadrent l'esport comme « discipline compétitive », « sérieux », « réel », « populaire », « activité saine » pour contrer les cadrages jugés biaisés de leurs opposants et défendre la légitimité de l'esport au sein du monde sportif. Pour autant, d'autres situations qui auraient pu apparaître contradictoires sans la modélisation de cadre en niveaux développée dans la première partie sont apparues. Dans certaines, des opposants s'accordent avec les fans d'esports sur le fait que l'esport est une « discipline compétitive » ou une « activité saine », mais maintiennent tout de même qu'il s'agit de « jeu vidéo » qui n'a pas sa place dans le monde sportif. Dans d'autres, des fans d'esport s'accordent avec les opposants sur le fait que l'esport n'est pas un sport (mais de « l'esport ») tout en luttant contre eux pour que l'esport soit reconnu comme une « discipline compétitive ». Dans d'autres, des fans d'esport s'accordent sur les recadrages des opposants comme « jeu » ou « industrie », mais défendent tout de même qu'il s'agit de « sport ». Ce dernier cas met en lumière que si certains font le choix de recadrer la définition de l'esport pour montrer sa (non)conformité au sport, d'autres choisissent de recadrer la définition du sport pour parvenir au même résultat. Ces situations montrent tout l'intérêt de la modélisation des cadres en niveaux souple et ouverte proposée dans cette thèse. En outre, elles rappellent aussi que pour de nombreux défenseurs, la qualification sportive de l'esport et le troisième niveau de cadre ne sont pas importants. Ceux-ci peuvent même être détachés de la controverse. Certains souhaitent seulement s'opposer à des cadrages qu'ils jugent erronés (p. ex., « effets néfastes », « inutile », « virtuel », « ridicule ») et recadrer l'esport comme « discipline compétitive », « sérieux », « activité saine ». Pour autant, ils n'en recadrent pas moins, parfois involontairement, l'esport comme un sport en contrant les cadres des opposants.

Ce chapitre montre en outre que l'ensemble des cadres impliqués dans ces disputes sont marqués par la controverse. Les cadres de niveau 1 (« sport », « esport » et « jeu vidéo »), ainsi que les cadres de niveau 2 et 3 (« discipline compétitive », « jeu », « électronique », « virtuel », « sédentaire », « réel », « sérieux », « ridicule », « activité discréditée », etc.) intègrent désormais un positionnement sur la question du sport et un positionnement par rapport aux cadres contre lesquels ils s'opposent à ce propos. La controverse se déploie et marque la production de ces cadres de manière d'autant plus durable que même lorsqu'aucune critique

n'est produite ou que la question du sport n'est posée, les acteurs ont tendance à l'anticiper, à y répondre, à se justifier et à confirmer, alors que cela n'aurait pas été nécessaire²³³⁸. Cela est particulièrement visible quand, dans un espace commentaire exempt d'opposition, un fan d'esport fait référence aux commentaires et critiques d'un article précédent et s'exprime par anticipation : « Quoi un esportif termine une compétition épuisé ? Mais comment est ce possible vu que ce n'est pas du sport d'après certains ? »²³³⁹.

Enfin, le rôle joué par les articles, les journalistes, les acteurs esportifs, les acteurs sportifs et enfin les espaces commentaires des nouveaux médias en ligne dans le déploiement de la controverse a été souligné. À titre d'exemple, ce qui se passe dans les espaces de commentaires de *lequipe.fr* a une résonance au-delà du média sportif. Les oppositions des fans de sport sur la rubrique en ligne sont parfois un sujet commun de discussion au sein des communautés esportives (que l'on peut observer sur X, Twitch, Discord, etc.). En 2024, la controverse semble perdurer sur la rubrique de *lequipe.fr* en raison des commentaires contestataires de nouveaux fans de sport semblant découvrir la rubrique esport et de *trolls* réguliers. Surtout, chaque médiatisation d'un rapprochement ou d'un partenariat entre acteurs sportifs et esportifs réactualise la controverse. Comme le déclare Paul Arrivé en juillet 2024 dans un tweet, il suffit d'un article pour que les contestations « ruissèlent » à l'ensemble de la rubrique : « Purée on a relayé la confirmation de la création des JO de l'esport hier (ci-dessous), je vous raconte pas le déchainement des boomers 🤪 Et ça ruisselle sur tous les autres articles »²³⁴⁰.

²³³⁸ p. ex., TALLON Guillaume, « L'Europe autour des jeux vidéos début mai à Bocapôle – », *op. cit.*, 2007, p. 10.

²³³⁹ Laventouse1702, 30/12/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-noms-qui-ont-fait-2019/1093633>].

²³⁴⁰ PAUL ARRIVE [@PAUL_DEJALA], « Purée on a relayé la confirmation de la création des JO de l'esport hier (ci-dessous), je vous raconte pas le déchainement des boomers 🤪 Et ça ruisselle sur tous les autres articles <https://t.co/i3LwhVf1ss> », consulté le 5 octobre 2024.

Chapitre 6. Every Puzzle Has an Answer : des problèmes (publics) de l'esport

Si les deux chapitres précédents se sont concentrés sur des controverses, celui-ci s'intéresse à d'autres situations problématiques sources de débats et de disputes qui n'en marquent pas moins les cadres de l'esport. Il propose d'analyser les problèmes (publics) de l'esport que les productions rendent visibles et dont elles peuvent participer à problématiser et publiciser. « Public » est mis entre parenthèses, car il s'agit de questionner la publicisation de ces problèmes. Pour rappel, ces problèmes (présentés dans l'introduction), sont à penser comme le fruit d'un processus : « celui qui transforme un fait social en quelque chose de problématique, justifiant alarmes, discussions, diagnostics et, dans un deuxième temps, mise en œuvre de mesures visant à y apporter des solutions ou à en réduire les impacts »²³⁴¹. Les acteurs esportifs (organisateur de compétitions, éditeurs, clubs, etc.) peuvent être appelés à réagir et à mettre en place ces mesures, tout comme les acteurs publics (p. ex., politique publique) quand ces problèmes dépassent le simple monde de l'esport et investissent de plus larges espaces publics.

Ce chapitre identifie et traite cinq problèmes que les articles rendent visibles et participent à problématiser et publiciser. Ceux-ci sont liés à des cadres qui jouent un rôle important dans la construction de ces problèmes. Réciproquement, ces situations problématiques contribuent de façon décisive à la construction de ces cadres. Les trois premiers sont les problèmes de statut légal et de visa (3.1.1.), d'encadrement et de structuration des carrières des jeunes joueurs (3.1.2.) et de santé mentale (3.1.3.). Ils sont traités dans une même section (3.1.), car ils sont présentés tous les trois comme des problèmes liés à l'encadrement institutionnel de l'esport. Leur mise en visibilité et leur problématisation et publicisation dans les articles sont liées au cadre « activité à encadrer ». Les problèmes de durabilité économiques qui marquent le cadre « industrie » sont analysés ensuite (3.2.) avant de finir par les problèmes d'inégalités genrées liés au cadre « inégalités » (3.3.). Un dernier sous-chapitre s'interroge sur les acteurs qui définissent les problèmes (3.4.).

Ces problèmes s'imposent dans l'agenda politique de l'esport, comme en témoignent les assises de l'esport 2019, où quatre des cinq ateliers mis en place y sont liés : le premier est consacré à la « structuration nationale et locale. Éthique et intégrité », le second à l'« inclusivité », le

²³⁴¹ NEVEU Erik, « Problème public », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2021.

troisième à la « formation et statut des joueurs professionnels » et le quatrième est intitulé « développement économique et innovation »²³⁴². Dans l'ouvrage historique de Zhouxiang Lu²³⁴³, ils sont considérés comme des « obstacles and challenges » auxquels sont confrontés les acteurs de l'esport ces dernières années. L'article « Current issues of sustainability in esports » paru dans l'*International Journal of Esports* en 2022, dans lequel plus de 60 acteurs de l'esport sont interrogés, identifie aussi « a) la santé et l'inclusivité, b) la structure incomplète du secteur et c) la logique commerciale immature »²³⁴⁴ comme problèmes menaçant la durabilité de l'esport et annonce que « la capacité de l'esport à survivre ou à persister dépend principalement de la façon dont les parties prenantes de l'industrie peuvent aborder ces thèmes »²³⁴⁵. Ainsi, encore une fois, ces problèmes apparaissent liés au développement de la pratique, à sa professionnalisation, à sa structuration, à sa démocratisation et à sa sportivisation. D'ailleurs, ils réactualisent la question sportive au sein du monde esportif. Comme cette dernière partie de chapitre le développe, les cadres de premier niveau « sport » et « esport » apparaissent souvent en concurrence, voire en opposition, sur ces questions. Ces problèmes jouent ainsi un rôle important dans la production et la construction du cadre « esport ». De façon simplifiée, les acteurs se demandent si pour se structurer institutionnellement, se pérenniser économiquement et être un espace mixte et inclusif l'esport doit s'inspirer du modèle sportif traditionnel ou au contraire inventer un nouveau modèle adapté à ses spécificités. Autrement dit, ils se demandent si le modèle sportif est ou non adapté l'esport. En outre, ces problèmes peuvent aussi être liés à la controverse des effets et la réactualiser. Sans même parler du fait que certains discours intègrent ces problèmes dans le cadre « effets néfastes » en défendant qu'ils sont source d'effets néfastes ou le signe d'effets néfastes, plusieurs discours émettent l'idée que résoudre les problèmes permettra de développer une pratique saine de l'esport. Résoudre ou éviter les effets apparaît comme un argument au cœur de la problématisation et de la publicisation des situations évoquées ci-dessous.

²³⁴² ESPORTS France, *France Esports – Une série d'ateliers pour les assises de l'esport en 2019*, [<https://www.france-esports.org/les-assises-de-lesport-2019/>], consulté le 12 juillet 2024.

²³⁴³ LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, *op. cit.*, 2022.

²³⁴⁴ NYSTRÖM Anna-Greta, MCCAULEY Brian, MACEY Joseph, SCHOLZ Tobias M., BESOMBES Nicolas, CESTINO Joaquin, HILTSCHER Julia, ORME Stephanie, RUMBLE Ryan et TÖRHÖNEN Maria, « Current issues of sustainability in esports », *op. cit.*, 2022, p. 1.

²³⁴⁵ *Ibid.*, p. 12.

1. Problèmes d'encadrement institutionnel

Les premiers problèmes qui émergent dans les articles et qui marquent les cadres sont liés à l'encadrement institutionnel. Plus précisément, ce premier sous-chapitre différencie les problèmes liés à l'encadrement légal, au statut juridique et aux visas (3.1.1.), les problèmes liés à l'encadrement des jeunes et à la structuration des carrières de l'amateurisme au professionnalisme (3.1.2.) et les problèmes de burn-out et de santé mentale (3.1.3.). L'énonciation de ces problématiques internes s'accompagne le plus souvent du cadre « activité à encadrer ». Celui-ci joue un rôle décisif dans la production de ces problèmes. Réciproquement, leurs évocations participent de façon importante à la production et à la construction de ce cadre. Pour l'ensemble de ces situations principalement problématisées et publicisées par les promoteurs de l'esport, une tension apparaît toutefois entre les cadres de premier niveau « sport » et « esport ».

1.1. Problèmes d'encadrement légal, de statut juridique et de visa

Les productions rendent d'abord visibles les problèmes d'encadrement légal et de statut de la pratique et des compétiteurs que la loi pour une République numérique promulguée le 7 octobre 2016 s'attèle entre autres à régler. Le processus de consultation de cette loi débute fin 2014 et aboutit à la présentation du projet de loi le 9 décembre 2015. Les nombreuses productions médiatiques relatives aux étapes de fabrication de ce texte juridique, dont la 4^e section (composée des articles 101 à 102-1) est dédiée aux « compétitions de jeux vidéo », vont d'ailleurs jouer un rôle décisif dans la médiatisation de ce problème. Les 8 membres fondateurs de l'association France Esports²³⁴⁶, créée le 26 avril 2016 à la suite du projet de la loi lors d'une assemblée constitutive tenue au ministère de L'Économie et des Finances, sont les principaux acteurs qui s'expriment sur ces problèmes dans la presse. Les discours de ces acteurs qui ont

²³⁴⁶ Il s'agit d'Hadrien Noci représentant de Alt Tab Productions (O'Gaming), de Vincent Colas représentant de FuturoLAN (Gamers Assembly), de Stéphane Euthine représentant de LDLC Events, de Nicolas Di Martino représentant de Lyon eSport, de Jean-Christophe Arnaud représentant de Malorian (DreamHack France), de Matthieu Dallon représentant de Oxent (ESWC, Toornament), de Samy Ouerfelli représentant de Turtle Entertainment France (ESL), de Emmanuel Martin représentant du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), de Julien Villedieu représentant du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) et de Rémy Chanson représentant de Webedia Gaming (Jeuxvideo.com, Millenium, IGN) ; ESPORTS France, *France Esports – Création de l'Association France Esports*, [<http://https%253A%252F%252Fwww.france-esports.org%252Fcreation-de-lassociation-france-esports%252F>], consulté le 11 mai 2024.

été les interlocuteurs privilégiés du gouvernement dans la production de ce cadrage institutionnel²³⁴⁷ sont largement rapportés par les journalistes.

Les textes médiatiques insistent d’abord sur l’importance de « légaliser » l’esport, « illégal au regard du droit français »²³⁴⁸ et aujourd’hui « simplement toléré »²³⁴⁹. Et pour cause, avant cette loi, l’esport est assimilé « aux très encadrés jeux d’argents »²³⁵⁰ et « aux loteries, qui sont interdites en France »²³⁵¹. Cette situation est présentée comme « inconfortable pour les acteurs du secteur ». Il s’agit, pour Julien Villedieu, délégué général du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) dont on rapporte le discours, d’une « insécurité juridique [qui] doit être réglée »²³⁵². En effet, en 2014 les compétitions de jeux vidéo sont menacées par l’Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL) d’être classifiées comme des jeux d’argent et de hasard, et « donc de se retrouver sous le poids de régulations très restrictives pour l’organisation d’événements qui récompensent les vainqueurs d’un prix (en argent ou en objets) ». Il s’agit là d’un problème majeur pour les organisateurs d’événements qui entraîne « une mobilisation, sans précédent en France, des promoteurs des sports électroniques », notamment en sollicitant des rendez-vous institutionnels (p. ex., au ministère des Sports et de la Jeunesse)²³⁵³.

Ce premier problème s’accompagne le plus souvent de l’énonciation d’un second relatif au « flou juridique » entourant le statut des joueurs professionnels. Comme l’« interroge Julien Villedieu [...] exigeant une clarification » : « “Le joueur est-il un artiste ? Un sportif ? Quels sont ses droits ? Ses obligations ?” »²³⁵⁴. Si quelques acteurs évoquent la difficulté des structures pour recruter et « salarier leurs joueurs »,²³⁵⁵ de nombreux discours présentent surtout cette absence de statut légal des joueurs comme un problème pour ces derniers :

« Dans la pratique, les joueurs ne sont pas embauchés et adoptent souvent le statut d’autoentrepreneur. Dans ce cas, leur protection sociale (maladie, retraite...) est très faible et ils n’ont pas droit au chômage. Le fait de n’avoir qu’un seul client – ce qui caractérise normalement un lien de subordination – pourrait justifier des recours en justice de requalification en contrat de travail »²³⁵⁶.

²³⁴⁷ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024.

²³⁴⁸ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

²³⁴⁹ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²³⁵⁰ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

²³⁵¹ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²³⁵² LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

²³⁵³ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 16.

²³⁵⁴ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

²³⁵⁵ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²³⁵⁶ DESCAMPS Elise, « L’e-sport, quand jouer devient un métier », *op. cit.*, 2019, p. 16.

Les discours évoquent ainsi l'importance d'avoir « un vrai statut reconnu aux joueurs professionnels, avec une meilleure protection sociale »²³⁵⁷. Si certains soulignent les problèmes de droit et de protection sociale, d'autres mettent l'accent sur les problèmes économiques que le statut d'autoentrepreneur pose pour « encaisser ses récompenses financières ». En effet, « sous ce statut, les revenus sont limités à 32 900 euros par an », problème qui ne se posait pas « il y a quelques années [quand] les gains étaient minimes »²³⁵⁸ selon Sasha Brodowski, cofondateur de Bang Bang Management, qui gère l'image et les droits marketings d'une quinzaine de compétiteurs professionnels. Pour l'entrepreneur, ce statut entraîne ainsi « la précarité la plus totale »²³⁵⁹. Ces problèmes sont résumés dans le rapport intermédiaire sur la « pratique compétitive du jeu vidéo » réalisé par le député Rudy Salles et le sénateur Jérôme Durain dans le cadre du projet de loi pour une République numérique cité dans de nombreux articles :

« L'absence de contrat de travail adapté est défavorable aux joueurs – faible sécurité de l'emploi, faible protection salariale – et aux équipes – impossibilité d'organiser un entraînement professionnel et d'éviter des transferts anarchiques de joueurs », constate le rapport »²³⁶⁰.

Au-delà des deux options usitées par ces « travailleurs indépendants » pour déclarer leurs revenus (auto-entreprenariat ou création de société), le rapport « propose d'ouvrir une troisième voie : un CDD spécifique pour que les équipes de gaming puissent salarier leurs joueurs »²³⁶¹. La loi pour une République numérique (promulguée le 7 octobre 2016) créera ce contrat de travail à durée déterminée d'1 an quand le décret n° 872 du 9 mai 2017 fixera lui les conditions requises pour obtenir l'agrément permettant aux structures d'employer les joueurs professionnels avec. Les clubs GamersOrigin, LDLC et l'O1 esports seront les premiers à obtenir cet agrément début 2018²³⁶².

Un autre problème lié à l'encadrement institutionnel est énoncé dans plusieurs articles. Celui-ci apparaît d'ailleurs comme un « autre impératif selon les auteurs du rapport », il s'agit de « créer des visas spécifiques pour offrir la possibilité aux joueurs étrangers de venir pratiquer en France »²³⁶³. Les décrets relatifs à la loi pour une République numérique sont d'ailleurs

²³⁵⁷ RICHARD Philippe, « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé », *op. cit.*, 2016.

²³⁵⁸ TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

²³⁵⁹ LAVENANT Maxime, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *op. cit.*, 2016.

²³⁶⁰ MAUSSON Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²³⁶¹ *Ibid.*

²³⁶² ARRIVE Paul, « ESport », *op. cit.*, 2018.

²³⁶³ GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

décrits comme permettant entre autres de « régler bien des problèmes, [et d']obtenir plus facilement des visas pour les joueurs étrangers » par Emmanuel Martin, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL)²³⁶⁴. Pour autant, 5 ans plus tard, les promoteurs et les journalistes dans des articles, à l'instar de celui sur *lequipe.fr* intitulé « Obtenir un visa, chemin de croix de certains joueurs professionnels », évoquent que « certains joueurs professionnels étrangers peinent à obtenir des visas pour rejoindre leurs clubs en France et y pratiquer leur discipline » en raison « d'un manque de reconnaissance institutionnelle de l'esport et de cadre juridique établi »²³⁶⁵. La production du média sportif, qui évoque que « le problème n'est toutefois pas nouveau et [que] la question des visas est un serpent de mer pour l'esport français », se veut tout de même optimiste en partageant les propos de Désiré Koussawo :

« C'est un de nos sujets principaux, confie Désiré Koussawo, président de France Esports, association qui regroupe une partie des acteurs du milieu et tente de participer à sa structuration. Nous avons une feuille de route et améliorer le cadre réglementaire fait partie de nos priorités »²³⁶⁶.

Face à ces problèmes, les « discussions avec les ministères de l'Économie et des Finances, des Affaires Étrangères ou des Sports » et l'engagement des acteurs gouvernementaux sont présentées comme la solution. L'article du média sportif apprend que « France Esports a d'ailleurs récemment transmis [au ministère des Sports] une série de recommandations au sujet des visas, dont l'intégration de la discipline au passeport talent, pour régler la question », et énonce « que l'arrivée récente d'un conseiller en charge de l'esport – entre autres – au sein du ministère des Sports est un signal positif envoyé à la discipline, au-delà des symboles ». Enfin, l'article finit en évoquant que « Emmanuel Macron avait affirmé sa volonté d'accompagner la structuration du milieu, mais aussi d'accueillir, en 2024, plusieurs compétitions internationales majeures sur le sol français. Simplifier les procédures pour faire venir les meilleurs joueurs du monde sans encombre serait un premier pas dans ces directions »²³⁶⁷. Cette même idée se retrouve dans un article de *L'Humanité*, énonçant que « des clubs aux organisateurs, en passant par les associations, les acteurs ne demandent pourtant qu'à bénéficier de l'appui de l'État pour se structurer » et mentionnant que « fin 2019, avec sa "Stratégie nationale, e-sport 2020-2025", le ministère des Sports a dévoilé sa feuille de route visant à faire de la France le leader européen

²³⁶⁴ *Ibid.*

²³⁶⁵ ARRIVE Paul, « Esport : obtenir un visa, chemin de croix de certains joueurs professionnels », *L'Équipe*, 08/07/2022.

²³⁶⁶ *Ibid.*

²³⁶⁷ *Ibid.*

du e-sport à l'horizon 2025 »²³⁶⁸. L'ensemble de ces articles cadrent l'esport comme une « activité à encadrer » et jouent un rôle important dans la production et la construction de ce cadre. Pour autant, que ce soit dans l'article de *lequipe.fr* ou dans les autres, une tension apparaît entre des solutions qui résident dans le modèle institutionnel et un cadrage sportif, et des solutions résidant au contraire dans un autre modèle et cadrage.

Dans un premier temps, le modèle sportif est présenté comme la solution à ces problèmes institutionnels. D'ailleurs, plusieurs articles font explicitement le lien entre la loi pour une République numérique et le fait de devenir un sport²³⁶⁹. Et pour cause, dans le rapport « un modèle revient avec insistance – celui du sport professionnel traditionnel ». Il propose en effet « d'appliquer directement le Code du sport » pour les contrats et « préconise la création d'une commission de régulation de l'e-sport au sein du Comité national olympique et sportif français (CNOSF) »²³⁷⁰. Ces discours, qui cadrent l'esport comme un « sport », ne sont pas seulement présents dans le rapport et les articles qui le médiatisent. À titre d'exemple, pour Romain Bigeard, ancien manager d'équipe professionnelle, il est évident que « le statut de sportif pro ouvre de nombreuses portes, notamment au niveau des visas »²³⁷¹.

Pour autant, d'autres discours recadrant l'esport comme une pratique autonome qui a ses propres particularités (avec le cadre « esport ») présentent aussi les limites du modèle et cadrage sportif inadapté à cette pratique qui serait autre chose que du sport. Pour certains, le modèle institutionnel du sport fédéral (avec une fédération française de sport électronique) est inadapté à l'esport qui se base sur des jeux vidéo développés par des éditeurs qui en détiennent la propriété intellectuelle et conservent le contrôle sur l'utilisation qui en est fait. L'esport se distingue ici des sports dont personne ne détient les droits immatériels et dont tout le monde peut s'emparer pour organiser des compétitions sans quelconque accord d'une instance dirigeante²³⁷². En outre, plusieurs indiquent que les contrats basés sur le modèle sportif ne sont qu'assez peu utilisés : « Si, en France, le CDD pour esportif existe dans la loi, il n'est quasiment pas utilisé, car considéré par beaucoup comme inadapté aux spécificités de la discipline »²³⁷³. Dans un autre article, il est possible de lire que « Le e-sport s'accorde difficilement à

²³⁶⁸ BINOT Maxence, « Le e-sport tisse sa toile dans l'Hexagone », *op. cit.*, 2021, p. 14.

²³⁶⁹ p. ex., MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10 ; DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *op. cit.*, 2016, p. 11 ; LAHIRE Jean-Michel, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *op. cit.*, 2016, p. 00-IG30.

²³⁷⁰ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²³⁷¹ « En France, un statut légal pour les joueurs », *op. cit.*, 2017, p. Ancenis_28.

²³⁷² LU Zhouxiang, *A history of competitive gaming*, *op. cit.*, 2022.

²³⁷³ ARRIVE Paul, « Esport : obtenir un visa, chemin de croix de certains joueurs professionnels », *op. cit.*, 2022.

l'utilisation du contrat de travail de droit commun – ce qui est en partie dû à l'absence de statut officiel ou de fédération chapeautant la discipline –, avec un CDD spécial, toujours inadapté aux spécificités du secteur »²³⁷⁴. Si les visas de travail sont inadaptés, le passeport talent apparaît comme une solution possible, que certains acteurs recadrent : il s'agit des passeports talents dont bénéficient les sportifs. Certains évoquent aussi la création d'une liste de joueurs de haut niveau : « "Il faut rendre l'esport éligible au passeport talent et travailler en parallèle sur une liste de joueurs de haut niveau pour bien le cadrer, ça paraît essentiel et évident", ajoute Stéphan Euthine »²³⁷⁵. En outre, comme évoqué précédemment, les « spécificités » peuvent aussi être (re)cadrées comme des spécificités sportives qui distinguent le sport électronique d'autres disciplines sportives. D'ailleurs, l'absence de « fédération chapeautant la discipline »²³⁷⁶ est un bon exemple : si pour certains qui mobilisent le cadre « esport » cette absence s'explique par l'incompatibilité du modèle fédéral aux compétitions vidéoludiques, pour d'autres, qui cadrent la pratique comme « sport », il s'agit là d'un manque à combler.

Ici, les articles relatifs à ce problème documentent principalement les différentes étapes relatives à la loi pour une république numérique et à la législation de l'esport sous forme de feuilleton. Ainsi, les productions des médias semblent surtout rendre compte d'un problème qui se négocie et se règle dans les arènes institutionnelles juridico-politiques, bien loin du quotidien ordinaire des compétiteurs. Les articles ne semblent pas jouer un rôle déterminant dans la problématisation et publicisation de ces problèmes d'encadrement légal. D'ailleurs, si les compétiteurs professionnels apparaissent concernés, il est difficile d'observer la constitution d'un public pour résoudre le problème : ceux-ci ne sont pas encouragés à agir pour changer les choses, mais apparaissent passifs. Finalement, ce problème semble surtout envisagé « comme un dysfonctionnement auquel il convient d'apporter une solution technique, et non comme une énigme à élucider »²³⁷⁷. Ainsi, l'« exploration est déléguée à quelques experts » – les promoteurs de France Esports et les acteurs gouvernementaux – « chargés d'apporter une solution fonctionnelle à [ce] problème technique »²³⁷⁸.

Et pour cause, si le manque d'encadrement légal, de statut juridique et de visa sont aussi présentés comme des problèmes pour les compétiteurs, ils sont, selon Samuel Vansyngel, avant tout les problèmes des promoteurs de l'esport qui œuvrent pour structurer la légitimité de leur

²³⁷⁴ BINOT Maxence, « Le e-sport tisse sa toile dans l'Hexagone », *op. cit.*, 2021, p. 14.

²³⁷⁵ ARRIVE Paul, « Esport : obtenir un visa, chemin de croix de certains joueurs professionnels », *op. cit.*, 2022.

²³⁷⁶ BINOT Maxence, « Le e-sport tisse sa toile dans l'Hexagone », *op. cit.*, 2021, p. 14.

²³⁷⁷ BOVET Alain et TERZI Cédric, « Démocratie directe et dépolitisation », *op. cit.*, 2011, p. 172 167-175.

²³⁷⁸ *Ibid.*

activité économique. Face aux menaces que faisait peser l’Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL) sur l’organisation des compétitions, ceux-ci « avaient pour seule ambition d’éviter les sanctions économiques et des interdictions sur ce qui est leur principale source de revenus »²³⁷⁹. Ces promoteurs ont d’ailleurs « profité des divers rendez-vous avec le ministère des Finances et de l’Industrie pour exposer de nouveaux problèmes quant à [leur] activité professionnelle »²³⁸⁰. Ces rendez-vous institutionnels, auxquels la plupart de ces promoteurs participeront dès 2014, mèneront à la création de l’association France Esports (dont ils font partie) et aux décrets qui encadreront juridiquement l’esport. Pour eux, « il ne s’agissait pas tant de protéger les joueurs que de rendre plus simple l’exercice de leur entreprise »²³⁸¹. En effet, l’un des membres fondateurs de l’association née du projet de loi pour une République numérique explique au sociologue lors de leur entretien que celle-ci n’avait à l’origine pas « vocation à intégrer les joueurs à la table des discussions avec les autorités publiques » ni de « porter la responsabilité de “fédérer l’esport” au niveau national »²³⁸². Si France Esports est organisé depuis mai 2017 en trois collèges dont l’un dédié aux compétiteurs, cela n’a pas toujours été le cas. Comme le promoteur l’exprime « à la base nous, on voulait même pas prendre les joueurs dans France Esports. Pour nous les joueurs, ils devaient s’organiser entre eux », et pour cause : « le truc, c’est que sur le coup, le noyau de France Esport c’était un groupe d’intérêt économique. On s’en est pas caché »²³⁸³.

L’association et ses acteurs, qui œuvrent pour résoudre ces présumés problèmes d’encadrement et qui demeurent parmi les seuls interlocuteurs du gouvernement dans ce processus d’institutionnalisation, font aussi l’objet de critiques de la part des joueurs. Certains leur reprochent de ne pas les représenter et dénoncent les intérêts économiques cachés qui se cachent derrière leurs discours déclarant se soucier d’eux. Comme le rappelle encore une fois Samuel Vansyngel, la création de l’association France Esports a provoqué d’intenses critiques, visibles par exemple sur Twitter ou dans les forums de discussions des médias spécialisés. Pour autant, en dépit de ces critiques ponctuelles, les commentaires postés en dessous des articles de la rubrique esport de *lequipe.fr* montrent aussi le succès des promoteurs dans la problématisation des situations qu’ils expérimentent et de leurs cadrages à l’ensemble du monde de l’esport. Les discours inquiets de fans à propos de l’encadrement légal et du statut juridique de l’esport,

²³⁷⁹ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, op. cit., 2024, p. 356.

²³⁸⁰ *Ibid.*

²³⁸¹ *Ibid.*, p. 357.

²³⁸² *Ibid.*, p. 356.

²³⁸³ *Ibid.*

produits dans les commentaires du média sportif, à l’instar de la réaction de Subz, peuvent en témoigner :

« Le problème des visas et des contrats de travail inadaptés ne sont au final qu’un mix des problèmes administratifs français et de la reconnaissance partielle de la discipline. Jusqu’à il y a peu, aux échecs, les jeunes prodiges étaient freinés dans les démarches similaires. Il n’y a plus qu’à espérer que la situation se débloque également pour l’esport »²³⁸⁴.

Ainsi, à défaut de participer de façon majeure à la problématisation et à la publicisation de ces situations problématiques, les articles produits semblent tout de même avoir enrôlé des pratiquants dans cette cause. En outre, il est possible de faire l’hypothèse que les productions des médias, signes d’une certaine consécration médiatique, ont accompagné et soutenu le travail de ces promoteurs œuvrant dans les arènes juridico-politiques en leur fournissant une ressource de légitimation sur laquelle ils ont pu s’appuyer²³⁸⁵.

1.2. Encadrer les jeunes et structurer les carrières

L’encadrement des jeunes et la structuration des carrières sportives est un deuxième problème interne lié à l’institutionnalisation de la pratique qui apparaît dans les corpus et marque le cadre « pratique à encadrer ». Les deux articles de *lequipe.fr* intitulés « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé » et celui consacré à « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles »²³⁸⁶ en sont particulièrement révélateurs.

L’absence « d’un écosystème qui encadrerait la formation des jeunes » et de chemin structuré permettant de passer de l’amateurisme au professionnalisme, dont la conséquence est de laisser « sur le bas-côté des centaines de mineurs ou jeunes » rêvant d’y faire carrière, est problématisée²³⁸⁷. Les jeunes joueurs sont présentés comme ne pouvant « compter que sur eux-mêmes pour percer »²³⁸⁸. Comme l’explique Romain Ragusa, « l’un des fondateurs de “La Source”, l’un des premiers “clubs locaux d’eSport”, à Lyon » : « “Les gens qui jouent au

²³⁸⁴ Subz, 08/07/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-obtenir-un-visa-chemin-de-croix-de-certains-joueurs-professionnels/1342614>].

²³⁸⁵ NOLLET Jérémie, « L’emprise du journalisme sur les catégories d’action publique », *Questions de communication*, n° 27, 2015, p. 37 21-39, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9670>].

²³⁸⁶ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *op. cit.*, 2017 ; ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *L’Équipe*, 29/09/2017 ; ARRIVE Paul, « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *op. cit.*, 2019.

²³⁸⁷ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁸⁸ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *op. cit.*, 2017.

football ont des lieux pour pratiquer en dehors de leur jardin, explique-t-il. Pour les jeux vidéo, rien ne permet de se dire : ‘Je veux aller m’entraîner dans un club’ »²³⁸⁹.

Cette absence entrainerait aussi l’illusion pour certains jeunes qu’ils peuvent devenir professionnels facilement. Le lien est alors fait avec le « repérage des talents dans la discipline » qui « se fait quasi uniquement en ligne et plus rarement sur les tournois physiques » et qui entraîne un « grand flou [...] sur le niveau réel des compétiteurs : à quel moment un aspirant professionnel peut-il comprendre qu’il n’a pas le niveau pour atteindre son but si aucun élément ne lui permet de le savoir et que personne ne peut le conseiller ou l’orienter ? »²³⁹⁰. Évidemment, la croissance des sommes et des gains mis en lumière dans les médias, qui aurait pour effet de motiver d’autant plus de jeunes joueurs trompés par ce « miroir aux alouettes » à vouloir devenir professionnel, est présentée comme quelque chose qui accentue d’autant plus cette problématique.

Les discours font aussi le lien avec les parents inquiets qui seraient rassurés si un parcours structuré pour les jeunes était institutionnalisé : « Et ce renfermement sur soi apparent, combiné à un manque d’informations, ne pousse pas les parents à laisser leurs enfants tenter leur chance »²³⁹¹. Romain Ragusa de son côté évoque vouloir « “développer une image de centre d’entraînement et de détection pour l’eSport. Et rassurer les parents sur notre activité” »²³⁹². L’article « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles » partage les témoignages de Gaelle Houssein « mère de Corentin “Gotaga” Houssein », et de Nathalie Fontaine, « mère de Mathieu “ZywOo” Herbaut », à propos de leurs expériences semblables. Si Gaelle Houssein, regrette le « manque d’information évident, de communication autour de l’engouement des jeunes pour l’esport », Nathalie Fontaine déplore elle l’absence « de structure, de cursus esport-études, d’écoles en mesure d’encadrer les enfants dans leur pratique et orienter les parents »²³⁹³.

La question se pose aussi pour l’après-carrière, qui plus est quand la brièveté de celles-ci est déplorée. À titre d’exemple, un article du média sportif signé par Corentin Parbaud médiatise les « trois ans de doutes et reconversions »²³⁹⁴ des finalistes français de la World Cup du jeu *Fortnite* dont le *cash prize* était de 30 millions de dollars. Le texte apprend que sur les

²³⁸⁹ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁹⁰ ARRIVE Paul, « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *op. cit.*, 2019.

²³⁹¹ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁹² ARRIVE Paul, « Pour percer dans l’eSport, il n’existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁹³ ARRIVE Paul, « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *op. cit.*, 2019.

²³⁹⁴ PARBAUD Corentin, « Esport – Fortnite : pour les finalistes de la World Cup, trois ans de doutes et reconversions », *L’Équipe*, 28/07/2022.

19 finalistes francophones qui ont « tenté le rêve américain », seuls 6 sont encore professionnels ou semi-professionnels sur le jeu en question trois ans après.

Ce manque de structuration est aussi associé à certaines dérives, dont l'affaire relative à l'« arnaque » de l'école privée Nantaise « The eSport Academy » ouverte en 2016 est un exemple édifiant. Des anciens élèves désillusionnés auxquels on « promettait une formation de joueur, mais aussi aux “métiers du sport électronique” »²³⁹⁵ ont lancé l'alerte sur Twitter qui a donné lieu à une enquête sur le média sportif spécialisé Team aAa. Celle-ci est citée par l'article de *lequipe.fr*²³⁹⁶.

« Rédacteur en chef du site de la Team aAa, Yoann “Zidwait” Wezemaël, épaulé par Togi, se penche alors sur cette histoire et reçoit de nombreux témoignages allant dans le sens du premier. À chaque fois, des jeunes qui voyaient en “The eSport Academy”, près de Nantes, la seule option viable pour percer dans la discipline. “On ne pense pas que les gens de l'école ont fait ça pour les arnaquer. Ils ont sans doute vu l'opportunité de se faire de l'argent en proposant une solution à des personnes qui n'en avaient pas. Ils ont juste fait ça n'importe comment”, analysent aujourd'hui Zidwait et Togi, qui avaient sorti une longue enquête sur le sujet »²³⁹⁷.

Deux solutions pour faire face à ces problèmes sont présentées dans l'article rendant compte de l'affaire. La première est de développer des formations, notamment avant le baccalauréat avec des (e)sport-études et post-bac avec des écoles dédiées. Pour Stéphan Euthine, il s'agit d'« indiquer aux jeunes une voie qui ne mène pas à la déscolarisation »²³⁹⁸. La feuille de route pour l'horizon 2025 qui résulte des Assises de l'esport fait d'ailleurs de « la création d'une filière de formation » un objectif. Ce texte institutionnel est en outre décrit par le journaliste du média sportif comme « une première prise de conscience vers une structuration nécessaire »²³⁹⁹. La deuxième solution présentée consiste à structurer un écosystème amateur local composé de clubs dans lequel il est possible de s'inscrire et de pratiquer de façon hebdomadaire, qui plus est de façon encadrée par des adultes.

Une première tension peut tout de même apparaître, car si les articles du média évoquent l'importance de cet écosystème amateur pour les joueurs qui aspirent à progresser et à atteindre le plus haut niveau, d'autres discours présentent l'importance de structurer ces mondes amateurs plus largement pour l'ensemble des joueurs. Pour l'Association Genevoise des Sports

²³⁹⁵ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁹⁶ AAA Against All Authority-, *Enquête : The eSport Academy*, [https://www.team-aaa.com/fr/breve/enquete-the-esport-academy_105640], consulté le 10 mai 2024.

²³⁹⁷ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *op. cit.*, 2017.

²³⁹⁸ ARRIVE Paul, « L'esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *op. cit.*, 2019.

²³⁹⁹ *Ibid.*

partenaire de la ville de Genève, il s'agit d'« amener la discipline au plus grand nombre ». Le « but n'est pas de former l'élite, mais d'éduquer les jeunes à ce qu'ils peuvent espérer ou risquer en s'entraînant beaucoup ». Il s'agit d'« amener un encadrement et qu'ils en sortent grandis », de « favoriser la création d'une discipline extrascolaire à part entière et organiser des compétitions locales pour les juniors. Loin des cultes de la performance et surtout du “cashprize”, omniprésent sur la scène compétitive »²⁴⁰⁰.

Une deuxième tension apparaît à nouveau entre des cadrages de la pratique comme « sport » ou « esport ». Évidemment, quand il est question d'esport-étude et de structurer un écosystème amateur l'analogie est faite avec le modèle sportif et son système fédéral. Si l'esport à haut niveau est comme le sport professionnel, il s'agit d'œuvrer pour que l'esport amateur devienne comme le sport amateur. La différence entre l'écosystème esportif amateur et cet horizon est perçue comme un manque. Ce cadrage se retrouve aussi dans les commentaires postés en dessous des articles, signes encore une fois de la participation du public esportif au problème :

« Non Mari justement c'est pas comme ça dans tous les sports. Il y a les différents sport études pour éviter d'avoir des gamins descolarisés par l'appât du gain des parents. Après oui c'est exactement comme le sport, et ça veut dire que rare sont les élus. Donc sans un encadrement intelligent on aura pleins d'histoire malheureusement de gamins de 20 ans qui auront été (mal) exploité par leur parents... »²⁴⁰¹.

Pour autant, encore une fois, les spécificités de la pratique et de ses communautés de joueurs qui se sont historiquement retrouvées et organisées à distance, en ligne sur internet, gratuitement (sans payer de licence ou d'adhésion à un club ou à une fédération), qui plus est parfois tard le soir et dans la nuit, peuvent inviter certains à recadrer cette structuration basée sur le modèle sportif comme quelque chose d'inadaptée.

Contrairement au premier problème, il est à noter ici l'engagement plus actif de certains articles de presse dans la problématisation et publicisation de ces problèmes d'encadrement, notamment ceux produits par le média sportif et par Paul Arrivé qu'il est possible de considérer comme un entrepreneur de cette cause. Les articles « L'esport, une usine à rêves qui inquiète les familles » et « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé » apparaissent comme des tentatives édifiantes de problématisation et de publicisation. Ces dossiers faisant suite à une enquête sur le temps long regroupent, associent et assemblent de multiples situations

²⁴⁰⁰ ARRIVE Paul, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *op. cit.*, 2017.

²⁴⁰¹ Brx2, 13/03/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-jeu-n-est-pas-competitif-aujourd-hui-parce-qu-il-est-instable/998071>].

troubles hétérogènes vécues par les acteurs en les liant à un problème commun d'encadrement des jeunes et de structuration des carrières découlant d'un manque d'encadrement institutionnel. Les multiples sources interrogées apparaissent comme les représentantes des multiples publics présentés comme concernés par ce problème commun. En outre, les mises en action évoquées pour résoudre ce problème n'impliquent pas seulement le gouvernement : les clubs et les associations doivent aussi œuvrer pour structurer l'écosystème. Pour autant, et il s'agit là d'un point essentiel, si les jeunes joueurs sont pleinement concernés, ils restent absents des articles (ils ne sont pas interrogés à ce sujet) et ne sont pas constitués en public devant résoudre le problème. Ils sont complètement passifs dans les discussions qui ont lieu sans eux et dans les mises en place.

1.3. Problèmes de burn-out et de santé mentale

Un autre problème rencontré par les acteurs fait référence aux problèmes de santé mentale et plus particulièrement de *burn-out*. Plus largement, c'est l'arrêt précoce des carrières des compétiteurs qui est rendu problématique. Le manque de structuration et d'encadrement institutionnel est le plus souvent présenté comme responsable de ce problème lié aux précédents.

En mai 2020, le média sportif apprend que deux joueurs danois de la formation numéro 1 mondiale sur le jeu de tir, Lukas « gla1ve » Rossander et Andreas « Xyp9x » Hojsleth, annoncent prendre du repos pour éviter le burn-out, qui est « un problème majeur dans l'esport »²⁴⁰². Le communiqué expliquant « les raisons qui ont poussé Astralis à prendre cette décision »²⁴⁰³, dans lequel le directeur sportif du club Kasper Hvidt lance l'alerte²⁴⁰⁴, est médiatisé dans un article titré par l'une de ses citations : « Nous avons besoin d'un changement »²⁴⁰⁵. Celui qui est aussi l'ancien gardien de l'équipe nationale de handball explique que « le message de protection de la santé mentale et physique de nos joueurs est essentiel pour le futur de notre milieu » et appelle « à une prise de conscience » : « “Nous devons tous participer au changement de cette culture” ». Pour le journaliste, il s'agit là aussi

²⁴⁰² ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : gla1ve fait un break pour éviter le burn-out », *L'Équipe*, 19/05/2020.

²⁴⁰³ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : « Nous avons besoin d'un changement » », *L'Équipe*, 03/06/2020.

²⁴⁰⁴ CHATEAURAYNAUD Francis, *Alertes et lanceurs d'alerte*, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2020, [<https://doi.org/10.3917/puf.chate.2020.01>].

²⁴⁰⁵ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : « Nous avons besoin d'un changement » », *op. cit.*, 2020.

d'un « message indéniablement important »²⁴⁰⁶. Deux autres articles produits par *lequipe.fr* suivront. Dans un premier intitulé « “Mentalement, on est en train de se foutre en l’air” : la scène *Counter-Strike* a vacillé pendant le confinement », de nouveaux cas de compétiteurs « épuisés » et les alertes lancées par de nouveaux acteurs de la scène professionnelle du jeu sont mis en lumière, à l’instar de Mads Øland, président de la CSPPA (l’association de représentation des joueurs professionnels de CS), déclarant « “Tous les clubs du Top 30 mondial ont au moins un problème du genre” »²⁴⁰⁷. Enfin, un autre article récapitulatif intitulé « Burn-outs et santé mentale sur la scène *Counter-Strike* » synthétisera de façon thématique la situation, les causes, les solutions envisagées ainsi que les critiques et luttes entre acteurs qui en résultent²⁴⁰⁸. La préoccupation pour ce problème s’étendra vite aux autres scènes sportives. À titre d’exemple, dans un article interview intitulé « “Jouer 12 heures par jour pour percer, c’est un mythe” » réalisée avec Mia Stellberg, psychologue du sport qui a rejoint l’équipe Astralis sur *Counter-Strike* en 2016 avant de travailler pour des équipes sur les jeux *Dota* et *League of Legends*, celle-ci déclare que « la prévention des burn-out m’intéresse beaucoup. Nous devons faire en sorte que les joueurs restent en bonne santé. C’est aussi un problème que doit résoudre cette industrie »²⁴⁰⁹.

La raison la plus citée pour expliquer ces problèmes concerne les temps de jeu important induit par « la densité parfois absurde des calendriers »²⁴¹⁰ et les « effectifs limités en nombre par les règlements »²⁴¹¹. En effet, ceux-ci obligent les joueurs à enchaîner plusieurs tournois par semaine « très demandeur psychologiquement et, ainsi, physiquement », et nécessitent en plus de voyager en avion. Certes, ces problèmes ne sont pas exclusifs à la scène CS. À titre d’exemple, un article du média sportif partage les propos énoncés par « Luka “Perkz” Perkovic, en larmes, après la finale des Mondiaux de *League of Legends* », [...] conclusion d’une saison interminable pour son équipe, G2 » : « “S’entraîner 12 heures par jour en moyenne... Vous ne pouvez pas vous imaginer ce que ça fait. Je veux simplement redevenir un humain à nouveau” »²⁴¹². Pour autant, le système de classement de la scène CS ne prenant en compte que

²⁴⁰⁶ *Ibid.*

²⁴⁰⁷ ARRIVE Paul, « “Mentalement, on est en train de se foutre en l’air” : la scène Counter-Strike a vacillé pendant le confinement », *L’Équipe*, 17/08/2020.

²⁴⁰⁸ ARRIVE Paul, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike », *op. cit.*, 2020.

²⁴⁰⁹ ARRIVE Paul, « Esport : “Jouer 12 heures par jour pour percer, c’est un mythe” », *L’Équipe*, 24/03/2021.

²⁴¹⁰ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : gla1ve fait un break pour éviter le burn-out », *op. cit.*, 2020.

²⁴¹¹ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : « Nous avons besoin d’un changement » », *op. cit.*, 2020.

²⁴¹² ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : gla1ve fait un break pour éviter le burn-out », *op. cit.*, 2020.

les dernières semaines de compétition et sur lequel sont indexées les clauses de résultats inscrits dans les contrats rend difficile la non-participation à un tournoi joué et accentue le problème :

« Le classement mondial du site de référence HLTV d'abord, utilisé par la majorité des organisateurs pour inviter les meilleures équipes du moment, est pour beaucoup pénalisant dans son format actuel. Il est calculé en fonction des résultats des dernières semaines – contrairement à l'ATP au tennis par exemple, qui prend en compte les douze derniers mois – et des cinq titulaires seulement, limitant ainsi le potentiel turn-over. “Si tu décides d'esquiver deux compétitions, tu peux perdre 10 places au classement et te retrouver dans la merde pour obtenir une invitation, résume un coach. Alors tu joues et tu continues de t'épuiser.” Des clauses de résultats indexées sur ce classement sont également régulièrement inscrites dans les contrats des joueurs. Mais c'est l'utilisation qui en est faite plus que cet outil en soi, mesuré par un acteur tiers, qui pose souci »²⁴¹³.

La pandémie est aussi citée comme responsable de ces problèmes : la réorganisation du calendrier qui en résulte aurait augmenté le nombre de matchs officiels et entraîné des « enchaînements absurdes des tournois »²⁴¹⁴. Le média sportif met également en lumière les conflits internes entraînés par cette « densification du calendrier », dont les motivations sont économiques : « s'il y a moins de tournois physiques, il y a potentiellement des pertes, moins d'activations pour les sponsors, eux aussi en difficulté... ». L'article apprend pour autant que le représentant de l'organisateur ESL, Michal Blicharz, se défend en « responsabilisant » les clubs et les joueurs incités à se fixer des limites et à se reposer. L'article se conclut alors ainsi : « bref, clubs, organisateurs et joueurs se renvoient un peu la balle »²⁴¹⁵.

Cette tension montre surtout ce qui fait de ces situations problématiques des problèmes d'encadrement institutionnel : l'émiettement institutionnel et le manque de structuration sont principalement identifiés comme responsables. En effet, si la pandémie est parfois présentée comme ayant fait « basculer les choses »²⁴¹⁶, le confinement n'est qu'un « amplificateur », « en partie responsable des problèmes de santé mentale » qui « en réalité, [sont] les conséquences de fondations instables et cercles vicieux sur lesquels la scène professionnelle est construite. Une scène ouverte, qui n'est quasiment pas régulée par Valve, l'éditeur de *Counter-Strike*, et qui attire régulièrement de nouveaux acteurs (clubs, organisateurs de tournois) » : « “Le vieux monde de *CS : GO* s'est construit sur des bases pourries”, lâche un dirigeant. “C'est un monde sans institution à sa tête pour le gouverner, comme la FIFA ou l'UEFA pour le football, résume Mads Øland. C'est donc à ses acteurs de faire en sorte qu'il devienne respectable” »²⁴¹⁷. L'autre

²⁴¹³ ARRIVE Paul, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike », *op. cit.*, 2020.

²⁴¹⁴ ARRIVE Paul, « “Mentalement, on est en train de se foutre en l'air” », *op. cit.*, 2020.

²⁴¹⁵ *Ibid.*

²⁴¹⁶ *Ibid.*

²⁴¹⁷ *Ibid.*

article du média sportif conclu de la même façon en soulignant le « manque de professionnalisme » et « d’institution dirigeante forte » pour résoudre ces problèmes :

« Les divergences d’intérêts, la méfiance des acteurs les uns envers les autres (la CSPPA ne fait pas l’unanimité, entre autres), le manque de professionnalisme général dans un milieu très jeune et d’institution dirigeante forte vont rendre difficile l’effort collectif nécessaire au bien-être de la scène professionnelle dans son ensemble. Elle mérite pourtant mieux »²⁴¹⁸.

En outre, le manque de structurations des carrières et d’encadrement des jeunes joueurs abordé au-dessus (et que les discours associent aussi à un manque d’institution dirigeante, comme une fédération) est aussi ciblé comme responsables des problèmes de santé mentale. Un article déplore que de « nombreux joueurs s’arrêtent jeunes, souvent rincés par un milieu encore très amateur dans la gestion et l’encadrement de ses talents »²⁴¹⁹. Dans l’interview avec Mia Stellberg, celle-ci explique qu’il est plus simple de travailler avec des sportifs professionnels car « à 16 ans ils sont déjà formés à tout » contrairement à l’esport, où « quand vous signez votre premier contrat, c’est souvent la première fois que vous avez un coach, une structure autour de vous, des attentes. C’est un défi pour beaucoup de joueurs ». Ce sont ces raisons qui conduisent selon elle beaucoup de joueurs à « jouer 12 heures par jour pour percer » en pensant qu’il s’agit là de la meilleure, voire seule, façon de réussir : « Beaucoup de joueurs ont un passé amateur, n’ont eu personne pour leur dire quoi faire, alors ils donnent énormément de leurs personnes »²⁴²⁰.

Pour ces acteurs professionnels ainsi que pour le journaliste sportif, il est évident qu’encadrer les compétiteurs comme des athlètes sportifs est la solution à ces problèmes. Il s’agit de suivre « ses éléments comme n’importe quelle équipe de sport de très haut niveau (avec des préparateurs physiques, des médecins, des psychologues du sport...) »²⁴²¹. Kasper Hvidt est d’ailleurs considéré comme le « précurseur » de cette approche : « “Quand j’ai commencé, tout le monde s’entraînait à partir de 15-16h jusqu’à très tard, racontait-il fin 2018. Ça n’avait aucun sens pour moi, cela expliquait en partie les *burn-outs* parce qu’un tel rythme empêche d’avoir une vie normale” »²⁴²². Paul Arrivé évoque aussi en entretien l’importance de « faire attention à son corps » pour être en bonne santé, performer et « durer dans le temps »²⁴²³. Il s’agit en outre

²⁴¹⁸ ARRIVE Paul, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike », *op. cit.*, 2020.

²⁴¹⁹ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : « Nous avons besoin d’un changement » », *op. cit.*, 2020.

²⁴²⁰ ARRIVE Paul, « Esport : “Jouer 12 heures par jour pour percer, c’est un mythe” », *op. cit.*, 2021.

²⁴²¹ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : glalve fait un break pour éviter le burn-out », *op. cit.*, 2020.

²⁴²² *Ibid.*

²⁴²³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

de rationaliser davantage sa préparation en se « concentrant sur la qualité de l'entraînement »²⁴²⁴ plutôt que sur la quantité. Ainsi, il est souvent question de réduire le temps de jeu effectif au profit de l'augmentation du temps d'analyse (vidéo par exemple), de la préparation physique et mentale, etc. Ce modèle d'entraînement se retrouve dans d'autres articles, il apparaît presque comme un nouveau paradigme d'entraînement expliquant le succès des meilleures structures dans les compétitions internationales. À titre d'exemple, en 2021, les deux équipes (Fnatic et G2) présentes à chaque finale depuis 16 éditions se sont fait éliminer par Rogue et Mad Lions. L'article évoque alors « une nouvelle ère » en référence à leur approche novatrice de la préparation puisqu'il s'agit de « deux équipes qui ont construit leurs succès sur la durée en investissant dans de jeunes joueurs à fort potentiel et des staffs importants (coachs, analystes, psychologues, nutritionnistes...) »²⁴²⁵.

Surtout, comme énoncé dans ce commentaire de Paul Arrivé posté en réponse à un lecteur, l'enjeu est aussi de mettre en place et de sensibiliser ou éduquer les jeunes joueurs à ce traitement sportif dès leur plus jeune âge :

« Ce sont souvent des jeunes qui débarquent dans un cadre pro depuis leur chambre puisqu'il n'existe presque aucun type de formation encadrée. Il est donc important de les éduquer aux bonnes pratiques (sur le plan mental, mais physique également, même si le corps est surtout mis à l'épreuve sur les réflexes et de la résistance nerveuse), essentielles pour être performant au plus haut niveau »²⁴²⁶.

Le développement d'un écosystème amateur et d'un chemin de transition de l'amateurisme vers le professionnalisme est ici à nouveau mentionné. Ceux-ci permettront de suivre les joueurs, de les encadrer de façon adaptée et surtout de leur enseigner « les bonnes pratiques » :

« parce qu'être bon dans les jeux vidéo c'est plus seulement savoir cliquer au bon endroit, et surtout être bon sur la durée. C'est aussi qu'est-ce qui se passe dans ta vie à côté, est-ce que t'as bien dormi, est-ce que t'as bien mangé, et ça tout le monde doit le prendre en compte, et c'était ça la méthode Refresh. Moi je trouve qu'il y a quand même encore certains qui le négligent et ça recroise un peu avec la question de l'éducation et de l'encadrement des jeunes, c'est qu'on a pas ce truc un peu comme dans le sport traditionnel, que ce soit le sport-études ou les clubs amateurs qui vont t'apprendre »²⁴²⁷.

Outre un encadrement sportif, d'autres évoquent une autre solution : un système compétitif organisé sous forme de ligue privée de type NBA. Celle-ci permet de « définir un calendrier

²⁴²⁴ ARRIVE Paul, « Esport : "Jouer 12 heures par jour pour percer, c'est un mythe" », *op. cit.*, 2021.

²⁴²⁵ ARRIVE Paul, « Esport – League of Legends : MAD Lions, nouveau roi du LEC », *L'Équipe*, 11/04/2021.

²⁴²⁶ Polo.arrive, 08/07/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-obtenir-un-visa-chemin-de-croix-de-certains-joueurs-professionnels/1342614>].

²⁴²⁷ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

lisible, s'assurer la présence des meilleures équipes aux compétitions afin de négocier des contrats de sponsoring et de droits médias à la hausse, partager les revenus [...] et s'inscrire dans le temps pour pérenniser la présence de ce petit monde sur la scène ». Pour autant, ce modèle est aussi critiqué, car « jugé “injuste” par les plus petits, exclus »²⁴²⁸.

Ces discours liés à ces problèmes internes sont le plus souvent associés au cadre « discipline compétitive » et/ou plus rarement au cadre « pratique à encadrer » quand l'encadrement et la structuration institutionnelle sont évoqués. *In fine*, ils participent à la production et à la construction de ces cadres. Surtout, il est possible ici de voir à nouveau comment le modèle sportif s'impose comme la solution et entraîne un cadrage de la pratique comme « sport ». Pour autant, des tensions apparaissent. Tout d'abord, certains insistent sur les spécificités cognitives de la performance sportive qui nécessiteraient une préparation adaptée. Si ces spécificités peuvent être liées à un sous-cadre (p. ex., performance mentale) du cadre « sport » (faisant de l'esport un « sport cognitif »), elles peuvent aussi à nouveau être liées au cadre « esport ». D'ailleurs, les problèmes de joueurs devenant pro du jour au lendemain non éduqués au cadre professionnel et jouant 12 heures par jour (qui plus est tard dans la nuit) peuvent être (re)cadrés comme spécifiques à l'esport, une pratique auto-organisée où l'on joue et atteint le plus haut niveau principalement en ligne et à distance, parfois en s'entraînant tard le soir depuis chez soi (car le matériel informatique le permet) et où il n'est pas forcément nécessaire de contrôler beaucoup d'aspects pour réussir (alimentation, sommeil, etc.).

En outre, il est possible de relever une tension supplémentaire : prendre soin de la santé mentale des joueurs et de leur bien-être est-il une finalité, ou seulement un moyen pour être plus performant ? La réponse à cette question n'est pas anodine, car si l'adoption d'une telle finalité remet en question les fondements du cadre « discipline compétitive », l'assujettissement des problématiques de santé à la finalité de performance ne peut que renforcer cette dernière en la prémunissant des critiques qui pointeraient ses effets néfastes sur les corps des joueurs.

Les articles donnent ici à voir un problème d'abord problématisé et publicisé au sein du monde de l'esport, où il fait d'ailleurs l'objet de débats et de conflits entre les acteurs. L'ensemble du monde professionnel de l'esport est constitué en public concerné et impliqué dans sa résolution, des joueurs professionnels, ici responsabilisés pour leur hygiène de vie, aux organisateurs d'événements. Ici, comme le problème précédent, le rôle de *lequipe.fr* et de Paul Arrivé est à

²⁴²⁸ ARRIVE Paul, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike », *op. cit.*, 2020.

noter dans sa mise en visibilité en France. Il pourrait être possible de parler de problématisation et de publicisation quand celui-ci a à cœur de rendre visible cette situation qu'il trouve problématique et de la changer, comme en témoigne les commentaires postés sous les articles et ses propos lors de l'entretien réalisé pour cette thèse. Il convient toutefois encore de nuancer la publicisation de cette situation problématique tant les lecteurs, les spectateurs de l'esport et les joueurs grand public ne sont pas constitués en publics concernés et devant résoudre ce problème qui se règle au sein du monde professionnel.

2. Problèmes de durabilité économique

Les deuxièmes types de problèmes internes au monde de l'esport sont liés à la pérennité et à la stabilité économique, voire à la croissance, du marché et de ses acteurs. Ainsi, ce sont davantage les acteurs professionnels (éditeurs, dirigeants de structure, joueurs professionnels, etc.) qui problématisent et publicisent ces situations. Ces problèmes sont intimement liés au cadre « industrie » qu'ils participent à façonner. Ils peuvent aussi parfois être liés aux cadres « discipline compétitive » et « pratique à encadrer » comme cela est développé plus tard. À nouveau, une tension apparaît entre l'adoption d'un modèle économique sportif, ou le développement de son propre modèle adapté à ses spécificités, induisant un cadrage de la pratique « comme esport ».

Si de nombreux discours évoquent la popularité de l'esport, sa croissance et la taille de son marché, un autre discours préoccupé par la pérennité du modèle économique de la pratique apparaît aussi en filigrane. À titre d'exemple, dès le début des années 2000, les articles évoquent le souci des acteurs pour réussir à trouver des partenaires et des sponsors lorsque le jeu pratiqué intègre des terroristes à l'instar de *Counter-Strike*²⁴²⁹. Plusieurs articles sont consacrés aux *business models* des éditeurs²⁴³⁰, de la pratique en général (p. ex., les diverses sources de revenus)²⁴³¹ ou plus spécifiquement d'une structure comme le PSG par exemple : « les dirigeants ont investi dans l'e-sport en 2016. Une implication très en vogue, mais qui a un cout (1 M€ de budget par an) alors que les contours du modèle économique restent flous »²⁴³².

²⁴²⁹ CARIO Erwan, « Warcraft, guerre mondiale », *op. cit.*, 2002, p. 44.

²⁴³⁰ p. ex., CHECOLA Laurent, « Un biélorusse à la conquête de la planète des jeux », *Le Monde*, 11/12/2013, p. SCQ6 ; JOLLY Vincent, « Le phénomène "League of Legends" débarque à Paris », *op. cit.*, 2014, p. 20.

²⁴³¹ GUILLEMOLES Alain, « Le "e-sport", nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20.

²⁴³² FESTOR Gilles, « Paris SG, une marque à la conquête du monde », *Le Figaro*, 31/10/2017, p. 10.

Ces dernières années, chaque annonce de désengagement d'un acteur économique ayant investi dans la pratique semble produire des bifurcations et susciter un intense travail interprétatif²⁴³³. Plus que s'interroger sur les causes de ces désengagements, leur médiatisation s'accompagne en effet d'une nouvelle question : l'esport est-il finalement une bulle financière spéculative ? À titre d'exemple, en 2016 Melty « a justifié [...] la fermeture de son e-sport club par la “consolidation du secteur et la surenchère financière qui touche l'e-sport au niveau français et international” »²⁴³⁴. L'abandon en 2017 du championnat Européen de *League of Legends* par le PSG eSports est justifié par des raisons proches : « Le PSG eSports a justifié ce choix par “de nombreuses incertitudes [...] sur l'avenir de *League of Legends* en Europe”, incompatibles avec sa volonté de développer “une structure pérenne” »²⁴³⁵. L'abandon pose ainsi la question du « modèle économique précaire des participants aux championnats de *League of Legends* »²⁴³⁶. Le club Parisien, tout comme l'alertait « déjà en 2016 Andy Dinh, fondateur de l'équipe Team SoloMid, qui s'est depuis retirée du championnat européen », alerte en effet sur « la forte inflation des salaires des joueurs professionnels, injustifiée au regard de l'évolution des audiences des compétitions lors de ces derniers mois »²⁴³⁷.

Ce problème ne concerne pas seulement la scène *LoL*, mais bien l'ensemble de l'« écosystème où les clubs tournent à perte », faute de reposer sur un « modèle déficitaire »²⁴³⁸ dépendant d'investissements extérieurs (dont de mécénat et de levés de fond). L'article « les clubs français à la recherche d'un modèle viable » produit par Clémence Duneau explique qu'en dépit des impressionnantes estimations de revenus générés par l'esport, « ceux qui récupèrent le plus d'argent dans l'industrie, ce sont les éditeurs des jeux vidéo », dévoilant par la même la concurrence entre les acteurs (éditeurs, sociétés organisatrices, compétiteurs, etc.). L'article rapporte ensuite le discours de Nicolas Maurer, cofondateur du club Vitality, confirmant qu'« aujourd'hui, tous les clubs – à de rares exceptions près – perdent de l'argent » et qu'« aujourd'hui, Vitality perd plusieurs millions d'euros chaque année ». Xavier Oswald copropriétaire d'OG se demande lui, face aux couts des joueurs, « comment un club peut-il financer ça ? ». En effet « il existe bien des sources de revenus, mais elles ne sont pas

²⁴³³ CHATEAURAYNAUD Francis, « Pragmatique des transformations et sociologie des controverses : Les logiques d'enquête face au temps long des processus », in Yves COHEN (dir.), *Histoires pragmatiques*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, coll. « Raisons pratiques », 2016, p. 349-385, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.12327>].

²⁴³⁴ RENAULT Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

²⁴³⁵ AUDUREAU William, « Le PSG abandonne la discipline phare du sport électronique », *op. cit.*, 2017, p. SCQ8.

²⁴³⁶ *Ibid.*

²⁴³⁷ *Ibid.*

²⁴³⁸ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

suffisantes » : « les principales entrées d'argent, récompenses des tournois, contrats des sponsors et *merchandising* ne suffisent généralement pas à compenser les frais des grandes équipes, qui attirent les meilleurs professionnels à coups de primes et salaires de plus en plus astronomiques »²⁴³⁹. À cet égard, cet article, comme bien d'autres, souligne que les acteurs sportifs ne peuvent pas compter sur les revenus générés grâce aux droits de retransmission des compétitions, contrairement au sport. Les événements sont en effet diffusés en ligne sur la plateforme de streaming Twitch, qui constitue d'ailleurs pour les acteurs une singularité de cette discipline compétitive :

« Traditionnellement, les chaînes de télévision se font concurrence pour obtenir l'exclusivité de la diffusion de matchs sportifs. En France, les droits de diffusion des matchs de football appartiennent ainsi à la Ligue de football professionnel. C'est elle qui est chargée de vendre les droits aux diffuseurs et de reverser équitablement cet argent aux clubs. Si ce modèle est rentable pour les clubs de football, c'est justement parce qu'il existe une compétition entre les chaînes de télévision – plus il y a de concurrence, plus les droits médias grimpent. C'est là le drame des clubs d'e-sport. Car en Europe et en Amérique du Nord, une plateforme a le monopole de la diffusion des compétitions de jeux vidéo - le site de streaming Twitch »²⁴⁴⁰.

La problématique des droits de retransmission apparaît d'ailleurs dans les discours de nombreux acteurs sportifs au sein de divers articles²⁴⁴¹. Les acteurs se questionnent sur l'inadaptation des compétitions vidéoludique à la télévision principalement en raison de la difficile compréhension des jeux (en particulier pour les jeux de stratégie comme *League of Legends*), déjà évoquée en tant qu'épreuve liée au projet de « démocratisation ».

Certains clubs évoquent alors leur tentative « de ne pas évoluer à perte » à l'instar d'OG, dont on rapporte le discours de son copropriétaire Xavier Oswald :

« “Parmi les vingt plus grosses équipes dans le monde, OG est la seule à ne pas avoir levé de fonds. Il a donc fallu être prudent et construire des partenariats forts avec des sponsors comme *Red Bull*. D'un autre côté, on ne dépense pas l'argent qu'on n'a pas” »²⁴⁴².

Pour autant, comme le documente aussi l'article de Clémence Dunreau, qui donne à voir l'opposition sur ce point entre Vitality et « l'organisation concurrente OG », « ce modèle, *a priori* séduisant, est pourtant loin de faire l'unanimité. Car pour atteindre la rentabilité,

²⁴³⁹ DUNEAU Clémence, « L'ambition dévorante de Carlos “Ocelote” Rodriguez Santiago », *op. cit.*, 2021, p. 31.

²⁴⁴⁰ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

²⁴⁴¹ p. ex., GUILLEMOLES Alain, « Le “e-sport”, nouvel eldorado des marques », *op. cit.*, 2016, p. 19-20 ; PIQUARD Alexandre, « Dans les coulisses des matchs d'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. SCQ1 ; WOITIER Chloé, « L'e-sport reste au cœur du modèle de Riot Games », *op. cit.*, 2018, p. 24.

²⁴⁴² DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

l'organisation a dû se limiter, durant ses premières années de développement, au seul jeu *Dota 2* ». Typiquement, l'article apprend que Vitality « applique une stratégie risquée – investir massivement et rapidement pour s'imposer comme un leader incontournable, peu importe les couts ». Pour Nicolas Maurer, « les grands gagnants de ce marché seront les meilleures équipes du monde, celles qui ont la meilleure image auprès du public et les meilleures réussites sportives. Et pour y arriver, il faut savoir être agressif et investir beaucoup ». Vitality, comme « la vaste majorité des clubs d'e-sport » a « choisi de s'orienter vers le modèle “start-up”, fondé sur les investissements extérieurs » d'acteurs ayant « l'espoir, qu'un jour, ces clubs d'e-sport deviennent rentables »²⁴⁴³.

En outre, à nouveau, un conflit apparaît entre l'imitation du modèle économique du sport (lié à un cadrage de l'esport comme « sport ») et le développement de son propre *business model* tenant compte de ses spécificités (lié à un cadrage de l'esport comme « esport »). À titre d'exemple, pour Fabien Devide, la stratégie économique de Vitality est basée sur le modèle sportif : « On est partis du principe que l'e-sport fonctionnera comme le sport traditionnel [...]. Notre structuration est très proche de celle d'un club de sport »²⁴⁴⁴. En outre, le modèle de ligue fermée basé sur les ligues sportives américaines (NBA, NHL, NFL, etc.) est encore une fois cité comme une solution, bien qu'il soit aussi source de critiques (qui ne remettent pour autant pas en question le cadre « discipline compétitive ») quand les sommes reversées aux clubs franchisés partenaires sont trop faibles (comme dans le cas du championnat Européen de *LoL* évoqué au-dessus). Pour Nicolo Laurent, le PDG de Riot Games qui l'a mis en place pour ses jeux *LoL* et *Valorant*, ce « système de franchise » qui garantit que les équipes ne seront pas reléguées permet en plus de « rassurer » les « investisseurs frileux pour se lancer dans l'e-sport » en leur fournissant une « assurance sur le long terme »²⁴⁴⁵. En outre, la structuration et l'encadrement institutionnel inspiré du modèle sportif, développés dans le sous-chapitre précédent, sont aussi associés à ces problématiques économiques.

Par exemple, le rapport de l'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport » publiée en 2021 par La Direction générale des Entreprises (DGE) et la Direction des Sports et médiatisée par plusieurs articles de presse « appelle à suivre en partie le modèle du monde du sport – une fédération qui encadrerait la sphère professionnelle, mais aussi amateur, afin de détecter les futurs talents, de développer “une pratique saine et responsable”

²⁴⁴³ *Ibid.*

²⁴⁴⁴ *Ibid.*

²⁴⁴⁵ WOITIER Chloé, « L'e-sport reste au coeur du modèle de Riot Games », *op. cit.*, 2018, p. 24.

et d'attirer sponsors et annonceurs »²⁴⁴⁶. Surtout, l'étude s'attèle à « la question, cruciale, des financements » en appelant à « rattacher le secteur à la fois aux ministères des Sports et de l'Économie. Objectif, solliciter à la fois des subventions publiques pour promouvoir la pratique amateur et professionnelle, mais aussi profiter des programmes d'investissements publics (BPI, Business France...) »²⁴⁴⁷. Ces associations entre encadrement institutionnel et pérennité économique, voire développement, ne sont pas nouvelles. Les discours relatifs à la loi pour une République numérique faisaient déjà ce lien²⁴⁴⁸.

Pour autant, à nouveau, d'autres discours recadrent l'esport comme une pratique singulière pour lequel le cadre sportif n'est pas totalement adapté, voire inadapté. L'absence de droits médias liés à la diffusion des compétitions sur des plateformes de streaming peut être recadrée comme une spécificité invitant à trouver son propre modèle plutôt que de copier un modèle sportif qui ne peut être que partiellement adapté. Ainsi, pour Stéphen Euthine, « il y a encore une grosse pédagogie à faire, car tout le monde ne comprend pas les spécificités de l'écosystème de l'esport »²⁴⁴⁹. Surtout, un nouveau modèle caractéristique de l'esport a émergé ces dernières années : le modèle des clubs influenceurs. Il s'agit de structures fondées par une ou des personnalités déjà connues et suivies par de nombreux fans :

« Outre les exceptions comme OG, d'autres clubs ont apporté un vent de fraîcheur dans l'écosystème e-sportif – c'est le cas des équipes Solary et Karmin Corp. À leur tête, on retrouve des figures majeures du streaming français sur Twitch comme Kamel "Kameto" Kebir ou Alexis "Chap" Barret, de grandes figures du divertissement en ligne, pouvant compter sur une communauté de fans très active »²⁴⁵⁰.

Et pour cause, étant donné que la plupart des revenus « viennent des contrats de sponsor »²⁴⁵¹ et que, « pour s'imposer dans cet univers en pleine expansion, un club d'e-sport doit se construire une image de marque assez forte pour inciter des sponsors à investir dans son développement »²⁴⁵², avoir une base de fan conséquente est à la base du modèle économique rentable d'une structure. En outre, ce modèle peut entraîner un cadrage de l'esport comme une pratique singulière différente du sport. Il renforce par exemple un supportérisme sportif désancré d'appartenances et de soutien à un territoire, à l'opposé du sport traditionnel²⁴⁵³. Si le

²⁴⁴⁶ WOITIER Chloé, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *op. cit.*, 2021, p. 26.

²⁴⁴⁷ *Ibid.*

²⁴⁴⁸ p. ex., FACHE Alexandre, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *op. cit.*, 2016 ; WOITIER Chloé, « La grande ruée des médias vers l'e-sport », *op. cit.*, 2016, p. 24.

²⁴⁴⁹ WILL Julien-Thomas, « Esport : la révolution est en marche », *op. cit.*, 2019, p. 00-SPO16.

²⁴⁵⁰ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

²⁴⁵¹ *Ibid.*

²⁴⁵² DUNEAU Clémence, « L'ambition dévorante de Carlos "Ocelote" Rodriguez Santiago », *op. cit.*, 2021, p. 31.

²⁴⁵³ BALE John, *Sports geography, op. cit.*, 2002.

supportérisme à distance est au cœur du sport²⁴⁵⁴, ici, plus que jamais, l'identité des clubs ne repose pas sur une région géographique ou ville précise (p. ex., Marseille pour l'Olympique de Marseille), mais sur l'influenceur. En dehors des rencontres internationales, ces équipes ne sont pas donc pas soutenues localement et à distance pour le territoire qu'elles représentent.

La médiatisation de ce problème se rapproche de celle consacrée au problème d'encadrement légal et de statut juridique. Les articles rendent principalement compte d'un problème qui préoccupe les promoteurs de l'esport, largement présents quand il s'agit d'en parler. Ceux-ci sont constitués en publics concernés et impliqués pour résoudre ce problème qui semble se négocier et se régler dans les arènes institutionnelles. À nouveau, le problème semble surtout envisagé « comme un dysfonctionnement auquel il convient d'apporter une solution technique » et dont l'« exploration est déléguée à quelques experts chargés d'apporter une solution fonctionnelle à [ce] problème technique »²⁴⁵⁵. Au-delà de certains articles qui semblent toutefois participer à la problématisation de la situation en étant source de discussions et de débats, à l'instar de celui de Clémence Duneau confrontant les modèles économiques de OG et Vitality²⁴⁵⁶, comme le premier problème, les productions des médias semblent aussi soutenir le travail des promoteurs qui œuvrent dans les arènes juridico-politiques en leur fournissant une ressource de légitimation sur laquelle ils peuvent s'appuyer²⁴⁵⁷. Il est d'ailleurs possible de voir la réussite des promoteurs et de leur travail à travers la réalisation d'études ou de rapports (p. ex., étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport » commandités par la Direction générale des Entreprises [DGE] parue en 2021) et de la mise en place de feuille de route interministérielle (p. ex., « Stratégie esport 2020-2025 » instituée à la suite des Assises de l'esport organisées par les ministères en charge de l'Économie numérique et des Sports).

3. Problèmes d'inégalités genrées

Une troisième situation rendue problématique et publicisée par les acteurs de l'esport est liée à la domination masculine au sein de la pratique. Contrairement aux problèmes précédents, celui-ci apparaît bien plus indissociable du contexte historique, marqué ici par une préoccupation

²⁴⁵⁴ LESTRELIN Ludovic et BASSON Jean-Charles, « Les territoires du football : l'espace des "supporters à distance" », *L'Espace géographique*, n° 4, vol. 38, 2009, p. 345-358, [<https://doi.org/10.3917/eg.384.0345>].

²⁴⁵⁵ BOVET Alain et TERZI Cédric, « Démocratie directe et dépolitisation », *op. cit.*, 2011, p. 172-175.

²⁴⁵⁶ DUNEAU Clémence, « E-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *op. cit.*, 2021, p. ECO18.

²⁴⁵⁷ NOLLET Jérémie, « L'emprise du journalisme sur les catégories d'action publique », *op. cit.*, 2015, p. 37-21-39.

grandissante pour l'égalité entre les sexes, à l'image de l'avènement des troisièmes et quatrièmes vagues féministes. D'ailleurs, les médias et la presse occupent historiquement un rôle particulier dans cette évolution²⁴⁵⁸. Ces dernières années, ces problèmes d'inégalité constituent un enjeu social et démocratique important. Ainsi concernent-ils et préoccupent-ils particulièrement les entreprises médiatiques²⁴⁵⁹, et sont largement médiatisés par les journalistes (notamment femmes). Le chapitre 3 a par exemple évoqué qu'un recadrage « question-réponse », produit dans plusieurs articles par des journalistes « frappés » par « l'absence des filles »²⁴⁶⁰, consiste à interroger les acteurs sportifs à ce propos.

Le problème présente en outre la particularité de davantage mobiliser les compétiteurs et les fans que les autres problèmes qui semblent davantage négociés par les promoteurs. À l'instar des précédents, ce dernier sous-chapitre montre que les problèmes d'inégalités genrées qui préoccupent les acteurs au sein du monde de l'esport sont rendus visibles dans les articles. Ils sont principalement liés au cadre « inégalité ». Les évocations de ces problèmes jouent un rôle décisif dans la production et la construction de ce cadre. Réciproquement, sa mobilisation participe de façon décisive à la construction de ces problèmes d'inégalités genrées. Toutefois, contrairement à ceux abordés précédemment, qui sont principalement négociés dans les arènes politiques et institutionnelles ou lors d'échanges privés, les problèmes d'inégalités genrées sont davantage négociés publiquement, notamment dans les médias et la presse. Ainsi, cette section montre aussi la façon dont certains discours du corpus participent à la problématisation et publicisation de la domination masculine au sein de la pratique.

Plus précisément, ce sous-chapitre identifie trois étapes, ou plutôt opérations – car elles ne se suivent pas chronologiquement, mais s'entremêlent – au cœur de la construction de ces problèmes. Elles sont abordées au sein de sections dédiées. D'abord, la façon dont certains articles rendent visibles et participent à la problématisation de l'absence des joueuses est mise en lumière (3.3.1.). Ensuite, la manière dont ils donnent à voir et participent à la visibilisation des discriminations genrées subies par les joueuses dans l'univers masculin de l'esport est soulignée (3.3.2.). Enfin, il est montré comment les productions médiatiques donnent à voir et participent à la promotion d'un esport plus inclusif. La construction du problème genrée

²⁴⁵⁸ BLANDIN Claire, LEVEQUE Sandrine, MASSEI Simon et PAVARD Bibia, « Présentation. Féminismes et médias : une longue histoire », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 29, 2017, p. 5-17, [<https://doi.org/10.3917/tdm.029.0005>].

²⁴⁵⁹ DAMIAN-GAILLARD Béatrice, MONTAÑOLA Sandy et SAITTA Eugénie, « Chapitre 3. Les mobilisations collectives des journalistes femmes face aux inégalités de genre », *Genre et journalisme*, De Boeck Supérieur, Louvain-la-Neuve, coll. « INFO&COM », 2021, p. 175-207.

²⁴⁶⁰ BAZYLAK Stéphanie, « Mario Kart réunit 45 joueurs en tournoi », *Ouest-France*, 30/11/2014.

s'accompagne alors de négociations et de conflits entre les acteurs sportifs, notamment pour le cadrage des tournois et équipes non mixtes, pour le cadrage du traitement médiatique des compétiteurs ou encore entre les cadres « sport » et « esport » (3.3.3.).

3.1. Rendre problématique l'absence des joueuses dans cette activité mixte

Si le caractère masculin de l'activité et l'absence de joueuses sont soulignés dès les premiers reportages et comptes rendus de compétitions vidéoludiques de la fin des années 1990 par le cadre « activité masculine », l'invisibilité des joueuses n'apparaît pas comme une anomalie que l'on questionne. Cependant, en dépit d'articles cadrant la pratique comme naturellement masculine, d'autres reportages vont progressivement enquêter à propos de l'absence des joueuses, la questionner, chercher des explications, révéler qu'elle n'a rien de naturel, mais qu'elle est le fruit d'une construction source d'inégalités genrées et rendre visibles les joueuses qui ont tout autant leur place dans cette pratique, alors présentée comme mixte voire asexuée.

Bien que la mobilisation du cadre « inégalité » se limite à quelques phrases ou à un paragraphe, dès 2003, des articles dénoncent la responsabilité de la socialisation genrée, qui assigne de façon non justifiée des loisirs aux individus selon leur genre, dans l'absence des joueuses : « Tout petits, on apprend aux garçons à se battre et aux filles à jouer à la poupée. Mais les filles qui se mettent à jouer en réseau sont souvent très douées »²⁴⁶¹. La remise en question de cette absence s'accompagne de l'affirmation que les joueuses peuvent tout autant concourir et gagner que les joueurs. Le cadrage de la pratique comme une activité « mixte » ou « unisexe » où tous les compétiteurs sont « à égalité face à un écran » peu importe leur genre²⁴⁶², que l'on retrouve dans plusieurs articles, rend d'autant plus anormal et problématique l'absence des joueuses qui ne peut qu'être le fruit d'une construction sociale. Opérant de tels cadrages de l'esport, plusieurs articles entièrement consacrés à la présentation de joueuses ou d'équipes féminines sont produits avec l'objectif de désinvisibiliser les joueuses – car cette invisibilité est décrite comme injuste – et de montrer leur légitimité au sein de la pratique²⁴⁶³.

Certains événements, comme l'ESWC 2005, dont plusieurs articles soulignent que 144 des 750 participants sont des joueuses prenant part à un tournoi féminin, jouent un rôle décisif en

²⁴⁶¹ DAZY Marc, « Opération Avalon », *op. cit.*, 2003, p. 9.

²⁴⁶² WAST Marc, « Stress, tension et vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁴⁶³ p. ex., MAURET Nathalie, « Mathilde “Arwen” Abgrall, heureuse aux jeux », *Le Progrès – Lyon*, 10/07/2005, p. 30 ; ESTAY Cécile, « Les filles aussi s'intéressent aux jeux vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 8.

étant des moments d'effervescence provoquant plusieurs de ces articles. Au-delà des portraits, des entretiens ou des présentations dédiés à des compétitrices, les articles soulignent que si la répartition genrée déséquilibrée problématique demeure et reste à résoudre, le nombre croissant de joueuses est « un progrès énorme pour ce milieu si masculin »²⁴⁶⁴. Ce discours soulignant un problème, une progression et des progrès encore nécessaires accompagnera le développement de l'esport. Il est possible de le trouver dans de nombreux articles jusqu'à nos jours. Si ce discours récurrent lié au cadre « inégalité » participe d'un cadrage de l'esport comme pratique mixte, où l'égalité genrée est une préoccupation et l'absence de joueuse un problème, il ne semble toutefois pas entraîner de mobilisations outre mesure. À ce stade, il reste difficile de parler de problème public tant celui-ci ne semble pas clairement délimité, n'appelle pas à la mise en place d'action précise et ne conduit pas à la constitution d'un public devant le résoudre.

3.2. Rendre visibles les discriminations genrées subies dans cet univers masculin

Conjointement à la visibilisation des joueuses qui ont leur place dans cette activité mixte anormalement dominée par le masculin, des articles mobilisant le cadre « inégalité » vont rendre visibles les expériences problématiques, discriminantes et injustes vécues par les joueuses. Ces difficultés à être une compétitrice dans cet univers masculin constituent des explications supplémentaires qui permettent de comprendre et de rendre d'autant plus anormale et problématique leur absence. La mise en visibilité des discriminations qu'elles subissent joue ainsi un rôle important dans la problématisation des inégalités genrées.

Étant donné que la présence de joueuse dénote parmi la masse de joueurs, il est commun pour les journalistes de leur demander ce que ça fait d'être une femme dans un univers masculin, bien que cela n'occupe souvent qu'une phrase ou un paragraphe à la fin des articles :

« Mais les gens autour d'elle ne comprennent pas ce lien qu'elle a avec l'informatique. "Ils s'imaginent que je ne sors pas, que j'ai toujours le nez collé à mon ordinateur". Et les garçons ? "Ils ne conçoivent pas toujours que les filles ne s'intéressent pas plus au maquillage ou à la beauté" »²⁴⁶⁵.

Dans un premier temps, si des compétitrices évoquent le traitement différencié dont elles font l'objet à cause de leur genre par les compétiteurs, il ne s'agit pas de le dénoncer, de le remettre en question ou de le changer, mais simplement de décrire son expérience avec un cadrage

²⁴⁶⁴ PENE Clémence, « Avec les virtuoses de la console », *op. cit.*, 2005, p. 9.

²⁴⁶⁵ « Anne, sous l'emprise des jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/07/2004, p. 2.

épisode qui tend à individualiser le problème²⁴⁶⁶. Il apparaît comme quelque chose qui « est », avec lequel les joueuses doivent composer, que l'on aborde même parfois sous un angle amusé :

« Elles se connectent tous les soirs sur internet et jouent ensemble contre d'autres équipes au moins trois heures. Rarement plus, car elles veulent faire autre chose de leur vie. "On essaie de jouer contre des garçons, pour élever notre niveau. On les bat souvent alors on se fait insulter de temps en temps. Parfois, ils ne jouent même pas la partie jusqu'à la fin", explique Arwen en souriant, un peu fière quand même. "Une fois, dans un tournoi, on a battu une équipe masculine. Ils ont demandé à ce qu'on rejoue la partie. On ne s'est pas démontées. On a accepté et on les a battus une seconde fois". Re sourire »²⁴⁶⁷.

Toutefois, ces simples descriptions d'expériences personnelles vont progressivement s'accompagner d'une montée en généralité, induite par un cadrage thématique, qui transforme les situations vécues en problèmes que subissent toutes les joueuses dans ce monde construit comme masculin. Ces expériences problématiques et leur montée en généralité deviennent des éléments incontournables des articles dédiés aux compétitrices (entretiens, portraits, comptes rendus) dans les années 2010, et plus particulièrement dans la seconde partie des années 2010, caractérisée par l'explosion du nombre d'articles sur l'esport dans la PQN et dont le contexte est marqué par des revendications féministes accrues contre les discriminations et violences structurelles liées au genre au sein de la société, à l'image du mouvement *#Me too*²⁴⁶⁸. À titre d'exemple, dans le portrait d'Allison qui « règne sur l'empire des gamers », les « remarques pas très sympathiques de la part de joueurs qui trouvaient [qu'elle n'avait] pas [sa] place dans ce milieu. En gros, qu'il serait préférable [qu'elle] retourne en cuisine » mène le ou la journaliste à généraliser que dans « l'univers de la LAN party » qui « reste très masculin » « se faire respecter n'est pas une évidence ». Ainsi, les joueuses auraient impérativement « plus de choses à prouver »²⁴⁶⁹. Il en est de même dans le portrait de l'équipe Banshee participant à l'Insalan 2017, où le caractère « très masculin » de la pratique qui constitue une « réalité à laquelle les jeunes filles ont très vite été confrontées » est souligné :

« "On m'a déjà demandé si j'étais transsexuelle, parce que je jouais 'comme un mec', raconte Marion. Une chose qu'on remarque assez souvent aussi, lorsqu'il n'y a qu'une ou deux filles dans une équipe mixte, c'est qu'elles jouent toujours le même poste" »²⁴⁷⁰

²⁴⁶⁶ IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?*, *op. cit.*, 1994.

²⁴⁶⁷ MAURET Nathalie, « Mathilde "Arwen" Abgrall, heureuse aux jeux », *op. cit.*, 2005, p. 30.

²⁴⁶⁸ BOYLE Karen, *#MeToo, Weinstein and Feminism*, Springer International Publishing, Cham, 2019, [<https://doi.org/10.1007/978-3-030-28243-1>].

²⁴⁶⁹ « Allison règne sur l'empire des "gamers" », *op. cit.*, 2013, p. 2321.

²⁴⁷⁰ GINESTOU Emilie, « Ces filles-là, elles n'ont pas peur des gars », *op. cit.*, 2017, p. Rennes_10.

L'article « Les femmes plus visibles dans l'e-sport » qui fait le point sur la situation en interrogeant trois joueuses qui « témoignent de la progression de la mixité chez les gamers » s'inscrit dans la même logique. La partie de l'article sous-titré « Peut mieux faire » rapporte les propos de Laure « Shiny », qui affirme que « quand les femmes commettent des erreurs en jouant, elles sont davantage pointées du doigt », et reproche « que certains organisateurs de compétitions restent réfractaires à la présence de recrues féminines dans les tournois » : « “Ils pensent qu'avoir une femme dans l'équipe peut porter préjudice à leur image”, analyse-t-elle. “Ils craignent des comportements incorrects de la part de joueurs souvent jeunes” »²⁴⁷¹. Le dossier composé de 5 articles dédiés aux « Stars de l'e-sport » produit en 2021 par Clémence Duneau et Florian Reynaud pour *Le Monde* joue aussi un rôle notable dans la mise en visibilité du problème d'inégalités genrées, en consacrant deux de ces cinq articles à des actrices de l'esport. Ceux-ci ne manquent pas de dénoncer les discriminations que ces dernières vivent au quotidien. Le premier article est dédié à Stéphanie « missharvey » Harvey qui « affiche cinq titres mondiaux et un fort engagement contre le sexisme dans ce milieu très masculin ». Il retrace le parcours de cette compétitrice devenue « 100 % militante » après avoir vécu « trop de comportements sexistes, de blagues douteuses » et qui « s'exprime régulièrement dans les médias pour dénoncer ces attitudes et l'absence de mesures pour améliorer la diversité au sein des équipes et des organisateurs de tournois ». En d'autres termes, l'article, qui mobilise le cadre « inégalité », met en lumière le rôle que jouent les compétitrices devenues entrepreneuses de la cause féminine à la suite d'expériences problématiques dans la problématisation et publicisation des inégalités genrées. Il souligne que la championne « dénonce notamment le sous-financement des organisations et tournois féminins » et plus largement la précarité accrue subie par les compétitrices dans ce monde dans lequel elles sont « délaissées ». Ce faisant, et contrairement à d'autres discours qui responsabilisent individuellement les joueuses face à ces problèmes (le chapitre 9 revient sur ce point), l'article dénonce le fait que « les inégalités dans l'e-sport sont aussi structurelles et financières »²⁴⁷². Le deuxième article du dossier de *Le Monde* est dédié à Eefje Depoortere, journaliste belge « présentatrice vedette des matchs diffusés sur les plateformes de streaming ». Celui-ci dénonce plus particulièrement le harcèlement subit (notamment sur les réseaux sociaux numériques où elles reçoivent des messages anonymes) ainsi que le regard voyeuriste et contrôlant des *haters* qui soumet les joueuses à des attentes et injonctions genrées doublement contraignantes. L'article souligne que les compétitrices sont jugées sur leur physique et critiquées quand elles ne correspondent pas aux normes de féminités,

²⁴⁷¹ CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C1_16.

²⁴⁷² REYNAUD Florian, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *op. cit.*, 2021, p. 29.

mais qu'en même temps leur compétence est remise en question quand elles y correspondent « trop » (les critiques craignent ici que leur présence soit liée à leur apparence et non à leurs compétences) :

« “Il y aura toujours un gars pour me dire que je dois ma réussite au fait que je suis une femme, regrette-t-elle. Alors que c'est faux, je me démène comme personne.” Ses prestations sont décortiquées, ses tenues commentées, le moindre cerne affole les internautes. Ses selfies et ses photos de vacances lui valent d'autres salves de critiques. “Si je me montre un peu trop, en robe ou en maillot de bain, on me dit que je ne suis pas professionnelle” »²⁴⁷³.

Le discours de sa collègue présentatrice Laure Valée rapporté dans la suite de l'article opère une montée en généralité : « On n'imagine pas ce que c'est d'être constamment insultée sur les réseaux, s'indigne sa collègue Laure Valée. Il faut se rendre compte des horreurs que l'on peut recevoir. Les insultes, les photos indécentes, jusqu'aux menaces de mort »²⁴⁷⁴.

3.3. Promouvoir un sport plus inclusif

À partir de 2016, les énonciateurs des articles mobilisant le cadre « inégalité » enquêtent plus régulièrement sur les solutions à mettre en place pour résoudre ces problèmes, signe que les inégalités genrées de l'esport sont devenues un véritable problème public pour ses acteurs. L'article « Stunfest : l'e-sport est encore très masculin » est un bon exemple. Celui-ci rend problématique l'absence des compétitrices, dont la « part n'a fait que chuter, avec une moyenne de 3 % de compétitrices, pour 97 % de compétiteurs », dans les compétitions du Stunfest entre 2012 et 2017 et se questionne sur de possibles solutions. Nicolas Besombes interrogé à cette occasion évoque l'intérêt de créer des « ligues exclusivement féminines », de faire émerger des « rôles modèles », de davantage médiatiser les compétitrices ou les prises de « paroles » d'« alliés masculins », tout en concluant qu'« il n'y a pas un dispositif qui va tout changer à lui tout seul »²⁴⁷⁵. La présence du sociologue de l'esport témoigne ici à nouveau du rôle des scientifiques – sources privilégiées des journalistes (qui plus est quand ils sont en même temps des acteurs institutionnels de l'esport participant aux discussions avec les pouvoirs publics et sont habitués des médias) qui s'attèlent aussi à comprendre et déconstruire cette domination

²⁴⁷³ DUNEAU Clémence, « Eefje Depoortere, l'icône de “League of Legends” », *op. cit.*, 2021, p. 29.

²⁴⁷⁴ *Ibid.*

²⁴⁷⁵ BRISSET Pauline, « Stunfest », *op. cit.*, 2019, p. Rennes Est_14.

masculine dans leurs études²⁴⁷⁶ – dans la production des cadrages de l'esport et *in fine* dans la problématisation et publicisation de ces inégalités genrées. Nicolas Besombes est d'ailleurs également interrogé dans l'article « Quel avenir pour l'esport féminin ? »²⁴⁷⁷ paru en 2018 sur *lequipe.fr* et signé par Paul Arrivé, dont la relation entretenue avec le sociologue a été précédemment mise en lumière.

La mise en place de tournois féminins est à nouveau évoquée comme une « solution » dans cet article. Cette proposition de mise en œuvre invite les organisateurs d'événement et les éditeurs à s'engager dans la résolution du problème. Pour autant, l'organisation de tournois et la création d'équipe non mixte ont toujours été source de débats et de négociations au sein du monde de l'esport, et particulièrement entre les compétiteurs²⁴⁷⁸. Pour Paul Arrivé et les acteurs dont on rapporte le discours dans l'article du média sportif, il est évident qu'il ne s'agit que d'une « solution à court terme », d'un moyen temporaire de combler une défaillance, et non d'une finalité. Face au traitement différencié et aux discriminations subies dans ce monde injustement dominé par le masculin, il s'agit d'offrir un endroit sûr (un *safe space*) pour permettre aux joueuses de s'exprimer. La compétitrice Marion « Marlon » Lopez évoque l'importance de ces compétitions féminines pour promouvoir la « mixité ». Nicolas Besombes rappelle lui dans l'article une spécificité de la pratique : « l'esport est une discipline qui permet de gommer les différences physiques liées au sexe ». Ainsi, à terme, l'objectif, voire l'utopie, est bien que puissent demeurer seulement des tournois mixtes dans lesquels tout le monde peut rivaliser indépendamment de son genre²⁴⁷⁹. Ce discours est aussi prolongé dans des commentaires, qui témoignent d'ailleurs de la participation du public et de son rôle actif dans la construction de ce problème :

« Les compétitions majeures sont mixte et non réservées aux hommes. L'existence des tournois réservés aux dames n'est là que pour leur offrir de la visibilité et une base d'expérience d'événements offline, mais en aucun cas un compartimentage des joueurs en fonction de leur sexe »²⁴⁸⁰.

²⁴⁷⁶ À titre d'exemple, Nicolas Besombes co-encadre la thèse de Julien Borkowski dédiée à la place des sportives dans les compétitions et à la question du genre.

²⁴⁷⁷ ARRIVE Paul, *Quel avenir pour l'esport féminin ?*, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187>], consulté le 30 octobre 2023.

²⁴⁷⁸ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*, 2005, p. 25-122.

²⁴⁷⁹ ARRIVE Paul, *Quel avenir pour l'esport féminin ?*, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187>], consulté le 30 octobre 2023.

²⁴⁸⁰ Rinhoc, 14/03/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187>].

« [...] Peut-être que dans quelques années, cela n'aura plus lieu d'être et sur la compétition mixte le sera réellement ! Espérons ! »²⁴⁸¹.

Toutefois, les tournois et équipes non mixtes ont aussi provoqué des oppositions les recadrant comme quelque chose qui réduit la mixité en (ré)instaurant une séparation entre les compétiteurs et les compétitrices. Ce conflit ici ne remet pas en question le cadre « inégalités », mais a lieu à l'intérieur entre deux sous-cadrages opposés des compétitions féminines : solution temporaire source d'inclusion d'un côté, source de séparations et d'inégalités de l'autre.

D'autres oppositions aux créations de tournois et d'équipes féminines émergent toutefois en s'opposant au cadre « inégalités ». L'esport y est cadré comme une « discipline compétitive » méritocratique où les hommes sont naturellement plus doués. Leurs énonciateurs craignent alors que les tournois et équipes non mixtes confèrent aux joueuses une visibilité, des gains ou des contrats de sponsoring qui ne soient pas liés à leur talent, à leurs efforts et à leur niveau, mais à des avantages injustifiés et immérités liés à leur genre (p. ex., relevant d'opérations stratégiques marketing)²⁴⁸². Dans ce dernier cas, le conflit a lieu entre des cadres et des sous-cadres différents et remet en question le cadre « inégalités ».

En outre, les articles médiatisent et rapportent aussi les initiatives et les mobilisations des acteurs esportifs face aux inégalités genrées. Celles-ci sont le plus souvent présentées comme des solutions permettant de résoudre de tels problèmes. Il est possible de mentionner les discours rapportés de compétitrices, à l'instar des membres de l'équipe de Virginie « Viv9 » qui « aimeraient changer les mentalités et montrer, par leur participation aux tournois, qu'elles peuvent “faire aussi bien que les hommes, voire mieux” »²⁴⁸³. Certains organisateurs d'événements ou dirigeant de lieux de pratique affichent leur volonté de favoriser « un maximum les équipes mixtes pour expliquer que les filles peuvent, elles aussi, jouer », à l'instar de Jérémie du bar WarpZone de Caen²⁴⁸⁴. Il est possible à nouveau de citer Stéphanie Harvey, qui a la « volonté, aujourd'hui encore, d'user de sa notoriété pour tenter de changer la donne » : « Directrice de développement pour l'organisation féminine américaine *Counter Logic Gaming Red*, elle organise des événements caritatifs, ainsi que des tournois pour les amatrices, afin de

²⁴⁸¹ KCDQ-Dridri, 22/05/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-g2-domine-encore-les-game-changers/1398072>].

²⁴⁸² SIUTILA Miia et HAVASTE Ellinoora, « A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit », *Transactions of the Digital Games Research Association*, n° 3, vol. 4, 2019, [<https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>].

²⁴⁸³ GINESTOU Emilie, « Ces filles-là, elles n'ont pas peur des gars », *op. cit.*, 2017, p. Rennes_10.

²⁴⁸⁴ MARIE Salambô, « WarpZone Caen », *op. cit.*, 2016.

les encourager à persévérer ou de susciter des vocations »²⁴⁸⁵. En outre, plusieurs articles mettent en lumière la création de l'association Women in games (WIG), née « au moment de l'affaire Weinstein, fin 2017 »²⁴⁸⁶, qui « œuvre pour la mixité dans l'industrie du jeu vidéo »²⁴⁸⁷. Présentée comme une solution pour rendre l'esport plus inclusif, la mise en avant de l'existence de WIG apparaît aussi parfois comme un argument d'autorité attestant que les choses évoluent positivement (quand bien même les actions concrètes réalisées par WIG ne sont pas soulignées).

Enfin, ces dernières années, de plus en plus d'événements ou d'équipes évoquent leurs engagements pour l'inclusion, la mixité et la diversité dans l'esport en les présentant comme des engagements communs et partagés avec ceux des acteurs locaux qui les soutiennent par ailleurs (subventions, partenariats, etc.), à l'instar de l'équipe bretonne Crazy esport :

« Nous défendons des valeurs communes avec la Région, comme de promouvoir les projets innovants, la jeunesse, la mixité dans le domaine de l'e-sport, car les femmes sont d'excellentes compétitrices. L'e-sport est un milieu très masculin et nous avons contacté des joueuses, des échanges sont en cours »²⁴⁸⁸.

D'une façon similaire, « pour la 20^e édition de la Gamers assembly, la communauté urbaine [a signé] une convention avec Women in Games, Futuroplan et les Orks afin de promouvoir l'esport au féminin »²⁴⁸⁹. En pour cause, ce projet est présenté comme une « volonté commune de Grand Poitiers et de l'association » : « “La volonté commune de Grand Poitiers et de l'association est d'inscrire l'e-sport dans une démarche d'égalité homme-femme, conclut Fabien Bonnet. C'est une belle valeur sociétale qui mérite d'être portée.” »²⁴⁹⁰. Au-delà de mettre en lumière le soutien que les porteurs de la cause peuvent trouver du côté des pouvoirs publics locaux, ces discours rappellent aussi que les engagements des acteurs s'inscrivent plus largement dans un contexte historique marqué par un tel souci et projet politique d'égalité.

En outre, un débat supplémentaire relatif au traitement médiatique des joueurs et joueuses qui oppose les acteurs et les actrices esportives apparaît aussi dans les articles. Bien que les individus s'accordent sur le rôle et l'importance des représentations médiatiques dans la production des inégalités genrées ainsi que dans leur remise en question, une tension émerge. Si pour certains il est essentiel de rendre visible les inégalités genrées en y consacrant des

²⁴⁸⁵ REYNAUD Florian, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *op. cit.*, 2021, p. 29.

²⁴⁸⁶ BRISSET Pauline, « Stunfest », *op. cit.*, 2019, p. Rennes Est_14.

²⁴⁸⁷ SPERONI Maurane, « Plus de 2 500 joueurs inscrits à la Gamers assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/04/2019, p. 10.

²⁴⁸⁸ « La Crazy e-sport, équipe officielle de la Bretagne », *Ouest-France*, 22/10/2020, p. Vannes_13.

²⁴⁸⁹ SPERONI Maurane, « Plus de 2 500 joueurs inscrits à la Gamers assembly », *op. cit.*, 2019, p. 10.

²⁴⁹⁰ GIRARD Henry, « Gamers Assembly », *op. cit.*, 2019, p. 6.

articles et en interrogeant les joueuses à propos des discriminations qu'elles subissent dans l'univers masculin de l'esport pour rendre visible le problème et le résoudre, d'autres reprochent à ces articles de renvoyer les joueuses à leur identité de femme et de (re)produire un traitement médiatique différencié où elles ne sont pas considérées en tant que compétiteurs comme les autres, mais en tant que femmes (victimes). Stéphanie Harvey déclare par exemple avoir été « agacée » par les remarques la rappelant à son sexe en lui signifiant qu'elle était « la seule fille » et par le fait « d'être sans cesse interrogée en tant que femme et non en tant que joueuse »²⁴⁹¹. De son côté, Laure « Shiny » déclare que « les critiques des internautes sur son genre ne sont pas importantes », en effet, comme elle l'explique : « Je ne me vois pas forcément identifiée à mon genre. Je trouve que le fait que je sois une femme ne regarde personne et que ça n'apporte rien dans le jeu et puis à l'origine c'est un univers mixte »²⁴⁹². Le cas de la compétitrice Kim « Geguri » Se-yeon sur le jeu *Overwatch* est aussi édifiant. En devenant la première femme à jouer dans l'Overwatch League (le plus haut niveau de compétition sur le jeu), Geguri est devenu une icône pour les communautés de joueuses féministes et pour des organisations féministes Sud-Coréennes qui n'ont pas manqué de raconter son histoire et d'utiliser son image pour promouvoir leur cause. Pour autant, Geguri a demandé à ces organisations de cesser de l'instrumentaliser en supprimant toutes références à elle. La joueuse a aussi exprimé son rejet du féminisme et a préféré insister sur le fait que ses compétences étaient plus importantes que son sexe. En fait, selon Amanda Cullen, Geguri a manifesté une sensibilité « post-féministe » qui encourage à négliger les limites structurelles imposées par le genre et invite à se concentrer sur les caractéristiques individuelles²⁴⁹³. Si l'adhésion au post-féminisme relève d'un projet politique, elle peut aussi constituer une stratégie facilitant le succès dans cet espace masculin²⁴⁹⁴. En effet, elle place notamment la joueuse en conformité avec l'idéologie méritocratique toxique²⁴⁹⁵ à laquelle sont attachés de nombreux joueurs qui critiquent les engagements féministes de joueuses qu'ils considèrent comme une menace pour cet ordre esportif. Néanmoins, ce cadrage de l'esport comme une activité mixte, voire asexué, où tout le monde peut réussir quel que soit son genre fait aussi l'objet de critiques pour ses risques de renforcer la méritocratie toxique²⁴⁹⁶ (qui permet de justifier de nombreuses

²⁴⁹¹ REYNAUD Florian, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *op. cit.*, 2021, p. 29.

²⁴⁹² CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C1_16.

²⁴⁹³ CULLEN Amanda L. L., « "I play to win!": Geguri as a (post)feminist icon in esports », *Feminist Media Studies*, n° 5, vol. 18, 2018, p. 948-952, [<https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1498112>].

²⁴⁹⁴ VERMEULEN Lotte, ABEELE Mariek Vanden et BAUWEL Sofie Van, « A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture », *Press Start*, n° 1, vol. 3, 2016, p. 1-16.

²⁴⁹⁵ PAUL Christopher A., *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst*, 1st edition., Univ Of Minnesota Press, Minneapolis, 2018.

²⁴⁹⁶ *Ibid.*

inégalités) et d'invisibiliser la position précaire des joueuses ainsi que les obstacles supplémentaires qu'elles rencontrent dans cet espace hypermasculin²⁴⁹⁷.

Enfin, il est possible de noter une nouvelle opposition entre les cadres de premier niveau « sport » et « esport ». Cette tension apparaît dès qu'un énonciateur évoque l'absence des joueuses, les discriminations genrées subies ou la promotion d'un esport plus inclusif. En effet, le cadre « inégalités » qui résulte de la médiatisation de ces problèmes d'inégalités genrées peut se conjuguer avec le cadre « sport » ou « esport », et prendre une coloration différente en fonction. Pour certains, l'esport est ici un sport mixte, qui comme d'autres (p. ex., sports mécaniques), est traversé par des problèmes d'inégalités genrées qu'il s'agit de régler pour qu'à terme tout le monde puisse s'affronter et gagner, quel que soit son genre. Pour autant, dans d'autres discours associant le cadre « esport » à celui d'« inégalités », les problèmes genrés seraient singuliers à l'esport, car liés à la culture des jeux vidéo (*game culture*) historiquement masculine et à des comportements toxiques que la nature anonyme et numérique du jeu en ligne favorise²⁴⁹⁸. En effet, dans le cadre « esport » ces éléments sont spécifiques à l'activité et la distinguent des situations rencontrées par les sports mixtes masculins. En outre, dans ce cadre, le fait que la pratique soit mixte et permette des confrontations où le genre disparaît est présenté comme une spécificité de l'activité qui la distingue du sport. Les implications de ces (re)cadres différents sont développées dans le chapitre 9 de cette thèse.

Contrairement aux problèmes précédents, les articles de presse semblent jouer ici un rôle plus important dans la problématisation et publicisation de celui-ci. L'analyse permet même d'observer la généalogie de la problématisation et publicisation dans les articles de presse. Et pour cause, contrairement aux autres problèmes négociés dans les arènes politiques qui concernent et impliquent surtout des acteurs professionnels de l'esport, les problèmes d'inégalités genrées concernent l'ensemble des pratiquants et en particulier des pratiquantes. Ces problèmes s'expérimentent et se discutent au quotidien dans les événements que les journalistes médiatisent. Ainsi, le problème s'impose comme incontournable dans nombre de

²⁴⁹⁷ ZOLIDES Andrew, « Lipstick Bullets: Labour and Gender in Professional Gamer Self-Branding », *Persona Studies*, n° 2, vol. 1, 2015, p. 42-53, [<https://doi.org/10.21153/ps2015vol1no2art467>]; TAYLOR T. L., *Raising the Stakes*, *op. cit.*, 2012; RUVALCABA Omar, SHULZE Jeffrey, KIM Angela, BERZENSKI Sara R. et OTTEN Mark P., « Women's experiences in esports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play », *Journal of Sport and Social Issues*, n° 4, vol. 42, 2018, p. 295-311; PIZZO Anthony, NA Sangwon, KIM Doohan, ALEXANDRIS Kostas et HYUN Moonup, « Esports gender diversity: A leisure constraints perspective », *Journal of Leisure Research*, vol. 54, 2023, p. 602-623, [<https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2193186>].

²⁴⁹⁸ XUE Hanhan, NEWMAN Joshua I. et DU James, « Narratives, identity and community in esports », *Leisure Studies*, n° 6, vol. 38, 2019, p. 845-861.

reportages, de portraits et d'entretiens. À cet égard, le rôle des journalistes, notamment femmes, qui produisent des articles dans le but de problématiser et publiciser les situations problématiques est aussi à souligner. Si cela mériterait d'y dédier une étude et de réaliser de nouveaux entretiens, il est possible de faire l'hypothèse que les engagements féministes des journalistes affectent la problématisation et publicisation de la domination masculine au sein de la pratique²⁴⁹⁹. Le rôle des compétitrices qui profitent des articles pour problématiser leur situation et populariser le problème est aussi à souligner. En raison du fait que beaucoup pensent que sa résolution passe par la prise de conscience et le changement de représentation, les médias qui produisent des représentations en s'adressant à un large public sont identifiés comme jouant un rôle clé. Ainsi, les articles de presse apparaissent comme des lieux privilégiés par les entrepreneurs et entrepreneuses de la cause pour rendre visible la situation problématique, la discuter et revendiquer, en particulier avant le développement des réseaux sociaux (*Facebook*, *Twitter* devenu *X*, etc.) où se règlent désormais la plupart des affaires. Il importe toutefois de rappeler que ce problème ne se construit pas seulement dans les médias qui tout au plus y participent. D'ailleurs, toutes les prises de paroles de compétitrices dans les articles de presse ne problématisent pas et ne publicisent pas la situation inégalitaire : parfois, en l'absence de montée en généralité, le trouble est présenté comme relevant de l'expérience personnelle. Surtout, plus souvent, la constitution des acteurs esportifs et institutionnels en tant que publics devant résoudre le problème fait défaut, et les mises en place ne responsabilisent que les acteurs (masculins) à l'origine de discriminations.

Pour conclure, il a été montré comment le problème d'inégalité genrée de l'esport qui préoccupe les acteurs de la pratique apparaît dans les textes médiatiques avec le cadre « inégalités ». Ce sous-chapitre a aussi souligné que ce cadre joue un rôle décisif dans la construction de ce problème et semble réciproquement façonné par ce contexte. Toutefois, il ne faut pas oublier que cette section s'est concentrée sur les discours (finalement minoritaires) qui participent à la construction du problème social d'inégalité. Si le cadre « masculin » est récurrent dans les productions, le cadre « inégalités » qui rend problématique cette (hyper)masculinité l'est beaucoup moins. Il est important de noter que dans le corpus de 2456 articles sur lequel ont été réalisées les analyses quantitatives, parmi les 169 articles de PQN, seuls les deux portraits du *Monde* évoqués plus haut mobilisent le cadre « inégalité ». Du côté de la PQR, si le cadre « inégalité » apparaît dans 24 articles, cela reste dérisoire sur l'ensemble des 2287 articles.

²⁴⁹⁹ BLANDIN Claire, LEVEQUE Sandrine, MASSEI Simon et PAVARD Bibia, « Présentation », *op. cit.*, 2017, p. 5-17.

Surtout, comme le montre le tableau 9 en annexes, ce cadre est statistiquement associé aux articles de type portraits et entretiens. Ces données invitent à nuancer le rôle des médias et des journalistes en général dans la problématisation et publicisation des inégalités genrées. Les initiatives des acteurs et surtout des actrices de l'esport pourraient jouer un rôle important dans ces processus. Elles rappellent aussi que les acteurs, dont les journalistes, qui s'engagent pour problématiser et publiciser ces problèmes, font face à une multitude d'autres cadrages dominants qui ne soulignent pas l'absence des joueuses et/ou ne la présentent pas comme problématique. Indéniablement, la construction des problèmes (publics) de l'esport est indissociable des luttes entre acteurs pour le cadrage de l'esport. Comme cela est développé dans la dernière partie, le plus souvent, les cadrages reproduisent et instituent un ordre hégémonique masculin producteur de ces inégalités.

4. Qui définit les problèmes ?

Avant de conclure ce chapitre, ce dernier point s'interroge avec plus de recul sur les définisseurs des problèmes. Partant du postulat d'une médiatisation partielle et partielle des problèmes expérimentés par les acteurs sportifs au quotidien, il souligne le rôle décisif des journalistes. L'importance des acteurs réussissant à se constituer en sources des articles est aussi mis en lumière et interrogé à travers la notion de « définisseur primaire »²⁵⁰⁰.

Tout d'abord, si des situations qui inquiètent les acteurs sportifs, source de débats, de négociations et parfois de conflits entre eux ont été mises en avant dans ce chapitre, il convient de noter plus généralement le rôle que les journalistes jouent dans leur construction en tant que problème public. En effet, tous les problèmes négociés au sein du monde sportif ne sont pas médiatisés identiquement dans la presse généraliste. Les logiques médiatiques mises en lumière dans le chapitre 3 permettent de comprendre pourquoi certains le sont plus que d'autres, et surtout pourquoi beaucoup sont invisibilisés. En même temps, cette médiatisation partielle et partielle révèle ces contraintes médiatiques qui en sont à l'origine. Sans revenir sur l'ensemble de ces logiques, il est possible d'insister ici sur le rôle que jouent les journalistes. Une part importante des rares articles de presse publicisant ces problèmes sont produits par les plus spécialisés, les plus proches des acteurs de ce monde²⁵⁰¹ et disposant du plus important capital

²⁵⁰⁰ HALL Stuart, CRITCHER Chas, JEFFERSON Tony, CLARKE John et ROBERTS Brian, *Policing the crisis*, op. cit., 2013.

²⁵⁰¹ MARCHETTI Dominique, « Les sous-champs spécialisés du journalisme », op. cit., 2002, p. 22-55.

vidéoludique²⁵⁰² (p. ex., William Audureau, Clémence Duneau, Paul Arrivé). À titre d'exemple, les problèmes médiatisés par Paul Arrivé sont, comme il l'a dit en entretien, des « sujets qui lui tiennent à cœur » : « Le sujet qui me tient le plus à cœur, ça reste quand même l'encadrement des jeunes [...]. Après, il y a la question des *burn-out* aussi, de la fatigue mentale, de l'économie de l'esport »²⁵⁰³. En ce qui concerne les inégalités genrées, elles sont principalement problématisées par des journalistes femmes.

Le rôle joué par les sources médiatisées permet aussi de comprendre cette médiatisation partielle et partielle des problèmes de l'esport. À titre d'exemple, les résultats présentés relatifs aux problèmes d'encadrement légal et de durabilité économique montrent que si les discours évoquent les problématiques des joueurs, des amateurs et plus communément des joueurs professionnels, ils sont le plus souvent publicisés par les promoteurs de la pratique (dirigeants d'entités organisatrices d'événements, dirigeants de structures, compétiteurs professionnels dans une moindre mesure, etc.). Ces discours rappellent le rôle décisif que jouent les sources médiatisées qui ont le pouvoir de définir l'information, ou plutôt les sources qui sont capables d'être médiatisées et d'imposer leurs cadrages de l'actualité. Le cas des promoteurs, en particulier membres de l'association France Esports, est édifiant. Ceux-ci jouent un rôle central dans la mise à l'agenda des problèmes institutionnels et économiques, et sont omniprésents quand il s'agit d'en parler. Ils apparaissent comme des « définisseurs primaires »²⁵⁰⁴ de l'agenda médiatique sportif. La notion de « définisseur primaire » émerge dans les années 1970 au sein des *Cultural Studies*, dans l'ouvrage « Policing the crisis » de Stuart Hall et de ses collègues. Elle désigne les sources officielles, le plus souvent institutionnelles (p. ex., gouvernement, police, grandes entreprises), qui ont le pouvoir d'imposer leurs cadrages (hégémoniques²⁵⁰⁵) des faits grâce à leur statut et à l'autorité symbolique dont elles sont détentrices. *A priori*, les promoteurs qui représentent des institutions du monde de l'esport (structures, entités organisatrices d'événements, éditeurs, etc.) semblent répondre aux traits de définisseur primaire

²⁵⁰² KRYWICKI Boris et DOZO Björn-Olav, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo », *op. cit.*, 2022, p. 45 43-59.

²⁵⁰³ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²⁵⁰⁴ HALL Stuart, CRITCHER Chas, JEFFERSON Tony, CLARKE John et ROBERTS Brian, *Policing the crisis*, *op. cit.*, 2013.

²⁵⁰⁵ Dans l'analyse de Hall qui s'inscrit dans le cadre d'une théorie du pouvoir idéologique fondée sur une conception gramscienne de la lutte pour l'hégémonie, les productions médiatiques ne pourraient que (re)produire et instituer l'idéologie dominante au service du pouvoir en place et des classes dominantes. Comme l'écrit Maxime Cervulle, si sous la plume de Hall les publics ont le pouvoir de résister à l'ordre dominant par leur « décodage » négocié ou oppositionnel de ce qu'on leur donne à voir, « côté production, l'encodage semble être une partie déjà jouée d'avance ». CERVULLE Maxime, « Hall (Stuart) », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2022.

et apparaissent comme de puissantes sources accréditées pour accéder aux médias. Leur autorité symbolique, leur niveau de professionnalisation²⁵⁰⁶ et leur expertise présumée font d'eux des sources officielles privilégiées pour les journalistes. Cette accréditation est d'autant plus importante pour les promoteurs membres de France Esports (encore plus quand ils en sont cofondateurs). Appartenir à cette entité reconnue par l'état (plus encore, née des relations avec le ministère) qui fédère les acteurs les plus importants du secteur sportif et qui a participé à la production du cadrage institutionnel de la discipline assigne un statut représentatif supplémentaire synonyme de pouvoir institutionnel. Les propositions de Stuart Hall et de ses collaborateurs ont toutefois fait l'objet d'importantes critiques qui, loin de contester l'existence de définisseurs primaires, ont invité à une vision plus dynamique de ces derniers. Outre son défaut de considérer les médias (ainsi que les journalistes et les sources alternatives aux institutions) comme passifs, Philip Schlesinger et Howard Tumber²⁵⁰⁷ ont surtout reproché à cette conception d'éviter les variations de cadrages qui existent au sein des différents médias et entre les sources institutionnelles. Les résultats présentés ici vont aussi dans ce sens. Le rôle des journalistes femmes dans la définition des problèmes d'inégalités genrées ou de Paul Arrivé dans la problématisation et publicisation des problèmes de santé mentale et d'encadrement des jeunes a par exemple été souligné. Si les promoteurs semblent s'accorder sur l'existence des problèmes, ce chapitre a mis en lumière les négociations, les débats et les conflits liés à l'explication de leurs causes et des solutions à mettre en place pour les résoudre. La tension entre les cadrages « sport » et « esport » mise en lumière en est par exemple révélatrice. Ainsi, si les résultats de l'analyse (et non un postulat *a priori*²⁵⁰⁸) font apparaître les promoteurs, qui plus est quand ils sont membres de France Esports, comme les définisseurs primaires des problèmes institutionnels et économiques médiatisés, il s'agit là du résultat instable d'un processus et non d'un statut garanti. Le chapitre 3 a d'ailleurs mis en lumière le travail de production de ressources mises à disposition sur le site internet France Esports, signe de la professionnalisation de ces sources²⁵⁰⁹. Enfin, comme les résultats du travail ethnographique de Samuel Vansyngel cité le rappellent, les promoteurs font l'objet de nombreuses critiques de la part des joueurs qui leur reprochent d'agir seulement pour maximiser leurs propres intérêts²⁵¹⁰. Il est toutefois à noter que si ces critiques apparaissent aussi dans certains commentaires postés

²⁵⁰⁶ SCHLESINGER Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d'information et les limites du média-centrisme », *op. cit.*, 1992, p. 75-98.

²⁵⁰⁷ SCHLESINGER Philip et TUMBER Howard, *Reporting Crime*, *op. cit.*, 1994.

²⁵⁰⁸ NEVEU Érik, *Sociologie politique des problèmes publics*, *op. cit.*, 2022, p. 172.

²⁵⁰⁹ SCHLESINGER Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d'information et les limites du média-centrisme », *op. cit.*, 1992, p. 75-98.

²⁵¹⁰ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024.

en dessous des articles de la rubrique sport de *lequipe.fr*, elles sont pour autant absentes des articles de presse étudiés.

Conclusion du chapitre 6

Ce chapitre a montré comment les problèmes (publics) qui traversent le monde de l'esport apparaissent dans les discours médiatiques et marquent indéniablement les cadres, voire en sont en partie à l'origine. Les problèmes d'encadrement légal, d'encadrement des jeunes et de santé mentale principalement associés au cadre « pratique à encadrer » ont d'abord été analysés. Les problèmes de durabilité économique au cœur au cadre « industrie » ont ensuite été étudiés. Pour finir, les problèmes d'inégalités genrées de l'esport attachés au cadre « inégalité » ont été explorés.

À l'inverse et en retour, ces cadres jouent un rôle dans la problématisation et publicisation de ces situations. Ces cadres sont en effet des ressources qui donnent aux acteurs des moyens de donner sens, de problématiser et de publiciser les situations de trouble²⁵¹¹ qu'ils ont expérimenté. Le cas du cadre « inégalités » mobilisé pour problématiser et publiciser les discriminations subies est à ce propos intéressant. Au fil du temps, les discours dépassent le simple constat d'une pratique masculine et les simples présentations d'expériences personnelles problématiques pour montrer qu'elles relèvent de problèmes structurels d'inégalités genrées construits socialement que le secteur sportif doit résoudre. Surtout, la démonstration ou justification « que le problème est non seulement bien réel, mais essentiel et prioritaire »²⁵¹² semble progressivement réalisée avec plus d'efficacité : les problèmes sont mieux identifiés, mieux délimités et s'accompagnent d'arguments, d'explications, de solutions et d'exemples qui objectivent d'autant plus les problèmes. Je fais l'hypothèse que la construction du cadre « inégalités » qui permet de telles montées en généralité occupe ici un rôle décisif.

Évidemment, ces problèmes font l'objet de nombreux travaux scientifiques dans lesquels des cadrages similaires de l'esport apparaissent. Ils sont notamment au cœur des *esports studies*. À titre d'exemple, après une première conférence de l'Esports Research Network en 2021 dédiée à la santé et au bien-être, l'édition de 2022 fut consacrée à la « *sustainability* » (ou durabilité)

²⁵¹¹ EMERSON Robert M. et MESSINGER Sheldon L., « Micro-politique du trouble », *op. cit.*, 2012, p. 57-80.

²⁵¹² NEVEU Erik, « Problème public », *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2021.

de l'esport. Ces trois types de problèmes constituaient 3 axes à part entière²⁵¹³. Ces mêmes problèmes sont de nouveau au cœur des « thèmes » proposés pour la conférence suivante « *Where Worlds Collide* » de 2024²⁵¹⁴. Ces travaux et leurs auteurs participent aussi à la problématisation et publicisation de ces situations problématiques. Évidemment, ils jouent également un rôle dans la production et la construction des cadres « pratique à encadrer » et « industrie ». Ils peuvent en outre constituer des ressources pour les acteurs de l'esport qui peuvent se les approprier. D'un point de vue critique, il est possible de s'interroger sur certains travaux orientés vers la résolution de problèmes du monde de l'esport, qui s'approprient ainsi les problématiques (notamment marchandes) définies et mises à l'agenda par les promoteurs, surtout quand ces études reproduisent leurs discours et cadrages avec peu de distances critiques.

Tous les problèmes sources de discussions et débats internes qui marquent les cadres n'ont pu être abordés ici. Il aurait été possible d'évoquer les problèmes liés au manque d'accessibilité des jeux aux personnes en situation de handicap²⁵¹⁵, les difficultés liées à la crise de la COVID-19²⁵¹⁶, les problèmes liés aux réactions haineuses des fans sur les réseaux sociaux²⁵¹⁷ ou plus largement l'ensemble des affaires (agressions sexuelles, dopage, tricherie, corruption, violence, attaques informatiques, etc.) qui touchent le monde de l'esport²⁵¹⁸. D'ailleurs, ceux-ci sont souvent interprétés au prisme du cadre « pratique à encadrer » ciblant le manque de structuration institutionnelle comme responsable.

²⁵¹³ ERNC 2022, [<https://esportsresearch.net/ernc22/>], consulté le 14 mai 2024.

²⁵¹⁴ *Call for Proposals: Esports Research Network 2024: Where Worlds Collide*, [<https://esportsresearch.net/ernc24/>], consulté le 14 mai 2024.

²⁵¹⁵ p. ex., CLÉRET Angélique, « Handicapé, il joue aux jeux vidéo... avec ses pieds », *Ouest-France*, 22/08/2021, p. Actu Côtes d'Armor_16 ; LERAY Eva, « Il se mobilise pour adapter l'eSport au handicap », *op. cit.*, 2022, p. Actu Vendée_21.

²⁵¹⁶ p. ex., ARRIVE Paul, « Coronavirus : l'esport de plus en plus touché », *L'Équipe*, 09/03/2020 ; ARRIVE Paul, « Esport : la dure période des jeux de combat », *L'Équipe*, 10/03/2021.

²⁵¹⁷ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : l'appel de North contre les messages de haine », *L'Équipe*, 30/01/2019.

²⁵¹⁸ p. ex., ARRIVE Paul, « Esport – PUBG : Les sanctions sont tombées », *L'Équipe*, 08/01/2019 ; ARRIVE Paul, « Esport – Overwatch : l'imbroglio Ellie », *L'Équipe*, 15/01/2019.

Conclusion de la deuxième partie

Cette deuxième partie s'est intéressée à deux controverses majeures ainsi qu'à trois problèmes qui apparaissent dans les discours de presse généraliste et de *lequipe.fr*. Le quatrième chapitre a été dédié à la controverse liée aux effets de l'esport sur les pratiquants. Le cinquième s'est concentré sur la controverse liée à la qualification sportive de l'esport. Le sixième a analysé les problèmes d'encadrement institutionnel, de durabilité économique et d'inégalités genrées. Chaque chapitre a tenté de concilier une triple logique. D'abord, la modélisation de cadres en niveaux et les différents cadres de l'esport identifiés ont été mis à profit pour comprendre les différentes situations problématiques qui apparaissent dans les textes de presse. Le rôle joué par les cadrages médiatiques produits dans la problématisation et la publicisation de ces situations a été interrogé. Enfin, les effets de ces controverses et problèmes sur la production et la construction des cadres de l'esport ont été analysés.

Dans le contexte de la controverse des effets, les cadres mis au jour dans la première partie de cette thèse ont d'abord permis de mettre en lumière le conflit entre les cadrages de l'esport comme source d'« effets néfastes », produits par un public extérieur qui y est opposé, et les (re)cadrages de l'esport comme « activité discréditée », « populaire », « jeu », « passion », « industrie », « discipline compétitive », source de « sociabilité » ou encore de « développement », souvent englobés dans le cadrage comme « activité saine », produits par le public sportif pour contrer les oppositions et justifier le bien-fondé de la pratique compétitive des jeux vidéo. La modélisation des cadres en niveaux s'est aussi avérée précieuse pour analyser la controverse liée à la sportivité de l'esport. Si la question oppose les cadres « sport », « jeu vidéo » et « esport » qui y répondent au niveau 1, les cadres de niveau 2 et 3 sont mobilisés comme autant d'arguments au service de ces cadres. Dans la mesure où un même cadre de niveau 2 peut être mobilisé au service des différents cadres de niveau 1, les fans de sport et d'esport qui s'opposent dans cette controverse peuvent parfois s'accorder sur la réponse à la question (c'est-à-dire sur le cadre de niveau 1) mais s'opposer sur le cadre de niveau 2 qui permet d'en faire la démonstration, ou au contraire, être en désaccord à propos de la réponse à la question, mais s'accorder sur le cadre de niveau 2 qui y a mené. Surtout, les cadres de niveau 2 et 3 ont parfois plus d'importance pour les acteurs mobilisés. En dépit d'accords ou de désaccords à propos des cadres de niveau 1, les cadres de niveau 2 (notamment « discipline compétitive » pour les fans d'esports ou « effets néfastes » pour les opposants) et de niveau 3 (comme « activité saine » pour le public sportif) peuvent revêtir davantage d'enjeux. Grâce à

la modélisation en niveaux mis au jour dans la première partie de cette thèse, l'analyse réalisée permet ainsi de montrer comment des cadres possiblement opposés par ailleurs peuvent travailler ensemble au service d'un cadre saillant ou d'une finalité sur laquelle ils s'accordent (p. ex., projets de « légitimation » ou de « démocratisation » présentés dans le chapitre 4). Enfin, les cadres identifiés et la modélisation ont aussi été utiles pour étudier la construction des problèmes de l'esport, en particulier les débats et disputes liés à la définition des problèmes et aux solutions à mettre en place pour les résoudre. Une tension récurrente entre les cadres « sport » et « esport » quand il s'agit de traiter ces problèmes depuis 2016 a ainsi été mise en lumière.

La façon dont les articles et les cadrages médiatiques peuvent participer à la dynamique des controverses a aussi été examinée. De façon générale, les controverses et les problèmes de l'esport sont davantage rendus visibles par des productions médiatiques qui rendent compte de leur existence que par des textes explicitement tournés vers leur problématisation et publicisation. Évidemment, les trois problèmes étudiés s'accompagnent tout de même d'articles ayant pour dessein de les problématiser et publiciser. Pour autant, la dépolitisation des problèmes d'encadrement et de durabilité économique a été mise en lumière. Toutefois, les textes médiatiques semblent jouer un rôle plus actif dans la construction du problème d'inégalité genrée. Certains joueurs et joueuses (bien que peu nombreux) profitent de l'espace communicationnel offert par la presse pour défendre une telle cause. À cet égard, le rôle des cadres médiatiques dans cette entreprise a été souligné. La construction du cadre « inégalités » a progressivement permis de monter en généralité et de transformer des troubles individuels en problèmes structurels à résoudre. Le rôle actif de la rubrique esport de *lequipe.fr* et de ses espaces commentaires dans la controverse sportive a également été mis en lumière. Pour autant, cette partie a surtout défendu l'idée que c'est à travers la lutte quotidienne pour le cadrage de l'esport, ou *framing contest*, que les controverses et problèmes sont rendus visibles et que les discours de presse y participent. En effet, à chaque fois que les acteurs apportent une réponse à la question des effets ou du sport par leurs cadrages, ils participent à la controverse. Quand bien même la question ou les autres réponses et acteurs auxquels leurs discours (et cadrages) s'opposent ne sont pas explicités, les énonciateurs n'en affichent pas moins leur positionnement, promeuvent une réponse particulière, mettent la question à l'agenda et peuvent entraîner de nouvelles réponses.

Enfin, le rôle joué par les controverses et les problèmes médiatiques sur la production et la construction des cadres de l'esport a été analysé. L'ensemble des cadres impliqués dans les controverses en ressortent marqués. En effet, les cadres déploient leurs logiques et leurs énoncés au service de la réponse aux questions controversées. Ils intègrent alors, dans leur panoplie, leur réponse et leur positionnement explicite vis-à-vis de la question, mais aussi vis-à-vis des autres réponses ou cadres. En outre, les controverses, et plus largement les questions qui restent à l'agenda, peuvent être à l'origine de nouveaux cadres. Une réponse, en constituant de manière répétée le principe organisateur des discours énoncés, peut devenir un cadre à part entière. Ce nouveau cadre peut hybrider en son sein différents cadres existants. Ces derniers sont alors enrichis et marqués par ces nouveaux agencements au sein desquels ils travaillent et se réorganisent. *In fine*, ce nouveau cadre peut lui-même devenir le sous-cadre d'autres cadres. De nouvelles configurations porteuses de sens inédits apparaissent ainsi grâce aux controverses et aux débats. En outre, le caractère fondamentalement dialogique des cadres rend aussi visible le poids des controverses sur leur façonnage. En effet, les cadres se construisent les uns par rapport aux autres, en opposition ou en adéquation. La panoplie de chacun comporte des énoncés sur les autres cadres ainsi que sur les relations entretenues avec eux. Ces relations sont précisées et explicitées de façon édifiant par les différentes disputes.

À la suite de ces controverses et problèmes, quelques cadrages (et, *in fine*, pratiques) de l'esport semblent s'imposer comme étant (plus) légitimes. La controverse des effets semble gracier les pratiques saines du jeu vidéo compétitif. La controverse du sport semble consacrer une pratique compétitive des jeux vidéo sportive. Quant aux différents problèmes, ils semblent promouvoir une pratique institutionnalisée, durable économiquement et inclusive. S'il a été montré dans cette partie comment les débats, les conflits et les négociations internes au monde de l'esport affectent les carrières des cadres, leur succès, leur apparition, leur imposition, leur renforcement ou au contraire leur absence, encore faut-il éclaircir ce que font (ou non) ces différents cadres aux pratiques et pratiquants médiatisés. Ces questionnements font l'objet de la dernière partie. Dans la mesure où les principes normatifs sont au cœur des critiques, des justifications et des controverses, le concept de norme y est mobilisé.

Troisième partie. *Normal Kombat* : des normalisations de l'esport

Introduction de la troisième partie

Si la deuxième partie a mis au jour des débats, des controverses, des luttes et des négociations liés à la légitimation de l'esport en tant que pratique saine et/ou sportive, cette dernière partie insiste désormais sur les normalisations de l'esport que ces conflits entraînent. En effet, dans la mesure où les légitimations passent par la démonstration de la conformité de l'esport aux normes d'une pratique saine et sportive légitime, elles conduisent nécessairement à la normalisation de la pratique. À cet égard, si le rôle instituant²⁵¹⁹ des controverses des effets et du sport dans la production et la construction des cadres médiatiques de l'esport a été précédemment mis en évidence, cette partie met au jour le rôle que jouent ces controverses dans l'avènement d'un esport sain et d'un esport sportif. Cette partie montre donc le rôle que peuvent jouer les discours médiatiques dans la normalisation d'une nouvelle activité corporelle, et *in fine* dans l'entreprise de contrôle social²⁵²⁰ d'une nouvelle pratique. Plus précisément, elle montre le rôle que jouent certains cadres de l'esport, qui s'imposent au sein des articles de presse, dans ces normalisations.

Par normalisation de l'esport, il est entendu l'établissement de normes sociales, c'est-à-dire de règles liées à la pratique de l'esport que les pratiquants doivent suivre sous peine de commettre une faute et d'être sanctionnés, notamment en étant étiquetés comme déviants²⁵²¹. En effet, ces normes sociales spécifient les comportements attendus²⁵²² et définissent ceux qui sont (in)acceptables²⁵²³ et (il)légitimes. Cette normalisation fait que certaines pratiques et manières de pratiquer sont normales et d'autres moins normales ou anormales, voire déviantes. Elle

²⁵¹⁹ DEBAZ Josquin, « Entre science et société, les controverses comme enquêtes collectives », *op. cit.*, 2017, p. 158-149-166.

²⁵²⁰ Défini comme l'ensemble des dispositifs employés dans une société pour assurer le respect des règles édictées. RIUTORT Philippe, *Premières leçons de sociologie*, 4e éd., Presses universitaires de France, Paris, coll. « Collection Major », 2013, p. 75.

²⁵²¹ BECKER Howard S., *Outsiders*, *op. cit.*, 2020.

²⁵²² HOMANS George Caspar, *Social behavior: its elementary forms*, Rev. ed., Harcourt, Brace, Jovanovich, New York, 1974.

²⁵²³ HOLDER Harold D., *Alcohol and the community: a systems approach to prevention*, Cambridge University Press, Cambridge, coll. « International research monographs in the addictions (IRMA) », 1998.

entraîne en effet une distinction entre des pratiques de l'esport (ainsi que des comportements et des actions) normales, car normalisées et conformes aux règles établies, et des pratiques de l'esport anormales ou déviantes, car non conformes. Si les premières sont validées et consacrées, les secondes sont sujettes à critiques, dévaluées, déclassées, infériorisées, voire qualifiées d'illégitimes, et relégués plus bas dans la hiérarchie des pratiques.

Ces règles quadrillent à la fois ce que l'on peut faire, et ce que l'on peut dire et écrire sur la pratique de l'esport. Évidemment, en l'absence d'une approche ethnographique au plus près des compétiteurs et des compétitions, il n'est pas possible de présumer des règles pragmatiques²⁵²⁴ que les compétiteurs suivent vraiment au quotidien. La capacité des individus à résister aux normes établies peut d'ailleurs s'observer à ce niveau-là. Par exemple, Samuel Vansyngel montre qu'en dépit des politiques d'hygiénisation des LANs orchestrées par les organisateurs menant à interdire l'alcool, les compétiteurs « rused pour faire entrer l'alcool, mais aussi gâteaux et sodas »²⁵²⁵. Il est uniquement possible d'observer ce qui est dit sur les actions des individus, sur ce qu'ils font ou sont, sur ce qu'ils peuvent faire ou être, sur ce qu'ils doivent faire ou être ou encore sur ce qu'il est bien ou mal de faire ou d'être²⁵²⁶. Il est seulement possible d'appréhender les normes telles qu'elles sont configurées dans les discours médiatiques, et les règles telles qu'elles sont présentées par les acteurs médiatisés.

À proprement dit, il ne s'agit donc pas réellement d'analyser ce que font ces discours à l'esport et aux pratiquants, ou plus précisément la manière dont ceux-ci sont normalisés au quotidien. Il s'agit plutôt d'étudier la façon dont les articles de presse et les discours médiatiques normalisent des pratiques sportives et délimitent ce qui est considéré comme (a)normal et déviant, notamment en cadrant certaines pratiques comme normales et d'autres comme anormales ou déviantes. L'observation de ces normalisations se fait donc d'abord à l'échelle d'un article. Si une quantité d'articles produisent les mêmes normalisations, il est possible de faire plus largement l'hypothèse de la normalisation en question à l'échelle de la culture, provoquée par la transformation des cadres médiatiques et par les grammaticalisations que produisent les discours normatifs²⁵²⁷. Ainsi, les concepts de normes et de normalisation

²⁵²⁴ LEMIEUX Cyril, *La sociologie sur le vif*, Presses des Mines, Paris, coll. « Sciences sociales », 2013, p. 269, [<https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.782>].

²⁵²⁵ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, op. cit., 2024, p. 236.

²⁵²⁶ DEMEULENAERE Pierre, *Les normes sociales : entre accords et désaccords*, Presses universitaires de France, Paris, coll. « Sociologies », 2003.

²⁵²⁷ LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce*, op. cit., 2009.

apparaissent ici opportuns pour approcher, de façon certes partielle, les effets des cadrages médiatiques et des disputes.

En raison du cadre théorique, des notions et des concepts mobilisés depuis le début de ce travail (cadre médiatique, critique, controverse, grammaire, etc.), parler de normes sociales, de règles, d'effets normatifs et de normalisation semble évident, aller de soi et ne revêtir qu'un intérêt limité qui ne justifie pas que l'on y consacre une partie. En effet, les cadres médiatiques sont nécessairement normatifs dans la mesure où ils disent ce qui est, mais aussi ce qui doit être ou devrait être. Ils envisagent la direction que doit prendre l'esport et son horizon. Ils définissent des normativités en caractérisant ce qui est (a)normal et (in)acceptable. Ainsi, il a déjà été montré comment certains joueurs sont décrits comme déviants et enjoint à contrôler leur pratique dans le cadre « effets néfastes ». Les cadres définissent des fins ou des buts, mais aussi les moyens à mettre en œuvre pour les atteindre. À l'instar de ce qu'évoque Luc Boltanski à propos de la qualification, le cadre « pointe vers des conséquences dans la réalité, notamment au niveau de l'usage, de façon à poser l'alternative entre un bon usage et un usage transgressif, et à ouvrir par là la possibilité d'une sanction », ainsi est-il « d'un même mouvement, descriptif et normatif »²⁵²⁸.

D'ailleurs, la partie précédente a évoqué les grammaires de cadre, c'est-à-dire l'ensemble des règles à suivre pour être reconnu comme quelqu'un ayant agi correctement dans ce cadre. À titre d'exemple, les motifs qui accompagnent une action sont aussi codifiés. Agir ne suffit pas, il convient d'agir pour les bonnes raisons, c'est en cela que pour Danny Trom le motif « a un caractère normatif et [est] soumis à des jugements de pertinence et d'acceptabilité »²⁵²⁹. La partie précédente a aussi mis en lumière les critiques liées aux grammaires des cadres et mentionné comment le non-respect de certaines règles, à l'instar de celles de la grammaire sportive sur *lequipe.fr*, entraîne des critiques. Plus largement, les critiques et les justifications au cœur de l'analyse sont indéniablement normatives. Celles-ci sont toujours sous-tendues par le principe supérieur commun de la cité prise en référence²⁵³⁰ ou plus largement par un principe normatif, sur lesquels l'analyse a déjà insisté à maintes reprises. Il en est de même pour les célébrations, il s'agit toujours d'évaluer et de porter un jugement sur quelque chose en vertu d'une norme ou d'un principe normatif. Autrement dit, critiques et validations sont toujours le

²⁵²⁸ BOLTANSKI Luc, *De la critique*, op. cit., 2009, p. 109-110.

²⁵²⁹ TROM Danny, « Grammaire de la mobilisation et vocabulaires de motifs », op. cit., 2001, p. 99-134.

²⁵³⁰ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification*, op. cit., 2022.

résultat d'une évaluation ou d'un jugement porté en vertu d'une norme ou d'un principe normatif.

Pour autant, si l'outillage conceptuel mobilisé est lié aux normes, encore faut-il préciser les normes dont il est question, et donc celles qui s'imposent (ou non). En effet, les cadres peuvent être associés à des normes différentes, voire contradictoires. À titre d'exemple, comme présenté dans le chapitre 4, il y a au moins sept cités et principes supérieurs communs à partir desquels s'établissent des critiques et des justifications²⁵³¹. Surtout, « la normativité est constamment négociée par des disputes ayant lieu dans différentes cités »²⁵³². En effet, la définition des normes établies fait l'objet de luttes. Ainsi, quand bien même la légitimation de l'esport passe par la monstration de sa conformité aux normes d'une pratique légitime, la définition des normes sur lesquelles se fonde cette légitimité est débattue. Autrement dit, la définition de ce qu'est une pratique légitime ou normale de l'esport est débattue. Ainsi, si cette partie montre que des normes s'imposent – ce qui implique d'abord d'en faire la démonstration et d'en administrer la preuve, ce qui est loin d'être évident (dans quelle mesure s'imposent-elles ?) –, il s'agit surtout d'étudier de quelle façon elles le font, comment et pourquoi. Il s'agit en outre d'être attentif aux luttes et négociations relatives à la définition des pratiques (a)normales et déviantes. Des cadres de l'esport s'opposent-ils en défendant des projets normatifs différents ? Y a-t-il des cadres qui s'opposent tout en défendant le même projet normatif ?

Consacrer cette dernière partie aux normalisations de l'esport et au potentiel rôle des productions médiatiques dans ces processus comporte aussi le risque de trahir le positionnement épistémologique adopté jusqu'ici. Il pourrait être tentant d'attribuer un pouvoir trop important à la presse sur des publics sportifs passifs, et de réhabiliter une conception des médias considérée comme dépassée par de nombreux chercheurs²⁵³³. Ce faisant, la rupture serait entamée avec la sociologie de la critique au profit d'une approche résolument critique²⁵³⁴. Or, si cette partie apparaît plus critique, il n'est pas seulement question de cela ici, loin de là. Le paragraphe précédent a souligné l'existence de plusieurs normes et les luttes pour définir ces normes. Les acteurs étudiés jouent un rôle actif dans ces luttes ainsi que dans l'établissement ou la contestation de ces normes. À l'instar des ripostes produites au moment de la controverse

²⁵³¹ BOLTANSKI Luc et CHIAPELLO Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, *op. cit.*, 2011.

²⁵³² SUSEN Simon, « Une réconciliation entre Pierre Bourdieu et Luc Boltanski est-elle possible ? Pour un dialogue entre la sociologie critique et la sociologie pragmatique de la critique », in Bruno FRERE (dir.), *Le tournant de la théorie critique*, Desclée de Brouwer, Paris, coll. « Solidarité et société », 2015, p. 166-186.

²⁵³³ MAIGRET Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, *op. cit.*, 2022.

²⁵³⁴ BOLTANSKI Luc, « Sociologie critique et sociologie de la critique », *op. cit.*, 1990, p. 124-134.

du sport qui défendent le fait que l'esport n'est effectivement pas un sport (mais de l'esport) et que sa légitimité ne doit pas dépendre de sa conformité à la norme sportive, il est toujours possible de contester (et de redéfinir) les normes sur lesquelles se fondent la légitimité et la grandeur de l'esport. Et pour cause, dans le sillage de la sociologie de la critique, cette thèse reconnaît la « capacité » ou « compétence critique » des acteurs « qui leur donne la capacité de développer et mobiliser des ressources normatives en fonction des disputes dans lesquelles ils s'engagent dans différents contextes »²⁵³⁵. La critique leur permet en effet « de mettre en question les conventions établies et de devenir les créateurs de leur propre normativité »²⁵³⁶. Ainsi sont-ils aussi « capables de négocier les principes normatifs mis en place pour construire une réalité collective »²⁵³⁷. Toujours dans une perspective compréhensive Wébérienne, il s'agit donc d'être attentif au sens que les acteurs donnent aux normes auxquelles ils adhèrent, les raisons (ou les motifs dirais-je) qui les mènent à faire tel ou tel choix normatif, la façon dont ils les justifient et les expliquent²⁵³⁸.

Dès lors, si cette partie montre que les pratiques et les compétiteurs sont normalisés dans les discours médiatiques, elle montre aussi que cette normalisation est le résultat de l'activité collective de production des discours médiatiques dans laquelle se coordonnent différents acteurs sociaux : journalistes, acteurs sportifs, lecteurs, etc. En quelque sorte, à l'instar des acteurs impliqués dans la production d'une œuvre d'art, il est possible de considérer que « tout le monde a un projet et le résultat des négociations entre eux n'est rien d'autre que ce sur quoi ils finissent par tous tomber d'accord ». Certes, le « résultat de cette activité collective est quelque chose que personne ne voulait peut-être, mais qui est le meilleur que chacun puisse tirer de cette situation, et donc quelque chose sur quoi tous, en effet, s'accordent »²⁵³⁹. À cet égard, les résultats de la partie précédente sont précieux.

Le mot « normalisation » est orthographié au pluriel, car l'existence de plusieurs pratiques normales de l'esport est postulée. Cette dernière partie se concentre sur trois types de normalisations en particulier. Le chapitre 7 analyse la normalisation d'un esport sain. Celle-ci apparaît principalement liée aux cadres « sociabilité », « développement humain » et

²⁵³⁵ SUSEN Simon, « Une réconciliation entre Pierre Bourdieu et Luc Boltanski est-elle possible ? Pour un dialogue entre la sociologie critique et la sociologie pragmatique de la critique », *op. cit.*, 2015, p. 164 151-186.

²⁵³⁶ *Ibid.*, p. 170 151-186.

²⁵³⁷ *Ibid.*, p. 167 151-186.

²⁵³⁸ DEMEULENAERE Pierre, *Les normes sociales*, *op. cit.*, 2003, p. 6.

²⁵³⁹ HOWARD Becker et PESSIN Alain, « Dialogue sur les notions de Monde et de Champ », *Sociologie de l'Art*, n° 1, OPuS 8, 2006, p. 172 163-180, [<https://doi.org/10.3917/soart.008.0163>].

« discipline compétitive ». Le chapitre 8 s'intéresse à la normalisation d'un sport sportif, qu'il est aussi possible d'appeler normalisation sportive ou « sportivisation ». Celle-ci est essentiellement liée au cadre « discipline compétitive ». Enfin, le chapitre 9 traite de la normalisation genrée. Contrairement aux deux premières, cette dernière n'est originellement pas liée à un conflit, mais principalement au cadre « activité masculine ». Pour autant, ce dernier chapitre interroge aussi le rôle qu'ont joué les débats relatifs à la problématisation et publicisation des inégalités genrées dans la remise en question des normes genrées traditionnelles et dans l'établissement d'un nouveau modèle genré.

Chapitre 7. *Evil Dead* : de l'esport sain

Ce chapitre montre comment les textes médiatiques de presse généraliste participent à la normalisation d'un esport sain. Plus précisément, il montre comment les cadrages médiatiques normalisent l'esport sain en présentant les pratiques sportives saines comme normales, acceptables, souhaitables, etc., et celles qui ne le sont pas comme anormales. Cet esport sain est défini comme un esport qui n'est pas source d'effets néfastes sur les pratiquants et qui peut être source de bienfaits. Le vocable « sain » ne fait pas seulement référence à la santé et au bien-être. Il est aussi possible de qualifier cet esport de bon, de positif, de bénéfique, de moral ou d'intéressant, etc. Par excellence, cet esport sain correspond à la pratique décrite par le cadre de niveau 3 « activité saine ». Pour autant, ce cadre n'a pas besoin d'apparaître explicitement pour que les pratiques présentées soient conformes aux normes d'un esport sain (et réciproquement, la présentation des pratiques comme conformes à ces normes n'entraîne pas de fait leur cadrage comme « saines »). Le plus souvent, les pratiques décrites par les cadres « sociabilité » et « discipline compétitive » (qui, comme montré dans le chapitre 2, travaillent couramment au service du cadre « activité saine » quand il se manifeste) sont conformes aux normes d'une pratique saine. À cet égard, leur progressive domination depuis les années 2000 n'est pas anodine. Elle peut témoigner et expliquer cette normalisation.

À la suite de la première phase exploratoire et de la lecture des premiers travaux diachroniques dédiés à l'esport dans la presse, il semblait intéressant de formuler l'hypothèse selon laquelle la pratique compétitive des jeux vidéo a été progressivement légitimée dans les productions médiatiques et de questionner le possible rôle des cadrages médiatiques dans la légitimation culturelle de l'esport. La dévaluation, le discrédit et les cadrages défavorables des compétitions vidéoludiques (soulignant l'addiction, l'isolement, la violence, le ridicule, l'inutilité, etc.) auraient laissé place à des cadrages plus favorables soulignant leurs intérêts et des aspects plus désirables. Et pour cause, l'analyse quantitative des cadres présents dans les articles du corpus étudié montre que le cadre des « effets » diminue au profit d'autres cadres qui induisent des connotations plus positives : « industrie », « discipline compétitive », « développement humain », « sport », « sociabilité », etc.

Pour autant, ce chapitre défend l'idée que, loin de légitimer les compétitions de jeux vidéo en général, les productions médiatiques légitiment (ou présentent comme légitimes) seulement

quelques formes d'engagement et modalités de pratiques sportives²⁵⁴⁰ : celles qui sont cadrées comme saines. Si celles-ci sont effectivement promues, validées, célébrées, voire sujettes aux éloges, d'autres formes d'engagement et de pratiques restent inférieures, dévaluées, critiquées, discréditées, voire présentées comme déviantes par les énonciateurs qui s'expriment dans les productions des médias. C'est ainsi que les discours et cadrages médiatiques définissent et délimitent les pratiques sportives qui sont (a)normales et (il)légitimes, et *in fine*, les normalisent. Ici, l'analyse met en lumière que ce sont donc les pratiques de jeu vidéo compétitif saines qui sont cadrées comme normales, acceptables et légitimes. Ainsi, le chapitre montre comment les discours et cadrages médiatiques participent à la légitimation d'un sport sain. Dans la mesure où ce bon sport est un sport normé et normal(isé), il est possible de parler de la normalisation d'un sport sain, ou d'assainissement de l'esport.

Pour démontrer comment ces cadrages médiatiques normalisants et ce « bon » sport s'imposent, ce chapitre souligne d'abord que les cadrages normatifs défavorables de l'esport ne disparaissent jamais vraiment du corpus et que les cadrages favorables aspirent au même projet normatif dans la mesure où ils s'accordent sur les mêmes valeurs et principes normatifs. Pour autant, il montre que, s'il y a un consensus sur le fait que l'esport ne doit pas être source d'effets néfastes mais de bienfaits, les moyens pour atteindre les buts peuvent être négociés et redéfinis (1.). Dans un deuxième temps, le rôle de certains acteurs sportifs entrepreneurs d'une bonne pratique des jeux vidéo compétitifs dans la production de ces cadrages normalisant est mis en lumière (2.). Dans un troisième sous-chapitre, le rôle des acteurs extérieurs à l'esport qui cadrent l'esport comme un instrument pour parvenir à leurs fins est souligné (3.). Pour finir, la hiérarchisation des pratiques sportives qui résulte de ces cadrages normalisant, et le rôle des hiérarchisations produites par les cadrages médiatiques dans cette normalisation est analysé (4.).

1. Cadrages défavorables, cadrages favorables, mêmes principes normatifs

Ce premier sous-chapitre montre que les cadrages défavorables comme les cadrages favorables jouent un rôle décisif dans la normalisation d'un sport sain. Ces cadrages s'accordent sur de mêmes principes normatifs qui s'imposent. Ils produisent ainsi la même séparation entre des pratiques normales et légitimes de l'esport (celles sans effets néfastes et source de bienfaits) et

²⁵⁴⁰ GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable », *op. cit.*, 2015.

des pratiques anormales et illégitimes de l'esport (celles source d'effets néfastes). Pour autant, si un accord, voire un consensus, émerge sur le bien-fondé de développer une pratique saine de l'esport, des tensions et négociations peuvent tout de même apparaître sur les moyens à mettre en œuvre pour atteindre cet objectif. Sous un autre angle, il s'agit de négociations liées à la définition de ce but, et donc, plus concrètement ici, de la définition de ce qu'est une pratique sans risque et source de bienfaits.

Ce sous-chapitre se divise en trois sections. La première se concentre sur l'horizon normatif des cadrages défavorables en montrant l'omniprésence du cadre des « effets » (1.1.). La deuxième montre que les cadrages favorables s'accordent sur les mêmes principes normatifs (1.2.). Enfin, la dernière section nuance le propos en rappelant que la définition de ce qu'est une activité esportive saine peut être négociée (1.3.).

Avant d'engager la démonstration, il convient de préciser ce qui est entendu par cadrages défavorables et favorables. Les cadrages favorables de l'esport – qu'il aurait été aussi possible d'appeler cadrages positifs, valorisants ou encore mélioratifs – induisent des significations, des connotations et des jugements positifs et optimistes de l'activité. Ils mettent l'accent sur des aspects positifs, favorables, agréables, bénéfiques, désirables, souhaitables, avantageux, vertueux, constructifs, etc., de l'esport et de son développement. Il est possible de penser au cadre « activité saine » bien que celui-ci est loin d'apparaître à chaque cadrage favorable de l'esport dans la mesure où ce caractère sain n'est pas explicité ou rendu visible par des dispositifs de cadrage dédiés. Ainsi, comme cela a été souligné dans la partie précédente, ce sont les cadres « discipline compétitive », « sport », « sociabilité », « développement humain », ou « industrie » qui présentent le plus souvent favorablement l'esport. Les cadrages défavorables de l'esport – qu'il aurait été aussi possible d'appeler cadrages négatifs, critiques, dévalorisants ou encore péjoratifs – induisent des significations, des connotations et des jugements négatifs et pessimistes de l'activité. Ils soulignent les aspects négatifs, défavorables, désagréables, indésirables, nuisibles, etc., de l'esport et de son développement. Le cadre des « effets néfastes » de l'esport est exemplairement défavorable à l'esport.

1.1. De l'omniprésence du cadre des « effets »...

L'horizon normatif du cadre des « effets néfastes » est évident, car il définit et décrit certaines pratiques esportives et compétiteurs comme déviants ou non normaux et invite à contrôler,

réguler, surveiller, voire interdire, la pratique. Ainsi, la légitimation de l'esport passerait par la réduction voire la disparition de ce cadre défavorable. Seulement, cette section souhaite montrer que ce cadre ne disparaît jamais vraiment. Si quantitativement sa proportion reste faible et se réduit, il est toujours susceptible d'être mobilisé, tant par des énonciateurs journalistiques ou extérieurs à l'esport que par des énonciateurs initiés à l'esport. Il apparaît plus implicite et sous une forme plus douce, moins directe ou frontale.

Le plus souvent, les pratiques et les acteurs principaux des articles (c'est-à-dire ceux qui sont l'objet de la production ou sur lesquels celle-ci insiste) ne sont pas concernés par ce cadre. Ils sont d'ailleurs affranchis des critiques par les énonciateurs journalistiques ou s'en affranchissent eux-mêmes par leurs justifications. Dès lors, les cadrages défavorables de certaines pratiques compétitives de jeux vidéo – présentées comme source d'effets néfastes, inutiles, improductives, solitaires, intensives, acharnées, compulsives, non contrôlées, non mesurées, non raisonnées, etc. – cohabitent avec des cadrages plus favorables à l'esport : « discipline compétitive », « développement humain », « industrie », « sociabilités », etc. La page titrée « Jeux virtuels, atouts bien réels » parue dans *Le Journal de Saône et Loire*²⁵⁴¹ en est un exemple édifiant :

« Une personne assise au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe : voilà, pour beaucoup, la description de l'esport. Pourtant, il s'agit d'un aperçu assez réducteur d'une pratique qui a gagné en popularité en même temps qu'Internet s'est démocratisé. En effet, l'esport regorge d'atouts, souvent insoupçonnés. L'un d'eux s'impose en ces temps de pandémie : le lien social. À l'heure où la possibilité de faire des rencontres se raréfient en raison des restrictions sanitaires, jouer aux jeux vidéo en ligne peut pallier ce manque, notamment chez les adolescents ou les jeunes adultes. À condition, bien sûr, de maîtriser sa dose d'esport, souvent catalogué parmi les pratiques addictives, avec son lot d'utilisateurs "toxiques". Tout le monde peut jouer. Certes, mais à dose raisonnable et raisonnée, le sport électronique – ou virtuel – peut s'avérer précieux dans le monde réel. Depuis plusieurs années, le monde de la santé, et notamment les secteurs du handicap ou de la pédopsychiatrie, a recours à l'esport dans certains cas de figure »²⁵⁴².

²⁵⁴¹ MARSAL Baptiste, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *op. cit.*, 2021, p. 38.

²⁵⁴² *Ibid.*

MAGAZINE/SOCIÉTÉ

Jeux virtuels, atouts bien réels

L'esport se résume souvent à une pratique essentiellement ludique. Mais ce serait oublier que l'apprentissage par le jeu, un concept utilisé dans l'éducation et la psychologie, vaut aussi pour le monde virtuel.

Une personne assise au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe... voilà, pour beaucoup, la description de l'esport. Pourtant, il s'agit d'un aperçu assez réducteur d'une pratique qui a gagné en popularité en même temps qu'Internet s'est démocratisé.

En effet, l'esport regorge d'atouts, souvent insoupçonnés. L'un d'eux s'impose en ces temps de pandémie : le lien social. À l'heure où la possibilité de faire des rencontres se raréfie en raison des restrictions sanitaires, jouer aux jeux vidéo en ligne peut pallier ce manque, notamment chez les adolescents ou les jeunes adultes. À condition, bien sûr, de maîtriser sa dose d'esport, souvent catalogué parmi les pratiques addictives, avec son lot d'utilisateurs « toxiques ».

Tout le monde peut jouer

Certes, mais à dose raisonnable et raisonnée, le sport électronique – ou virtuel – peut s'avérer précieux dans le monde réel. Depuis plusieurs années, le monde de la santé, et notamment les secteurs du handicap ou de la pédopsychiatrie, a recours à l'esport dans certains cas de figure.

C'est ainsi que, le mois dernier, l'équipe LDLC-OL, rattachée à

l'Olympique lyonnais, a lancé un partenariat avec Handicap International dans le but de favoriser l'inclusion des personnes handicapées, par l'esport. Une collaboration de plus entre ces deux univers, qui se côtoient déjà depuis longtemps.

Et pour cause : la nature statique de la pratique permet d'atténuer la barrière du handicap pour les personnes à mobilité réduite. Et qu'importe l'incapacité fonctionnelle : année après année, les concepteurs de jeu s'efforcent d'améliorer la modularité de leurs produits : ainsi, on peut très bien jouer à une main, avec les pieds, et même avec la bouche grâce à un joystick conçu spécialement.

Ces évolutions dans l'accessibilité constituent un progrès immense en matière d'inclusion. À l'échelle de plus en plus de « streamers » handicapés diffusent leurs exploits en ligne.

L'avatar d'un joueur peut en dire beaucoup sur lui

Concernant les enfants et les adolescents, le bénéfice de l'esport s'avère différent. Pas question d'inclusion, mais d'approche thérapeutique, en étudiant le « dédoublement numérique de soi » chez les patients atteints de troubles (sommeil, comportement alimentaire, retrait social, échec scolaire), en s'attardant sur leur « avatar ».

En utilisant l'esport, « le psychologue peut inciter l'enfant à faire le lien entre ce qui se passe dans le jeu, et ce que cela évoque pour lui de sa vraie vie, passée ou présente », explique le psychiatre Serge Tisseron, docteur en psychologie et responsa-



Même si les compétitions physiques d'esport font aussi les frais de la pandémie, le secteur n'en souffre pas pour autant, grâce à la possibilité de jouer en ligne. Photo Archives L'Alsace/Vanessa MEYER

QUESTIONS À

Servane Fischer Ancienne joueuse professionnelle

« Le jeu vidéo a été un exutoire pour moi »

Racontez-nous comment vous avez pénétré le monde des jeux vidéo.

« J'ai commencé à 13 ans. Donc j'ai grandi un peu grâce aux jeux vidéo. Ça m'a permis de développer un lien social, surtout en jouant en équipe : devoir se coordonner, apprendre à faire de la stratégie ensemble, à communiquer, je trouve que ça aide énormément. »



Photo DR

Vous évoquez un besoin de lien social. Vous étiez timide ?

« J'étais très réservée. Mes parents ne s'occupaient pas de moi, je me sentais très seule. Le jeu vidéo m'a un peu « sauvée » parce que ça a créé ce lien social, ce contact avec des personnes. D'une part avec des gens de mon école, puisque c'est grâce à eux que je me suis mis au compétitif, ce qui a créé des liens au collège puis au lycée avec des gens qui m'entouraient. Mais j'ai aussi fait connaissance avec des gens en ligne. Ça a été un facilitateur, en termes de communication. »

Comment se déroulaient les échanges entre vous ?

« Il n'y avait pas Twitter, Facebook venait à peine d'arriver, on utilisait donc très peu les réseaux sociaux. On utilisait plutôt le vocal et l'écrit dans le jeu, mais cela restait des conversations privées. Du coup, je l'ai très bien vécu, de pouvoir me faire des amis par ce biais-là. Le jeu vidéo a été un exutoire pour moi, mais il ne doit pas être un échappatoire pour les jeunes. On ne doit pas échapper à sa vie, parce que la vie est plus importante que le jeu vidéo. »

En quoi le jeu vidéo vous a-t-il aidé ?

« Ça m'a permis de me recentrer sur moi, d'apprendre de moi, de qui je suis, de ce dont je suis capable de faire, de prendre confiance en moi. Parce que quand on est performant et qu'on réussit à accomplir des choses dans le jeu vidéo, c'est comme quand on atteint ses objectifs dans la musique ou dans le sport : on en retire une satisfaction, une fierté. »

Propos recueillis par Ba. M.

Des compétences utiles dans le monde du travail

Souvent présentée comme toxique pour les jeunes, la pratique du jeu vidéo peut permettre de développer des compétences utiles dans le monde du travail.

À Poitiers, la mission locale en est convaincue au point de voir dans Mario Kart et Rocket League des leviers de réinsertion pour des jeunes déscolarisés. Elle a ainsi lancé l'opération « Team Job », destinée à une dizaine de jeunes de 16 à 25 ans : des parties de jeux vidéo et des entretiens autour de leur projet professionnel. Première expérience du genre, l'opération témoigne aussi de l'évolution du regard porté sur le gaming et l'esport. Si pour certains, jouer aux jeux vidéo est encore perçu comme toxique et défiant pour la réussite scolaire, les mœurs évoluent.

Réflexe, analyse, esprit d'équipe...

À Lyon, Valérie Dmitrovic peut en témoigner. Engagée depuis près de deux années dans la formation supérieure – elle a été directrice nationale de la pédagogie et du développement au sein du groupe Ionis – elle a été co-fondée en 2018 Gaming Campus, « un lieu unique en Europe », où se regroupent trois écoles, couvrant tous les métiers de l'industrie du jeu

vidéo : management, programmation, infographie. Et elle confirme que de nombreuses compétences acquises dans la pratique du sport électronique sont « complètement transférables dans le monde du travail ».

« En termes de management, cela présente plusieurs vertus pour la vie professionnelle future : déjà, le jeu vidéo permet de développer les fameux « soft skills » (ou compétences comportementales et relationnelles, ndlr) ». Un aspect que les entreprises scrutent, ces dernières années, avec une grande attention. Mais ce n'est pas tout.

« L'esport développe la capacité d'analyse stratégique. Beaucoup de jeux reposent là-dessus. En jouant à plusieurs, on cultive aussi l'esprit d'équipe, ou le fait de gagner ensemble », poursuit Valérie Dmitrovic. Et d'ajouter : « On apprend aussi la gestion du stress, puisque le jeu génère toujours un peu d'émotion, la prise de décision : il faut parfois décider rapidement, ou le pilotage de la performance. L'esport nécessite aussi de disposer d'excellents réflexes, et éveille pas mal l'empathie, l'amitié. Même si cela reste du jeu, tout cela est hyper intéressant, et très riche. »

Ba. M. (avec AFP)

Figure 19 : Photographie de l'article « Jeux virtuels, atouts bien réels » (Baptiste Marsal, *le Journal de Saône et Loire*, 11/04/2021).

Dans cette production, le cadrage valorisant de la pratique médiatisée source de « développement » est visible dès le titre évoquant des « atouts bien réels ». Ce cadrage est développé dans le texte quand il est énoncé que l'esport peut « s'avérer précieux dans le monde réel » et qu'il est utilisé comme un moyen thérapeutique dans « le monde de la santé, et notamment les secteurs du handicap ou de la pédopsychiatrie ». Plus bas sur la page, un encadré est intitulé « Des compétences utiles dans le monde du travail ». L'esport y est présenté comme un « levier de réinsertion pour des jeunes déscolarisés », car il permet notamment de développer « réflexe, analyse, esprit d'équipe », des qualités transférables dans le monde professionnel. Le cadre « sociabilité » est aussi mobilisé quand il est souligné que la pratique permet de « faire des rencontres ». Pour autant, ces cadrages favorables cohabitent avec le cadre des « effets néfastes ». Si l'esport a des atouts, c'est seulement « à condition, bien sûr, de

maitriser sa dose d'esport, souvent catalogué parmi les pratiques addictives, avec son lot d'utilisateurs "toxiques". Tout le monde peut jouer. Certes, mais à dose raisonnable et raisonnée »²⁵⁴³.

La suite de cette section met au jour 5 procédés discursifs ou configurations par lesquelles apparait cette cohabitation entre le cadre des « effets » – dont les pratiques et les protagonistes des articles sont affranchis – et des cadres favorables de l'esport.

Le premier procédé A) consiste à évoquer, positionner, comparer et évaluer la pratique et les compétiteurs médiatisés par rapport à un cadrage présentant l'esport comme une déviance source d'effets néfastes. Or, quand bien même les acteurs principaux des articles sont la majeure partie du temps positionnés en rupture avec ce cadrage, à l'opposé des acteurs qui y sont dépeints péjorativement, le cadrage des effets néfastes est saillant lorsque la véracité et l'existence de ces effets néfastes ne sont ni questionnées ni contestées. Si les pratiques déviantes ne concernent pas les principaux acteurs des articles, leur existence est alors rappelée et fait office de figure repoussoir : « Sept jeunes forment une cyberéquipe. On les imaginerait volontiers boutonneux, taciturnes et totalement renfermés sur eux-mêmes. Au contraire, ils sont épanouis, communicatifs et bien souvent sportifs par ailleurs »²⁵⁴⁴.

Ce procédé apparait particulièrement lorsque les énonciateurs (le plus souvent les compétiteurs eux-mêmes) B) produisent des justifications qui ne concernent pas l'esport en général, mais uniquement certaines formes d'engagements, compétiteurs, associations ou événements, le plus souvent accompagnées d'un cadrage épisodique²⁵⁴⁵. Dans ces cas-là, la présentation défavorable de l'esport (néfaste) ou des sportifs (déviants) et les critiques ne sont pas réfutées pour l'esport et les joueurs en général, mais seulement pour l'épisode en question. C'est le cas quand un compétiteur se justifie « chez nous, les gens dorment, mangent. Rien à voir avec l'image négative qu'ont parfois les gens de ce genre de concentration » qui précise qu'ailleurs, en dehors de « chez nous », cela n'est pas forcément le cas²⁵⁴⁶. Il en est de même quand un organisateur se justifie en disant « nous ne sommes pas tous comme ça »²⁵⁴⁷ et sous-entend par conséquent que certains le sont. Cela vaut également quand cet acteur justifie la non-

²⁵⁴³ *Ibid.*

²⁵⁴⁴ « Sept jeunes forment une cyberéquipe », *op. cit.*, 2004, p. 10.

²⁵⁴⁵ Il est toutefois possible de parler de sa propre association ou manifestation de façon générale, en la cadrant thématiquement. Inversement, il est possible de cadrer épisodiquement un fait qui concerne l'esport de façon générale. IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?*, *op. cit.*, 1994.

²⁵⁴⁶ ESTEVES Solange, « 250 adeptes de jeux vidéo attendus à Guilers », *Ouest-France*, 14/04/2007, p. 13.

²⁵⁴⁷ DUBRULLE Benjamin, « Le jeu vidéo, une passion bien réelle », *op. cit.*, 2005.

dangerosité de l'esport en précisant que ce « n'est que du virtuel », mais souligne que les « jeunes "accro" qui ne font plus la différence entre réel et virtuel » dont on « entend parler » ne sont qu'« une minorité »²⁵⁴⁸. Certes, cette justification présente des intérêts pour ceux qui l'énoncent : elle est plus efficace pour se justifier personnellement (ou justifier une forme d'engagement privilégiée), car elle est plus facilement acceptée du fait qu'elle ne remet pas en question les croyances des opposants. En effet, elle ne conteste pas les critiques portées contre l'esport en général à l'origine de la justification, mais dissocie simplement la forme d'engagement qui fait exception de la pratique en général, qui reste elle cadrée comme néfaste, critiquée et injustifiée.

Ce mécanisme, qui aboutit à la production du cadre des « effets », est d'autant plus accentué lorsque C) la justification du bien-fondé d'une forme d'engagement (le plus souvent de sa propre pratique) se fait en critiquant d'autres pratiques : « Les e-sportifs ? Ne les prenez ni pour des "geeks", ces technomaniaques dans la langue de Molière, ni pour des "nerds", ces accros à l'informatique, encore plus obsessionnels. Eux, ce sont des sportifs, même s'ils jouent devant un écran »²⁵⁴⁹. Ces critiques, qui permettent de « sortir du groupe des accusés »²⁵⁵⁰ et visent parfois à rappeler à l'ordre les joueurs déviants, qui, selon les personnes qui les formulent, nuisent à leur projet de légitimation²⁵⁵¹, n'en induisent pas moins le cadre des « effets ». Les justifications qui exemptent le jeu vidéo de la responsabilité des effets en les imputant aux parents et adultes (non)responsables peuvent être aussi évoquées ici, car celles-ci reconnaissent l'existence des effets néfastes et invitent aussi les parents et les adultes à agir pour éviter ou résoudre de tels problèmes.

En outre, le cadre des « effets néfastes » apparaît aussi de façon plus douce lorsque D) des acteurs esportifs cadrés favorablement annoncent mettre en place des actions pour éviter et lutter contre les effets néfastes : organisation de conférences, de débats, d'initiations ou d'ateliers pédagogiques pour « sensibiliser à l'addiction du jeu vidéo »²⁵⁵², dispositifs de surveillance et de contrôle, etc., :

« Pour cette compétition, les concurrents disputeront des tournois de foot avec "Fifa 2015" ou s'affronteront avec "Mario Kart". [...] La médiathèque de Podensac

²⁵⁴⁸ « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2006, p. 20.

²⁵⁴⁹ « L'association d'e-sport Overtime débarque à Dunkerque », *op. cit.*, 2021, p. 3206.

²⁵⁵⁰ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, *op. cit.*, 2003, p. 40.

²⁵⁵¹ VANHEE Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des "paniques morales" autour des mangas et "japoniaiseries" en France », *op. cit.*, 2022, p. 143-163.

²⁵⁵² DEBEAUX Martial, « L'e-sport en pleine croissance », *op. cit.*, 2021, p. 28.

proposera un coin bibliothèque avec un stand destiné à la prévention des comportements addictifs. Affichage, conseils aux parents et connaissance des symboles visibles sur les jeux vidéo seront autant de conseils utiles aux familles »²⁵⁵³.

« Loenan et Mélen, deux frères de 14 et 16 ans organisent Le Tourn'Gamement, un tournoi de jeux vidéo [...]. L'information et la prévention sur les risques et les dangers des jeux vidéo seront également au programme de la journée. Et d'autres jeux seront proposés »²⁵⁵⁴.

Le rôle que jouent ces discours dans la controverse des effets et dans la justification de sa propre pratique a déjà été abordé dans le chapitre 4. Pour autant, si la pratique sportive promue par ces énonciateurs est valorisée, car contrôlée et source de bienfaits, leurs discours n'en rappellent pas moins l'existence des problèmes anormaux d'addiction et d'isolement qu'il convient de résoudre. Il est aussi possible d'évoquer les actions et mises en œuvre d'acteurs publics extérieurs cadrant l'esport comme un instrument pour promouvoir une pratique (compétitive) des jeux vidéo considérée comme saine et sans effets néfastes, évoquées plus tard dans ce chapitre.

Enfin, de tels cadrages sont aussi produits lorsque E) les énonciateurs justifient le bien-fondé et l'intérêt crucial d'actions ou de mises en place souhaitables (souvent les leurs quand les énonciateurs sont des acteurs sportifs) par leur capacité à induire une pratique saine et surtout à éviter ou résoudre les problèmes d'effets néfastes (addiction, isolement, échec scolaire, etc.). Cela apparaît particulièrement dans un contexte récent marqué par les problèmes d'encadrement institutionnel, d'encadrement des jeunes joueurs et de santé mentale où les pratiques sportives encadrées et institutionnalisées (clubs, coachs, etc.) s'imposent comme des pratiques optimales et souhaitables, car source de bienfaits :

« Car en matière de formation, tout est à faire dans l'e-sport. "Aujourd'hui, les joueurs sont livrés à eux-mêmes. Ils entrent dans le monde professionnel alors qu'ils sont encore au lycée. À force de jouer tard le soir, de se mettre la pression pour devenir le meilleur, ces jeunes décrochent de l'école et ne passent pas le Bac", raconte Rayan Hanafi. Lille e-sport veut accompagner ces joueurs en les aidant tout au long de leur étude. Plus qu'un projet sportif, le club, qui porte une fleur de lys dans son logo, a comme volonté de faire un projet humain »²⁵⁵⁵.

Dans cet exemple, le cadrage valorisant de la pratique légitime et souhaitable proposée par Lille e-sport (une pratique accompagnée gage de développement humain) permet d'éviter le décrochage scolaire, qui apparaît comme un risque de la pratique lorsque celle-ci n'est pas

²⁵⁵³ « Tournoi gratuit de jeux vidéo samedi », *Sud Ouest*, 23/04/2015, p. Sud-Gironde-C2_12.

²⁵⁵⁴ « Un tournoi de jeux vidéo mercredi 22 avril », *Ouest-France*, 18/04/2015.

²⁵⁵⁵ DESTHIEUX Charles, « "On veut vraiment mettre la ville sur la carte de l'e-sport" », *op. cit.*, 2021, p. 2228.

contrôlée. Il est à nouveau possible ici d'évoquer les actions et les mises en œuvre d'acteurs publics extérieurs à l'esport (abordées plus bas dans le troisième sous-chapitre) qui cadrent l'esport comme un instrument permettant d'atteindre des finalités qui dépassent la pratique des jeux vidéo, et qui par la même occasion peuvent être justifiées par le fait qu'elles permettent d'éviter et de résoudre les problèmes d'effets néfastes.

Pour résumer, si le cadre des « effets » a une ambition normative qui est claire, celui-ci ne disparaît jamais, mais apparaît sous une forme plus douce (les acteurs principaux des articles ne sont pas concernés) et cohabite avec des cadrages plus favorables de l'esport. Cette logique s'impose au travers de plusieurs procédés discursifs qui ont été mis au jour : A) positionnement des pratiques des acteurs médiatisés par rapport à des pratiques déviantes dont l'existence n'est pas contestée, B) justification d'une forme d'engagement seulement et non de l'esport en général, C) justification d'une forme d'engagement en critiquant d'autres engagements, D) annonce de volonté ou de mise en place d'actions pour lutter contre les effets néfastes de la pratique, E) justification du bien-fondé d'une mise en place ou d'une pratique par sa capacité à éviter ou à résoudre les problèmes d'effets néfastes.

Ainsi, malgré la consécration (par un cadrage favorable) des pratiques et des acteurs médiatisés dans les articles, certaines pratiques vidéoludiques et certains compétiteurs demeurent cadrés défavorablement, perçus alors comme néfastes, voire déviants. Dès lors, ce premier point a montré que si certaines pratiques sportives souhaitables, sources de bienfaits (pratiques saines, utiles, organisées, encadrées, sérieuses, sportives, source de sociabilités, de développement, etc.) sont normalisées, célébrées, consacrées et graciées par des cadrages favorables, d'autres, cadrés défavorablement, sont dévaluées, critiquées et présentées comme anormales et déviantes, car source d'effets néfastes.

1.2.... À l'omniprésence de son principe normatif

Si le cadre des « effets néfastes » entraîne une séparation entre des pratiques sportives souhaitables et des pratiques déviantes, cette section montre que cette distinction advient aussi en l'absence de ce cadre défavorable. En effet, elle est tout autant provoquée par certains cadres favorables, lorsque les évaluations positives induites, les validations, les célébrations, les éloges ou les consécutions reposent sur les mêmes valeurs et principes normatifs que les cadres défavorables à l'esport. Si les cadres favorables et défavorables s'opposent à propos de la

description empirique des faits dans la réalité, c'est-à-dire sur la description factuelle de l'esport dans le réel (p. ex., est-ce que l'esport rend addict ?), un relatif consensus à propos des valeurs et normes sociales adoptées semble apparaître (p. ex., l'addiction c'est mal). Tout du moins, celles-ci ne font pas l'objet de contestations. Certes, il était clair avant même de commencer cette section que si le cadrage comme « néfastes » des aspects de l'esport jugés indésirables produit une normalisation en prescrivant ce qui ne doit pas être et ce qui doit disparaître de l'activité, les cadrages favorables de l'esport produisent aussi une normalisation en disant ce qu'il serait bien qu'il soit. Cependant, s'il fut possible de s'attendre à une opposition entre deux modèles normatifs, il n'en est rien, loin de là, dans la mesure où les mêmes principes normatifs sont adoptés. En effet, les cadrages présentant favorablement l'esport (« discipline compétitive », « sociabilité », « développement humain », etc.) semblent adhérer et se construire en prenant appui sur ces mêmes principes. Ainsi, les cadrages favorables et défavorables concourent souvent au même processus de normalisation.

En fait, face aux critiques, aux cadrages défavorables et à l'étiquetage de la pratique compétitive des jeux vidéo et de ses joueurs comme déviants, une possibilité est de remettre en question les valeurs et les principes normatifs sur lesquels se fondent ces jugements négatifs²⁵⁵⁶. Cela serait par exemple le cas si des initiés revendiquaient la différence et la non-conformité de l'esport à l'ordre dominant, déclaraient qu'être ou non conforme à ces normes n'a pas d'importance (p. ex., face à la question « est-ce bénéfique ? » ou à l'affirmation « ce n'est pas bénéfique », la réponse serait « et alors ? on s'en moque ») et exprimaient leur indifférence vis-à-vis de l'évaluation de sa légitimité (p. ex., « on se moque d'être considéré comme légitime ou non, cela n'a pas d'importance ») ou bien encore contestaient les critères sur lesquels se fondent cette légitimité (p. ex., ce n'est pas les effets de l'esport qui doivent déterminer sa légitimité). Dans ce dernier cas, il s'agit par exemple d'affirmer que la grandeur, l'intérêt et légitimité de l'esport ne réside pas dans son caractère sain (sans effets néfastes) ou bénéfique. Il est par exemple question de revendiquer et de cadrer de façon favorable des choses qui d'ordinaire sont critiquées et contestées pour leur absence de bienfait et leurs effets néfastes, ou plus largement qui sont cadrés défavorablement au sein de la culture dominante. Il serait donc possible de revendiquer le plaisir de s'immerger de longues heures dans des mondes virtuels, le fait de jouer de très longues heures et des nuits entières ou de jouer à des jeux vidéo violents.

²⁵⁵⁶ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification, op. cit.*, 2022.

De telles résistances, voire contestations, envers des valeurs et normes dominantes sont par exemple visibles de façon exemplaire dans un article dédié à une *demoparty* organisée en plein air (un choix de lieu intimement lié au projet politique alternatif défendu ici) où l'un des organisateurs revendique que c'est « les yeux grands ouverts que nous allons nous aliéner dans les jeux vidéo et l'informatique » :

« Et, à la question de l'espace public ainsi investi via la technologie sans fil (et pourquoi on irait se geler les fesses en plein air plutôt que jouer au chaud à la maison ?), il répond : "Pour éviter d'avoir à pousser une porte de plus." Alors, quand, à la nuit tombée, jeudi, l'écran géant diffusera les parties qu'on imagine fiévreuses, c'est "les yeux grands ouverts que nous allons nous aliéner dans les jeux vidéo et l'informatique" »²⁵⁵⁷.

Il est important de souligner que les *demoparty* sont des événements rassemblant des membres de la scène *demo*, une subculture informatique underground qui s'articule autour de création artistique sous forme de programme informatique²⁵⁵⁸. Il est intéressant de noter qu'il y a, selon Philippe Mora, une filiation entre les LANs party et les *demoparty* dont « l'état d'esprit laissera une forte empreinte » chez les pionniers du sport électronique²⁵⁵⁹. Et pour cause, comme cité précédemment, selon le sociologue, les LANs ont « d'abord appartenu aux informaticiens et passionnés d'informatique. Les précurseurs de l'e-sport proviennent de ce cercle et faisaient des LANs tout autant pour jouer que pour célébrer un mode de vie alternatif : piratage, échanges de fichiers, conseils informatiques »²⁵⁶⁰. Certains « dynos » ont d'ailleurs évoqué avec lui en entretien leur filiation avec cette subculture : « la culture *demoparty* c'était plutôt le côté "je produis quelque chose" », « la compétition était au second plan, derrière l'aspect informatique pur »²⁵⁶¹.

Si aucune résistance aussi explicite contre l'ordre dominant n'est exprimée dans les articles plus précisément consacrés à la pratique compétitive des jeux vidéo, certains discours revendiquant et cadrant favorablement des dimensions de la pratique par ailleurs critiqués pour leurs effets néfastes apparaissent tout de même à la fin des années 1990 et au tout début des années 2000. Ces discours peuvent témoigner d'un cadrage de l'activité comme « culture alternative » (présenté dans le chapitre 2) et d'un projet politique singulier. Tout d'abord, plusieurs discours valorisent la violence de la pratique qui permet de « libérer » son « côté gore »²⁵⁶². Cette

²⁵⁵⁷ RIVOIRE Annick, « L'appel d'air du réseau messin », *Libération*, 12/09/2003, p. 43.

²⁵⁵⁸ BORZYSKOWSKI George, « The hacker demo scene and it's cultural artefacts », 1996, p. 1-23.

²⁵⁵⁹ MORA Philippe, « L'e-Sport », *op. cit.*, 2014.

²⁵⁶⁰ *Ibid.*

²⁵⁶¹ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, *op. cit.*, 2017.

²⁵⁶² P F., « Une porte s'ouvre sur le cybermonde », *op. cit.*, 2000, p. 10.

dimension est même présentée comme un motif d'engagement dans la pratique pour certains joueurs ou joueuses, à l'instar d'Isabelle : « “C'est un jeu assez violent, presque gore” confie Isabelle, “et c'est vrai qu'au début cela me repoussait un peu, mais je crois que j'y suis revenue pour ce côté sanglant”²⁵⁶³. Stéphane, le « Rambo du jeu » qui a « accompli de véritables génocides » dont le portrait est publié en 1996 dans *Libération* (et évoqué précédemment), semble aussi résister aux principes normatifs dominants au profit d'autres valeurs. En effet, ce dernier « se proclame “véritable barbare pendant les parties” » et déclare que « “Plus c'est violent, plus c'est marrant” »²⁵⁶⁴. Surtout, quelques discours valorisant le simple fait de jouer, et surtout de jouer de longues heures sont aussi visibles dans le corpus de cette thèse. L'article « Dix heures d'ordinateur, “quel bonheur !” »²⁵⁶⁵ dans lequel un jeune compétiteur s'exprime « Vous voulez savoir si je ressortirai d'ici complètement lobotomisé ce soir ? Sans doute oui... Mais quel bonheur ! » est un exemple édifiant. Comme dans l'article « Des combattants acharnés » paru en 2000, les effets corporels ou les douleurs n'ont pas d'importance (et ne sont pas cadrés défavorablement) face à l'intérêt et au plaisir du jeu : « Nous avons quand même prévu un dortoir, au premier étage de la mairie, mais je pense qu'il sera peu utilisé. J'ai déjà fait un marathon comme ça, et j'avais tenu jusqu'au bout, se souvient Julien. Quand j'ai arrêté, le soleil me faisait mal aux yeux, c'était très bizarre »²⁵⁶⁶. D'autres discours mettent l'accent sur la déconnexion du réel et du quotidien : « le temps réel s'arrête quand les parties commencent. “On se prend au jeu, littéralement. Et on ne décroche pas tant que la partie n'est pas achevée.” »²⁵⁶⁷. D'autres, à l'instar de l'article « Lan party Clic Arena : le Woodstock de l'ordinateur » publié en 2000, insistent sur l'évasion que permet cette « drogue » bien plus anecdotique et saine que d'autres : « Quand on joue, on oublie tout ! “Cela fait beaucoup penser aux événements techno. Mais ici la drogue, ce n'est pas l'ectasy ou la musique, c'est l'ordinateur” ». Si l'évasion ou la déconnexion du quotidien sont liées au jeu et à la fête, elles sont aussi accentuées par les dimensions virtuelles de la pratique, qui sont parfois valorisées en tant que telles. L'article intitulé « Si tu dors, t'es mort »²⁵⁶⁸ est exemplaire en ce sens. La virtualité est défendue tant par le journaliste qui déclare que « chacun a branché son ordinateur

²⁵⁶³ DIENNET Laurent, « Isabelle, Rodolphe et Philippe : éliminer son voisin de clavier », *Le Progrès – Lyon*, 06/08/2000.

²⁵⁶⁴ LATRIVE Florent, « Portrait. “J'ai accompli de véritables génocides”. Ses “potes réseau” ne sont pas ses “vrais amis”. Stéphane, 24 ans, est un Rambo du jeu. », *op. cit.*, 1996, p. VIII.

²⁵⁶⁵ RETO Cécile, « Dix heures d'ordinateur, “quel bonheur !” », *Ouest-France*, 27/03/2005, p. 13.

²⁵⁶⁶ LE BLANC Jean-Michel, « Des combattants acharnés », *op. cit.*, 2000, p. A.

²⁵⁶⁷ NIEDZWIECKI Lionel, « Écrans noirs et nuits blanches », *Sud Ouest*, 10/02/2001, p. C.

²⁵⁶⁸ LAGOGUEY Vincent, « Jeux informatiques. Si tu dors, t'es mort », *Le Télégramme (Bretagne)*, 14/10/2001.

personnel sur le réseau collectif. Et en route pour un autre monde, aussi impitoyable que le vrai, mais nettement plus amusant », que par les joueurs :

« Kevin est déjà parti à l'assaut. "Le moment que je préfère, c'est quand ils éteignent les lumières de la salle. Là, tu t'y crois vraiment, tu entres dans une autre réalité. Quand un ennemi arrive par derrière tu sursoutes, parfois le stress te paralyse complètement et tu n'arrives plus à te défendre" »²⁵⁶⁹.

Il est aussi possible d'évoquer certains discours qui revendiquent et valorisent la consommation de « chips et soda », source de réjouissances : « Kevin a apporté un imposant "sac de bouffe" rempli de soda, gâteaux et paquets de chips. "Tout ce qui est déconseillé", se réjouit l'ado, qui compte sur ces réserves pour garder l'œil ouvert jusqu'au bout de la guerre »²⁵⁷⁰. En outre, plus récemment, le commentaire posté anonymement sous un article de *lequipe.fr* en réponse à une critique présentant l'esport comme ludique et inutile est aussi un exemple édifiant : « tout ce que vous entreprenez dans votre vie participe t-il à l'amélioration de la société ? »²⁵⁷¹. Les justifications du bien-fondé de l'esport argumentant qu'il s'agit d'un loisir ou d'un jeu qui n'est pas pire ou qui est aussi pire que d'autres sont aussi originales en ce sens. Dans ces discours, les bienfaits ou les méfaits de l'esport n'apparaissent pas comme une préoccupation. Il n'y a donc pas d'adhésion aux principes normatifs sur lesquels s'appuient les critiques et les contestations. Plus encore, des éléments communément cadrés défavorablement, voire comme déviants, y sont valorisés. C'est donc d'autres principes normatifs qui sont valorisés par ces cadrages médiatiques qui apparaissent aux alentours des années 2000. Pour autant, ces discours sont plutôt rares et semblent disparaître rapidement. Si le jeu, l'évasion et la virtualité continuent d'être évoqués favorablement, c'est rarement « gratuit », mais le plus souvent orienté ou lié à la question des effets. Autrement dit, ils ne sont pas positifs en soi, mais parce qu'ils ont des bienfaits (ou en tout cas ne sont pas source de méfaits). D'ailleurs, comme montré dans le chapitre 4, la virtualité et le jeu peuvent être invoqués pour justifier l'absence d'effets néfastes de l'esport.

En fait, comme cela a été montré dans le chapitre 4, la façon la plus communément mise en œuvre pour justifier le bien-fondé de la pratique compétitive des jeux vidéo face aux critiques, et ce dès les premiers articles du corpus étudiés, consiste à produire de nouveaux cadrages de l'esport présentant la pratique en des termes conformes aux principes normatifs sur lesquelles

²⁵⁶⁹ *Ibid.*

²⁵⁷⁰ *Ibid.*

²⁵⁷¹ Anonyme, 06/09/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Gael-monfils-les-joueurs-esport-sont-de-vrais-sportifs/1056381>].

reposent les discours critiques contre le sport électronique²⁵⁷². Face aux critiques présentant l'esport comme source d'effets néfastes, d'addiction, de violence, d'isolement, d'obésité, d'échec scolaire, le décrivant comme virtuel, futile, inutile, ridicule, etc., il s'agit de défendre que l'esport ne correspond pas à ces condamnations, mais se révèle être sans danger, sain, bénéfique, réel, sérieux, intéressant, utile, etc. Les cadres « discipline compétitive », « sociabilité », « développement humain », « industrie », « sport », etc., sont mobilisés en ce sens. Autrement dit, il s'agit de justifier que l'esport est bien conforme à un certain nombre de normes, valeurs et idéaux socialement valorisés à un instant t :

« Faut-il s'inquiéter quand quelqu'un joue très, voire trop, souvent ? »

Toutes les addictions sont dangereuses. Mais il faut en finir avec les vieux schémas qui sous-entendent que tous les gamers sont déconnectés de la réalité. Au contraire, je pense que le gaming bien encadré sociabilise plus qu'il ne désociabilise. C'est un lien fédérateur dans les cours de récréation et même dans l'entreprise. Les joueurs parlent de jeux, de streamer, de performance de leurs équipes favorites. Le jeu est un super-simulateur qui permet aussi d'apprendre, de découvrir et de développer sa capacité de collaboration, sa logique et sa réactivité »²⁵⁷³.

Ce faisant, il est le plus souvent reconnu qu'il est important, moralement bien et souhaitable que l'esport soit sans effets néfastes. Même quand le cadre « activité discréditée » – qui souligne que l'esport est injustement discrédité, « stéréotypé » ou « stigmatisé » (qu'il s'agit de « vieux schémas »²⁵⁷⁴), notamment lorsqu'il est traité par les médias – est mobilisé et que des critiques des critiques sont produites, il ne s'agit pas de contester et de critiquer la norme ou le principe supérieur commun de la cité dans laquelle s'établit la critique des effets²⁵⁷⁵. Au contraire, il s'agit plutôt de dénoncer le cadrage de l'esport produit, car injuste, faux et non fidèle à la réalité ou autrement dit d'affirmer que l'esport ne correspond pas à la présentation qui en a été faite. Les justifications demeurent donc internes dans le sens où elles prennent « au sérieux la cité en référence à laquelle l'épreuve est construite »²⁵⁷⁶.

Seule la description des faits et de la réalité est remise en question. Ainsi la question « l'esport a-t-il des effets néfastes ? » n'est pas contestée, mais s'impose comme légitime (il est important de savoir si l'esport a des effets néfastes), seules les réponses produites font l'objet d'un débat. Au-delà de la question, c'est son principe normatif et les valeurs qui la sous-tendent qui

²⁵⁷² PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, op. cit., 2003, p. 41.

²⁵⁷³ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », op. cit., 2022, p. 20.

²⁵⁷⁴ *Ibid.*

²⁵⁷⁵ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification*, op. cit., 2022.

²⁵⁷⁶ BOLTANSKI Luc et CHIAPELLO Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, op. cit., 2011, p. 80.

s'imposent et qui sont valorisées. Il devient important de savoir si l'esport est ou non source d'effets néfastes. Dans la mesure où l'atteinte de la norme est connotée moralement, il devient également important que l'esport ne soit pas source d'effets néfastes. Il s'agit même d'une fin, d'un but ou d'un objectif dans plusieurs discours. Ainsi, le débat ne porte que sur la question de savoir s'il y a « disjonction entre les faits et les valeurs, [un] décalage entre une situation sociale concrète et les principes de justice qui sont censés la régir »²⁵⁷⁷. Dans ce débat, les défenseurs de l'esport ne contestent que les réponses argumentant que « oui, l'esport est source d'effets néfastes ». En des termes issus de la théorie de l'*agenda-setting* qui considère que la question posée est le premier niveau d'*agenda-setting* et que les cadres médiatiques (les réponses) sont le deuxième niveau²⁵⁷⁸, seul le deuxième niveau est contesté quand le premier s'impose. En fait, comme cela a été mentionné dans la deuxième partie, la controverse des effets porte surtout sur des « valeurs de vérité »²⁵⁷⁹ : les protagonistes se disputent à propos de l'existence réelle ou non des effets néfastes des compétitions vidéoludiques. Ainsi, les controverses qui portent sur la vérité et sur les faits semblent particulièrement entraîner la légitimation des valeurs et principes normatifs à l'origine de la dispute lorsque ceux-ci sont valorisés, et *in fine*, une normalisation des activités mises à l'épreuve selon ce principe normatif.

Si les justifications et les cadres déployés dans cette logique aboutissent à ces résultats, ces derniers apparaissent d'autant plus clairement avec le projet de légitimation culturelle de l'esport dans lequel s'engagent de nombreux acteurs. Si ces derniers expriment leur volonté de « changer l'image »²⁵⁸⁰ de l'esport, de « faire la peau » aux « préjugés »²⁵⁸¹, de « casser les clichés »²⁵⁸² et de « démonter les idées reçues »²⁵⁸³, cela passe par la réfutation des mises en correspondance de l'esport avec des comportements jugés néfastes et par la démonstration de la conformité de l'esport aux normes d'une pratique légitime (moyennant un possible travail de mise en conformité). Pour certains acteurs sportifs, cela passe aussi par la régulation et la condamnation des pratiques sportives et comportements jugés susceptibles de produire une

²⁵⁷⁷ ALEXANDRE Olivier, BEUSCART Jean-Samuel et BROCA Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *op. cit.*, 2022, p. 24 9-37.

²⁵⁷⁸ MCCOMBS Maxwell, « A Look at Agenda-setting », *op. cit.*, 2005, p. 543-557.

²⁵⁷⁹ RENNES Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *op. cit.*, 2016, p. 31 21-48.

²⁵⁸⁰ REYMANN Gilles, « Meltdown Lyon », *op. cit.*, 2016, p. Lyon-ville20.

²⁵⁸¹ D I., « Gamers sur grand écran », *op. cit.*, 2003, p. 6.

²⁵⁸² DEWAEGENEIRE Cassandre, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *op. cit.*, 2022, p. Caen-Vire_10.

²⁵⁸³ « “Démonter les idées reçues” des jeux vidéos », *op. cit.*, 2017, p. Auray_14.

évaluation négative de la pratique²⁵⁸⁴ (notamment par le biais de critiques contre d'autres pratiques sportives, mises en lumière dans le chapitre 4).

Les positionnements réguliers des pratiques et des acteurs médiatisés par rapport à des pratiques ou joueurs déviant ont ainsi un potentiel normatif important. Il convient d'abord de rappeler que ces positionnements se produisent particulièrement lorsque les justifications explicitent les jugements défavorables à l'origine de la justification. Ces jugements peuvent être mentionnés par les journalistes ambassadeurs d'un public inquiet ou du public de l'esport (ceux-ci posent parfois directement les questions critiques aux sources) ou être directement énoncés par les acteurs de l'esport qui anticipent de potentiels jugements négatifs, notamment parce que la question des effets figure à l'agenda :

« À l'heure de le rencontrer, hier matin, on s'imaginait tomber face à un post-adolescent à l'air ténébreux, les yeux cernés et la peau grasse. Bref, on s'apprêtait à tenter d'interviewer ce qu'on appelle un "geek", voire un "no-life". Et Stanislas Hembert a déboulé, frais, pimpant et épanoui, très loin des clichés éculés que l'on s'était forgé sur les "gamers" de compétition »²⁵⁸⁵.

« Une étape recherchée, car les vainqueurs remportaient une qualification pour la coupe de monde de "Counter Strike" qui aura lieu en octobre à Paris. "Les Lan-Party, cela permet de rencontrer d'autres joueurs, poursuit Edern. On n'est pas juste enfermé dans une pièce toute la journée pour jouer. On se parle aussi, on échange et surtout on s'amuse." »²⁵⁸⁶.

Ainsi, si la section précédente a souligné que ces positionnements par rapport aux pratiques sportives déviantes font apparaître le cadre normalisant des « effets néfastes » lorsque l'existence de ces derniers n'est pas contestée, ces positionnements instituent le même horizon normatif lorsque l'existence de ces effets néfastes est contestée. Si ces discours défendent l'idée que les pratiques déviantes positionnées en opposition à la vraie pratique de l'esport n'existent pas dans la réalité, ils n'en rappellent pas moins que ces pratiques inexistantes sont moins souhaitables que celles qui existent, voire non souhaitables :

« Une personne assise au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe : voilà, pour beaucoup, la description de l'esport. Pourtant, il s'agit d'un aperçu assez réducteur d'une pratique qui a gagné en popularité en même temps qu'Internet s'est démocratisé. En effet,

²⁵⁸⁴ VANHEE Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des "paniques morales" autour des mangas et "japoniaiseries" en France », *op. cit.*, 2022, p. 143-163.

²⁵⁸⁵ MALLET Bruno, « Stanislas Hembert, vainqueur du décathlon du jeu vidéo, est un jeune homme parfaitement normal », *op. cit.*, 2012, p. CALAIS_9.

²⁵⁸⁶ CH C., « Les fous de jeux vidéo se tirent dessus pour s'amuser », *Le Parisien*, 05/09/2016, p. ESSO44.

l'esport regorge d'atouts, souvent insoupçonnés. L'un d'eux s'impose en ces temps de pandémie : le lien social »²⁵⁸⁷.

Dans ce dernier exemple, tiré de l'article « Jeux virtuels, atouts bien réels » déjà cité dans la section précédente, la pratique compétitive des jeux vidéo jouée de façon « assise au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe » apparaît moins souhaitable que la pratique mise en opposition dont l'un des atouts est le « lien social ». Certes, ces discours montrent que l'esport ne correspond pas aux cadrages défavorables. Ces cadres deviennent injustifiés, car non fidèles à la réalité. Surtout, ces discours produisent des cadrages beaucoup plus favorables de l'esport qui apparaît plus souhaitable. Ils participent ainsi à sa légitimation en tant que pratique culturelle. Pour autant, ils consensualisent le principe normatif à l'origine des évaluations et émettent implicitement un jugement sur les pratiques positionnées en opposition à la vraie pratique de l'esport : cela ne serait pas bien que l'esport soit comme ça, il ne faut pas que l'esport corresponde à ces pratiques. Cela est d'autant plus puissant lorsque des acteurs de l'esport parlent de « clichés », de « préjugés » ou de « stéréotypes » pour mettre à distance la « vraie » pratique de l'esport par rapport à ces descriptions jugées biaisées. La distance est si importante que les pratiques et les joueurs qualifiés de « clichés » ou de « préjugés » semblent devenir des figures repoussoirs : ces pratiques et compétiteurs sont perçus comme si aberrants qu'ils ne peuvent qu'être des clichés.

Dans la mesure où, comme montré dans la partie 2, les controverses, les questions mises à l'agenda, les critiques et les justifications – qui ont en commun de s'accorder sur les mêmes principes normatifs – marquent les cadres et jouent un rôle décisif dans leur construction, les cadres sont aussi marqués par les principes normatifs sur lesquels elles s'appuient. Ils y adhèrent et se construisent autour. À titre d'exemple, les cadres « sociabilités », « jeu » ou « passion » insistent sur le fait que l'esport ne rend pas violent et n'isole pas, au contraire. Les cadres « développement humain » ou « discipline compétitive » soulignent le sérieux et l'utilité de la pratique. Plus généralement, ces 5 cadres, qui se retrouvent au cœur des justifications, mettent l'accent sur l'absence d'effets néfastes de l'esport et sur ses bienfaits, en bref sur le fait qu'il s'agit d'une activité saine. Ces cadres, qu'il est à certains égards possible de considérer comme des contre-cadres du cadre des « effets » (ils intègrent un positionnement explicite contre ce cadre), s'imposent quantitativement et participent à la normalisation de l'esport en le présentant comme conforme.

²⁵⁸⁷ MARSAL Baptiste, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *op. cit.*, 2021, p. 38.

Cette deuxième section a ainsi montré que les cadrages favorables participent tout autant que les cadrages défavorables à la normalisation d'un sport sain dans la mesure où ceux-ci s'accordent sur les mêmes valeurs et principes normatifs : il devient important, moralement bien et souhaitable que la pratique de l'esport ne soit pas source d'effets néfastes, mais de bienfaits. *In fine*, ils mènent à la validation, normalisation et légitimation des pratiques saines, cadrées comme acceptables et souhaitables, et à la dévaluation, discréditation et condamnation des pratiques sportives source d'effets néfastes. Il convient toutefois de nuancer le propos en rappelant qu'il n'y a pas une seule et même norme qui s'impose unilatéralement avec la même acception.

1.3. S'accorder sur les valeurs et les buts, négocier les moyens

Cette dernière section de ce premier sous-chapitre propose de montrer que malgré le consensus autour des principes normatifs et des valeurs sous-tendant les cadrages défavorables, certaines normes restent négociées par les acteurs de l'esport. En effet, s'il y a un accord sur le fait que l'esport ne doit pas être source d'effets néfastes, mais de bienfaits, des négociations relatives aux moyens à mettre en œuvre pour atteindre ce but demeurent. Autrement dit, des négociations relatives à la définition de ce qu'est une pratique sans effets néfastes et source de bienfaits apparaissent.

Certes, il y a un consensus sur les valeurs et les principes normatifs qui précèdent les cadrages défavorables et les critiques. Développer une pratique de l'esport exemptée d'effets néfastes et source de bienfaits devient une finalité ou objectif que l'esport doit atteindre. Seulement, ce but est large. Il existe différentes acceptions et définitions de ce qui est « sans effets néfastes » et « source de bienfait ». Ces normes ou buts qui s'imposent sont en fait liés à une multitude d'autres normes. Certaines constituent les moyens à mettre en œuvre pour tendre vers les valeurs et atteindre les buts sur lesquels il y a accord.

Comme montré dans le chapitre 4, il y a plusieurs façons de justifier que l'esport n'est pas source d'effets néfastes, mais de bienfaits. D'ailleurs, plusieurs justifications reposant sur des principes supérieurs communs de cités différentes²⁵⁸⁸ ont été mises au jour. Par exemple, les justifications cadrant l'esport comme « discipline compétitive » ou « industrie » en prenant en

²⁵⁸⁸ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification, op. cit.*, 2022.

référence le principe supérieur commun de la cité industrielle se distinguent de celles qui cadrent l'esport comme « jeu » ou « passion », inscrites dans la cité inspirée, ou encore de celles qui cadrent l'esport comme source de « sociabilité », liées à la cité civique. Ces différentes façons de justifier l'esport peuvent être considérées comme des moyens différents d'atteindre les objectifs. À titre d'exemple, si pour certains le fait d'être une « discipline compétitive » où l'on s'entraîne rationnellement est gage de bienfaits, pour d'autres la dimension « sociable » est source de bienfaits.

Certes, ces justifications dépendent en partie des critiques qui les ont provoquées : les critiques du risque d'isolement invitent à (re)cadrer l'esport comme source de « sociabilité », les critiques du caractère inutile et futile de l'esport incitent davantage à (re)cadrer l'esport comme une « discipline compétitive » sérieuse et utile ou permettant le « développement humain », les critiques de la virtualité poussent à (re)cadrer l'esport comme « réel », les critiques de la violence encouragent à (re)cadrer l'esport comme « virtuel » ou « ludique ». Pour autant, il y a toujours plusieurs choix possibles, d'autant plus quand les critiques sont liées à la problématique large des effets néfastes. Surtout, toutes les justifications, les principes normatifs qui les sous-tendent et les moyens qu'elles suggèrent ne se valent pas. Ceux-ci peuvent renvoyer à des projets politiques différents.

Ainsi, certaines justifications, à l'instar de celles insistant sur le jeu, la fête, le virtuel, la passion, la banalité ou la normalité des pratiquants peuvent être considérées comme originales, voire inscrites dans une logique de résistance par rapport à un certain ordre social. En effet, celles-ci ne semblent pas forcément montrer que l'esport est réel, sérieux, utile, contrôlé, etc., et peuvent au contraire contester ces normes et moyens. Si la virtualité, la futilité, l'inutilité et le manque de contrôle de l'esport lui sont reprochés, certaines de ces justifications ne cherchent pas à montrer que l'esport est réel, sérieux, utile et contrôlé²⁵⁸⁹. Elles aspirent plutôt à montrer que ces caractéristiques ne sont pas incompatibles avec les buts, c'est-à-dire qu'elles ne sont pas incompatibles avec le fait de ne pas être source d'effets néfastes, mais de bienfaits. Elles montrent qu'une pratique sportive ludique, virtuelle, gratuite et libre n'est pas source d'effets néfastes, mais peut au contraire être source de bienfaits (p. ex., épanouissement, accomplissement, bonheur). En bref, ces justifications réinterprètent ces dimensions comme

²⁵⁸⁹ En outre, il convient de rappeler que les moyens « utile », « sérieux » ou « réel » peuvent aussi être sujet à débats et négociations. À partir de quand il est possible de définir une pratique comme « utile », « sérieuse » ou « réel » ? Ou, si on considère qu'il s'agit de buts situés à un moindre niveau de généralité, par quels moyens une activité devient sérieuse, utile ou réel ?

des moyens légitimes d'atteindre les objectifs²⁵⁹⁰. Ainsi, à titre d'exemple, pour certains, le simple fait d'être un « jeu » ou « virtuel » (dénotant des projets politiques bien différents qu'une justification soulignant le « développement humain » par exemple) suffit à faire de l'esport une pratique saine, non néfaste, non violente, non addictive, non isolante :

« Si les jeux sont parfois pédagogiques, le plus souvent ils sont de stratégie. Les équipes de 5 se sont affrontées (très gentiment) jusqu'à l'aube (sans sur excitation) alternant périodes de ravitaillement alimentaire, repos et même révision de cours pour certains. Pas de déclaration de guerre autre que virtuelle et surtout pas d'agressivité refoulée pour ces têtes pensantes qui assurent que "vivre ces situations virtuelles suffit à leur bonheur" »²⁵⁹¹.

De la même façon, s'il y a un accord sur le fait d'être une pratique saine, pour certains, le fait de jouer toute une nuit en mangeant de la *junk-food* (dénotant à nouveau un projet politique spécifique) ne fait pas de l'esport une pratique qui n'est pas saine. De tels comportements parfois cadrés comme déviant peuvent être réinterprétés au sein des cadres « passion », « sociabilités » ou « fête » qui leur donnent un sens positif : jouer toute une nuit en consommant des sodas peut ainsi devenir un aparté éphémère et cathartique qui s'inscrit dans une vie saine et équilibrée.

Ainsi, s'il y a un consensus sur le fait que l'esport est ou doit être sans effets néfastes et source de bienfaits, il y a un débat et des négociations pour déterminer ce qui est sans effets néfastes et source de bienfaits, ou autrement dit pour déterminer les moyens permettant d'atteindre ces buts. *In fine*, ces luttes à propos des moyens pour devenir sans effets néfastes et source de bienfaits peuvent être considérées comme des luttes pour la définition de ce qu'est une pratique sans effets néfastes et source de bienfaits. Par extension, il est aussi possible de considérer qu'il s'agit de négociations et de luttes relatives à la définition de ce qu'est l'esport légitime (ou des critères qui définissent la légitimité de l'esport).

²⁵⁹⁰ Il convient de rappeler que le jeu, la passion, la fête la banalité, etc., peuvent être recadrés comme utiles. Par exemple, même le défoulement engendré par la pratique ludique de jeux violent peut être présenté comme un moyen d'être plus calme, concentré et productif par ailleurs à l'école ou au travail. En outre, parfois, les critiques ne reprochent pas la virtualité, l'inutilité (ou la perte de temps) ou le manque de contrôle en tant que tels, mais les effets néfastes que ceux-ci produisent. Dans ces situations, il importe donc moins de justifier que l'esport n'est pas virtuel ou qu'il est utile que de justifier que l'esport n'est pas néfaste. Dès lors, il est tout à fait possible de mobiliser ces justifications qui renvoient à d'autres projets politiques. D'ailleurs, il est à souligner que ces justifications apparaissent surtout quand les critiques portent sur les effets néfastes (et non sur l'utilité). À titre d'exemple, la virtualité et le caractère ludique sont particulièrement efficaces pour justifier que la pratique n'est pas source de violences.

²⁵⁹¹ « 50 joueurs ont associé leur passion dans une LAN party de 24 heures », *op. cit.*, 2003.

Il est remarquable d'observer la façon dont cette possibilité de négocier les moyens permet aux acteurs d'entreprendre les mêmes actions et d'adopter les mêmes comportements que ceux critiqués et cadrés défavorablement auparavant²⁵⁹², de façon désormais justifiée. Il semble même possible de justifier (et plus encore légitimer) n'importe quelles actions ou pratiques sportives, il suffit de les recadrer pour leur donner un sens compatible aux buts. Certes, le sens, l'objectif et donc le projet politique qui sous-tendent ces actions, comportements et pratiques peuvent changer avec leur recadrage. Pour autant, cela semble être un compromis qu'acceptent les acteurs de l'esport, car il leur permet d'agir et de se comporter sensiblement pareil qu'avant de façon justifiée et légitime.

Pour conclure, ce premier sous-chapitre a montré que les cadrages défavorables et les cadrages favorables participent à la normalisation d'un esport sain, défini comme pratique compétitive des jeux vidéo qui n'est pas source d'effets néfastes, mais de bienfaits. En effet, les cadrages s'accordent sur les mêmes principes normatifs qui font consensus et s'imposent. Ces principes normatifs conduisent à la séparation entre des pratiques de l'esport saines, alors présentées comme acceptables, souhaitables et légitimes, et des pratiques sources d'effets néfastes décrites comme déviantes et illégitimes. S'il est possible de voir là des mécanismes de contrainte et de contrôle des compétiteurs, il s'agit aussi du succès de leur projet de légitimation. Surtout, la dernière section a montré qu'il est toujours possible pour les acteurs esportifs de remettre en cause les principes normatifs, et de négocier les moyens à mettre en œuvre pour atteindre les buts partagés, ou autrement dit de négocier la définition de ce qu'est une pratique sans effets néfastes et sources de bienfaits. Ainsi, est-il possible pour eux de rendre acceptables, souhaitables et légitimes certaines pratiques (p. ex., jouer de longues heures) cadrées auparavant comme déviantes en leur donnant un sens compatible avec ces finalités consensuelles.

2. Des entrepreneurs d'un esport sain

Parce que « les normes sont le produit de l'initiative de certains individus »²⁵⁹³ et la déviance « toujours le résultat des initiatives d'autrui »²⁵⁹⁴, ce deuxième sous-chapitre met en lumière le rôle des entrepreneurs d'un esport sain dans cette normalisation. La référence au concept

²⁵⁹² Parler d'actions et de comportements identiques à avant est toutefois critiquable, dans la mesure où l'action est indissociable du sens qu'on lui attribue (qui ici a changé) et des motifs qui l'accompagnent. Il serait plus correct ici de parler d'actions qui, soumis à l'observation d'un regard d'extérieur, semblent similaires.

²⁵⁹³ BECKER Howard S., *Outsiders, op. cit.*, 2020, p. 171.

²⁵⁹⁴ *Ibid.*, p. 186.

d'« entrepreneurs de morale » développé par Howard Becker n'est pas totale ici. Cette deuxième partie de chapitre ne fait pas référence aux acteurs qui « créent les normes » en s'engageant dans des croisades morales. Certes, il aurait été possible d'insister ici sur les entrepreneurs de causes ou les porteurs de revendications²⁵⁹⁵ (journalistes inquiets, adultes ou parents inquiets, médecins, anciens joueurs addicts, etc.) qui se mobilisent pour problématiser et publiciser les problèmes d'« effets néfastes » de l'esport dans le cadre de la controverse des effets abordés dans le chapitre 4. Ce sont sûrement les premiers entrepreneurs de cet esport sain exempté d'effets néfastes et source de bienfaits. Pour autant, ce sous-chapitre se concentre sur les acteurs de l'esport (compétiteurs, organisateur d'événement, dirigeants d'équipes, coach, manager, gérant de lieux de pratique, etc.) qui deviennent aussi entrepreneurs de cet esport sain, parfois sans en avoir conscience tant l'universalité de ces normes qu'il serait bien de suivre est évidente pour eux²⁵⁹⁶. Certes, comme montré également dans le chapitre 4, certains de ces acteurs de l'esport participent aussi à la problématisation et publicisation des soucis d'effets néfastes, mais le plus souvent ceux-ci aspirent au contraire à légitimer l'esport en montrant qu'il s'agit d'une pratique saine (bien que, comme montré, les deux ne sont pas antinomiques, c'est notamment le cas quand, pour l'acteur, la légitimation passe par l'évitement et la résolution des problèmes d'effets néfastes et non par la réfutation de leur existence).

Par entrepreneurs d'un esport sain il est donc entendu des individus qui se mobilisent pour faire respecter et prospérer les normes d'un esport sain, ou autrement dit pour normaliser l'esport. Ces entrepreneurs sont assez proches de « ceux qui font appliquer les normes »²⁵⁹⁷. Une première section met en lumière les dimensions humanitaires de cette entreprise normative (2.1.), la seconde montre que les discours et mises en œuvre liés visant à faire de l'esport une pratique sans risque d'effets néfastes sont aussi liés à la promotion des événements, des entités et de l'esport en général (2.2.)

²⁵⁹⁵ GOODE Erich et BEN-YEHUDA Nachman, *Moral panics, op. cit.*, 1994.

²⁵⁹⁶ MATHIEU Lilian, « Repères pour une sociologie des croisades morales », *Déviance et Société*, n° 1, vol. 29, 2005, p. 6 3-12, [<https://doi.org/10.3917/ds.291.0003>].

²⁵⁹⁷ « Mais la déviance est aussi le produit d'initiatives à un autre niveau. Une fois qu'une norme existe, il faut qu'elle soit appliquée à des individus déterminés avant que la catégorie abstraite de déviants que crée cette norme puisse se peupler. Il faut découvrir des délinquants, les identifier, les appréhender et prouver leur culpabilité (ou bien remarquer qu'ils sont "différents" et les stigmatiser pour cette non-conformité, dans le cas de groupes déviants qui, comme par exemple les musiciens de danse, restent dans la légalité). Cette tâche incombe ordinairement à des professionnels spécialisés dans l'imposition du respect des normes ; ce sont eux qui, en faisant appliquer des normes préexistantes, créent une catégorie spécifique de déviants, d'étrangers à la collectivité ». BECKER Howard S., *Outsiders, op. cit.*, 2020, p. 186-187.

2.1. Des aspirations humanitaires

Pour commencer, les acteurs sportifs jouent un rôle dans cette entreprise en énonçant l'importance de ces normes, en exprimant leur souhait que l'ensemble de la communauté sportive les respecte (car cela est dans l'intérêt des pratiquants) et en déclarant agir pour le développement de cet sport acceptable (notamment par des mises en œuvre). Ce projet normatif prend ainsi une « coloration humanitaire »²⁵⁹⁸ pour ces acteurs qui souhaitent aider, conseiller, donner l'exemple et se sentent parfois investis d'une responsabilité, d'un rôle ou d'une mission vis-à-vis de la jeunesse face aux potentiels effets néfastes d'une pratique anormale.

Le sous-chapitre précédent a montré comment les acteurs sportifs participaient à la normalisation de l'esport en ne contestant pas la norme et en s'accordant sur le fait qu'il n'est pas acceptable (et moralement mal) que l'esport soit source d'effets néfastes, d'addiction, de violence, d'isolement, etc. Plus encore, ces acteurs énoncent explicitement la norme et l'importance pour les pratiquants de l'esport de la suivre dans certains articles. Les discours rapportés de Emmanuel Poiblan, organisateur bénévole de la LAN Anjou Game, et de Yann Turc-Arnoux, gérant d'un complexe de jeu, en sont de bons exemples :

« “Nous ferons de la prévention pour dire aux joueurs combien il est important de se reposer”, assure Emmanuel Poiblan, l'un des bénévoles. [...] “Quand on est joueur, il faut dormir, manger, se reposer. Il y a une vie à côté. On peut avoir des amis, faire la fête entre potes, rencontrer des gens...” »²⁵⁹⁹.

« Si le e-sport est en plein développement, il faut néanmoins faire attention aux dérives, selon Yann Turc-Arnoux. “C'est comme en sport de haut niveau. Il faut rester vigilant.” Il n'hésite pas à rappeler les règles essentielles : faire des pauses, ne pas s'isoler, respecter les autres joueurs... “Nous sommes là aussi pour conseiller les parents qui sont souvent mal informés.” »²⁶⁰⁰.

Les acteurs sportifs explicitent aussi les normes, et plus encore leur volonté que l'ensemble de la communauté sportive les respecte, lorsque ceux-ci annoncent mettre en place des actions (ateliers pédagogiques, sensibilisations, dispositifs de surveillance ou de contrôle, etc.) pour éviter ou lutter contre les effets néfastes de l'esport ou justifient leurs actions par leurs motivations à lutter contre ces effets néfastes :

²⁵⁹⁸ *Ibid.*, p. 172.

²⁵⁹⁹ WAJDZIK Arnaud, « Bien plus qu'un jeu, un sport électronique », *op. cit.*, 2008, p. 13.

²⁶⁰⁰ GARNIER Julie, « E-sport », *op. cit.*, 2017, p. Côte-d'Or2.

«L'idée de créer une association nous est venue lorsque nous avons décidé d'organiser une LAN pour regrouper des jeunes, pour lutter contre l'isolement qu'engendre l'informatique. Nous souhaitons instaurer un moment convivial permettant de créer des liens entre les jeunes. Notre association a pour autres objectifs d'aider les associations dans les limites de nos compétences, de favoriser les logiciels 'open source' et d'augmenter le nombre d'adhérents», explique Valentin, le président »²⁶⁰¹.

Certes, comme montré dans le chapitre 4 et évoqué dans le sous-chapitre précédent, ces discours d'initiés liés à la controverse des effets induisent le cadre des « effets », participent à problématiser et publiciser le problème des effets et peuvent aussi permettre de justifier le bien-fondé de son événement ou de sa propre pratique en la cadrant comme saine et donc acceptable. Pour autant, les énonciateurs de ces discours apparaissent aussi comme sincèrement convaincus du bien-fondé universel de ces normes. Pour reprendre Howard Becker, ces initiatives ont une « coloration humanitaire marquée », les acteurs n'ont « pas seulement le souci d'amener les autres à se conduire "bien", selon [leur] appréciation », ils croient « qu'il est bon pour eux de "bien" se conduire »²⁶⁰². Cette dimension est particulièrement visible lorsque les acteurs présentent leurs discours comme des « conseils » ou des « aides » orientés vers les intérêts de ceux à qui ils sont destinés :

« Quelques conseils : "Il y a danger lorsque la personne joue seule dans son coin. Il faut privilégier le jeu en réseau. Les parents doivent accompagner leurs enfants dans leur pratique comme c'est le cas s'ils font du foot ou de la natation !" », rappellent les e-sportifs »²⁶⁰³.

L'interview avec Fabien Devide, cofondateur de la structure Vitality, dans laquelle le journaliste lui demande ce qu'il dirait à l'enfant qu'il était, est aussi exemplaire tant il semble donner un conseil sincère et utile pour les jeunes fans d'esports :

« En sortant de l'Élysée, vous croisez l'enfant d'Avignon que vous étiez. Que lui dites-vous ?

Je lui dis qu'il a raison de croire dans sa passion et dans ses rêves. Je lui dis qu'il a un avenir dans le monde du jeu vidéo. Je lui dis qu'on peut y développer ses talents, qu'on peut y créer de la valeur, et qu'on peut y faire rêver et grandir les autres. Bref, je lui dis de travailler, mais je lui dis aussi de sortir, de faire du sport, de bien dormir et de bien s'alimenter, comme lui rappelle sa maman tous les jours ! »²⁶⁰⁴.

²⁶⁰¹ « Une nouvelle association, "Initiatives Réseaux" », *Ouest-France*, 24/03/2008, p. 11.

²⁶⁰² BECKER Howard S., *Outsiders*, *op. cit.*, 2020, p. 172.

²⁶⁰³ « Dinard Les e-sportifs jouent la performance au Campus », *op. cit.*, 2022, p. 12DIN-DINARDUNE.

²⁶⁰⁴ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

L'exemple de l'association Imunited Esport qu'a créé Joël Filipe en 2021 pour « encadrer les e-sportifs anonymes »²⁶⁰⁵ est aussi édifiant. Dans un article dédié à la présentation du projet, la création de l'association est liée avec le problème d'encadrement des jeunes joueurs amateurs. En effet, l'initiative n'est pas dédiée au « meilleur joueur mondial de *Counter Strike* », mais aux « milliers d'autres joueurs amateurs » : « C'est en pensant à ces anonymes que Joël Filipe, de Cuincy, a lancé l'association Imunited Esport ». Le lien est aussi fait avec les « ambitions » problématiques des gamers trompés par le miroir aux alouettes qu'est l'esport, notamment provoquées par l'explosion de *Fortnite*, ce jeu qui « a montré au monde qu'on peut gagner beaucoup d'argent grâce aux jeux vidéo ». Ainsi, « si des gamers s'imaginent vite champions classés, le Cuincinois entend leur faire garder les pieds sur terre en misant sur la pédagogie ». Dès lors, dans ce contexte, Joël Filipe annonce développer une « chaine Twitch pour sensibiliser » et « prodiguer ses conseils sur les risques d'isolement ou de violences » ainsi que son souhait de développer un lieu qui permettra « aux joueurs de sortir de chez eux, même si c'est pour jouer » :

« Joël souhaite aussi prodiguer ses conseils sur les risques d'isolement ou de violences que les jeux vidéo peuvent alimenter. “Ils peuvent accentuer les problèmes de gens fragiles. Ce n'est pas pour rien s'il y a du cyberharcèlement, du chantage, des abus. Ce n'est pas un secteur qui est épargné.” Il envisage de créer une chaine Twitch pour aborder ces thématiques et aimerait créer, un jour, “un lieu qui puisse permettre aux joueurs de sortir de chez eux, même si c'est pour jouer. Le monde du e-sport c'est un jeu d'équipe, du social” »²⁶⁰⁶.

Le projet normatif de l'acteur apparaît clairement. Même la dernière phrase citée est bien plus qu'une simple description de ce qu'est l'esport, elle affirme que l'esport ne peut qu'être « un jeu d'équipe, du social » et que l'absence de ces dimensions relèverait d'une faute grammaticale. Il s'agit bien ici de faire prospérer et respecter des normes présentées souhaitables pour l'ensemble des joueurs. En effet, comme Joël Filipe l'explique dans un autre article, ce projet est lié au fait qu'il « passe son temps à aider les gens » : « L'association est née d'une décision entre amis dans une même équipe de e-sport, et de son expérience personnelle. “Je passe mon temps à aider les gens. J'aime faire découvrir et partager des choses, donc si ça peut aider, je partage ma passion” »²⁶⁰⁷.

²⁶⁰⁵ EVRARD Fanny, « Joël Filipe lance une association pour encadrer les e-sportifs anonymes », *op. cit.*, 2021, p. 6213.

²⁶⁰⁶ *Ibid.*

²⁶⁰⁷ « Un sportif devenu e-sportif », *La Voix du Nord*, 14/08/2021, p. 6213.

Ces entrepreneurs de l'esport sain font d'ailleurs le lien entre leurs discours ou leurs actions orientés vers le respect de la norme et leurs responsabilités, leurs missions ou leurs rôles vis-à-vis de jeunes dont ils se sentent investis étant donné leur statut d'acteur associatif ou institutionnel amené à encadrer des jeunes. Ainsi, dans l'article « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison »²⁶⁰⁸, Antoine Millet, le coach du club, s'exprime : « Nous avons un engagement et une responsabilité vis-à-vis des parents par rapport au temps de jeu des enfants ». Ces rôles, missions, et responsabilités sont aussi liés aux risques d'effets néfastes liés à la pratique. Les discours rapportés de Grégory et Christophe de l'association ZZT qui transmettent leur « passion de façon lucide et responsable », car il « connaissent bien leur rôle vis-à-vis des jeunes » en administrent la preuve :

« La moyenne d'âge est ici de 30 ans et beaucoup sont parents. “Le jeu, ce n'est pas neutre. On connaît bien notre rôle vis-à-vis des jeunes. Transmettre sa passion se fait alors de façon lucide et responsable. Fort heureusement !”, clament les joueurs »²⁶⁰⁹.

Dès lors, pour les acteurs investis de tels rôles, missions ou responsabilités, il s'agit de « montrer l'exemple », à l'instar de Florian Boudet, créateur en 2022 du club Normand'Esport :

« Au sujet du danger des jeux vidéo sur les plus jeunes, le président de la structure souhaite sensibiliser : “On envisage d'aller dans les écoles pour faire de la prévention afin de parler du harcèlement et des arnaques en ligne. On doit montrer l'exemple.” »²⁶¹⁰.

2.2. Rassurer pour promouvoir

Si les discours des acteurs de l'esport entrepreneurs d'un esport sain sont liés à des aspirations humanitaires, ils apparaissent aussi liés à des logiques de promotion des événements, des entités et de l'esport en général. Ce lien n'est pas caché, il est explicité dans de nombreuses productions. Ces discours à l'ambition normative sont intimement liés à la situation des acteurs de l'esport abordée dans le chapitre 4 (en particulier les dirigeants d'association, de lieux de pratique et les organisateurs d'événements) qui doivent trouver leur public et tisser des partenariats avec des acteurs locaux pour survivre et persister. Ils sont notamment produits par les acteurs de clubs d'esports qui émergent particulièrement à partir de 2016 avec le projet de s'ancrer localement. Ces acteurs, notamment abordés dans le chapitre 4 au sein de la section

²⁶⁰⁸ DANIEL Eduardo, « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison », *op. cit.*, 2021, p. 18.

²⁶⁰⁹ LESIEU Pierre, « Des souris et des hommes », *op. cit.*, 2017, p. 4219.

²⁶¹⁰ DEWAEGENEIRE Cassandre, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *op. cit.*, 2022, p. Caen-Vire_10.

dédiée au motif « professionnaliser », ont souvent en commun d'afficher leur volonté de développer des partenariats et de s'installer dans un lieu dédié à la pratique (local, *gaming house*, etc.). Comme cela a été noté à ce moment-là, ces acteurs évoquent alors souvent leurs possibilités ou souhaits d'animer des événements et de mener des actions locales pour lutter contre les effets néfastes et promouvoir une pratique saine de l'esport.

Et pour cause, se présenter comme les garants du respect des normes de l'esport sain et acceptable, ou autrement dit assurer que les pratiquants les respecteront en pratiquant sans risque d'effets néfastes, permet de favoriser les partenariats avec des sponsors locaux et surtout avec des acteurs institutionnels locaux craignant ces effets néfastes²⁶¹¹. Plus concrètement, à titre d'exemple, le « lieu dédié » à la pratique de l'esport que l'association Obsession Arras Gaming « possède enfin » grâce à son partenariat avec la mairie est assujéti à la signature d'une « convention » avec cette dernière qui « inclut un volet éducatif, avec des ateliers de sensibilisation aux écrans » visant à promouvoir un esport « responsable » :

« Ceux qui désirent une pratique plus “tranquille” seront aussi bienvenus : des plages de libre accès seront proposées les samedis de 14 h à 18 h, dès début juillet. Pour se faire plaisir, mais aussi pour jouer “responsable” : la convention signée avec la mairie inclut un volet éducatif, avec des ateliers de sensibilisation aux écrans »²⁶¹².

Du côté de Dax, un article apprend aux lecteurs que le dossier relatif à l'organisation d'un tournoi déposé à la Caisse d'allocations familiales par les associations Landes Arena Gaming et AdoCité40 pour obtenir un soutien financier de la part de cette institution publique a été couronné de succès, car l'organisme a « apprécié le côté innovant et l'image encadrée d'une tendance actuelle de la jeunesse »²⁶¹³. Le projet du club Nantes esport qui souhaite « lutter contre l'addiction » et « l'isolement » grâce à des « créneaux maîtrisés et encadrés par des adultes » est aussi présenté comme un élément central du succès de son implantation locale. Celui-ci lui a notamment permis de développer un partenariat avec la ville de Nantes qui a « sollicité » le club d'esport pour « proposer des solutions aux “problèmes d'addictions et d'isolement des jeunes” » :

²⁶¹¹ JÓZWIAK Piotr, « E-sports cities : a study on special legal problems connected with e-sports from the point of view of a local government », *Journal of Physical Education and Sport*, n° 5, vol. 22, 2022, p. 1304-1310, [<https://doi.org/10.7752/jpes.2022.05163>].

²⁶¹² LAÏDOUNI Mehdi, « Avec Obsession Arras Gaming, le e-sport possède enfin un lieu dédié », *La Voix du Nord*, 26/04/2022, p. 6215.

²⁶¹³ L'HOSTIS Julie, « Jeux vidéo : un premier tournoi organisé à Dax », *Sud Ouest*, 14/11/2019, p. Mont-de-Marsan-C2_11.

« Le gaming, ce n'est pas simplement jouer derrière un écran », avertit Stefen Debat, le fondateur de Nantes Esport. « Notre but, c'est de présenter une autre facette du jeu vidéo. On veut faire comprendre aux jeunes eux-mêmes que ce n'est pas une activité qu'ils sont condamnés à pratiquer seuls et en ligne », poursuit-il, plein d'entrain. Il y a près d'un an, le club d'e-sport nantais a été sollicité par la ville de Nantes pour proposer des solutions aux « problèmes d'addictions et d'isolement des jeunes », explique Stefen Debat. Pour cela, l'association, qui se limite pour l'instant à un accompagnement en ligne et à des événements ponctuels, a prévu de lancer des séances hebdomadaires d'accompagnement au gaming, ouvertes à tous, à partir de septembre. Et s'y essaie dès cet été, le mercredi. « L'objectif est double : on propose à des parents d'envoyer leurs enfants jouer avec d'autres jeunes, pour lutter contre l'isolement, dans des créneaux maîtrisés et encadrés par des adultes, ce qui limite les risques d'addiction », précise Christophe Cuesta, de Nantes Esport »²⁶¹⁴.

Il est aussi possible d'évoquer le cas du club des Dragons Niortais dans l'article « Un weekend pour un e-sport responsable »²⁶¹⁵ qui tisse un partenariat avec Le MAIF Numérique Tour que le club accueille. Pour les Dragons Niortais il s'agit « de mettre en valeur la pratique de l'e-sport, et de sensibiliser les jeunes à un jeu responsable », notamment en organisant « une conférence de sensibilisation aux écrans » dont l'objectif est de « lutter contre l'addiction dans laquelle tombent certains jeunes, parfois jusqu'au décrochage scolaire » parce que, comme l'appui l'organisateur Romain Lechat, « la dépendance aux jeux vidéo ça existe, et c'est grave [...] On veut expliquer quelles en sont les causes, les conséquences et apporter des solutions. Notre objectif est d'apprendre à jouer responsable ». Comme ce dernier l'explique, cette entreprise normative contre une pratique source d'effets néfastes apparaît intimement liée au projet d'ouverture d'une *gaming house*, dépendant du soutien de la région :

« Pour les Dragons, cette conférence s'inscrit dans une politique plus large de sensibilisation aux risques des jeux vidéo dans la région. « C'est un galop d'essai. Nous avons le projet d'ouvrir une *gaming house* prochainement à Niort. On y tiendra ce genre de conférences auprès des jeunes » »²⁶¹⁶.

D'autre part, se présenter comme les garants du respect des normes de l'esport sain, ou autrement dit assurer que les pratiquants les respecteront peut aussi permettre de trouver son public. Tout d'abord, de tels discours sont présentés comme rassurants pour les parents, alors davantage motivés à laisser leur enfant participer aux événements. Le discours rapporté de Catherine dans l'article « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison »²⁶¹⁷ est un exemple édifiant :

²⁶¹⁴ VAULOUP Violette, « Un club de gaming pour lutter contre l'addiction », *op. cit.*, 2021, p. 13.

²⁶¹⁵ BUREAU Eric, « Un week-end pour un e-sport responsable », *op. cit.*, 2021, p. 30.

²⁶¹⁶ *Ibid.*

²⁶¹⁷ DANIEL Eduardo, « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison », *op. cit.*, 2021, p. 18.

« Cette pratique saine et encadrée séduit les enfants [...]. Et les parents comme Catherine, maman de Camille, sont aussi rassurés. “J’étais contre au début, car ma fille jouait déjà à la console à la maison, raconte-t-elle. J’ai finalement dit oui, car c’est encadré et ça peut lui apporter en termes de développement intellectuel sur la stratégie et le plan collectif” »²⁶¹⁸.

Même discours du côté du club Well Played créé à Rennes en 2020. Celui-ci propose aux adhérents « des combinés mixant activité physique, conseils en nutrition et hygiène de vie, et des entraînements aux jeux vidéo avec méthodes et stratégies » que l’énonciateur journalistique présente comme de « bon moyen de séduire les parents des aspirants gamers de compétition »²⁶¹⁹. Ainsi, d’autres clubs, comme les orKS de Poitiers par exemple, ne manquent pas de souligner l’importance de ne pas laisser les jeunes « jouer seul », car cela est risqué, mais de les encadrer, comme ils le proposent : « Nous, on encadre les jeunes comme les adultes en leur proposant 36 séances par an. On est les seuls à faire cette pratique-là »²⁶²⁰.

Si Pierre Mc Mahon, le président des orKS dont on rapporte le discours, insiste sur le fait qu’ils sont les « seuls à faire cette pratique-là », cela n’est pas étonnant. En effet, toujours dans une logique de promotion et de recherche de son public, les mises en œuvre permettant une pratique de l’esport souhaitable, sans effets néfastes et source de bienfaits peuvent être utilisées pour se différencier. C’est par exemple le cas de l’association Spirit Lan, qui, selon son président Anthony Fèvre, « intervient également dans des conférences ou des débats. Pour informer, prévenir et sensibiliser. Surtout les parents » et qui revendique ces éléments qui font sa « singularité » : « Car derrière le “fun”, assumé, de leurs manifestations, les membres de Spirit Lan revendiquent toujours ce qui fait leur singularité : la pédagogie »²⁶²¹. Bien sûr, cette dimension promotionnelle n’empêche pas de véritables aspirations morales, comme en témoigne l’insistance dans plusieurs articles dédiés à l’association et dans les discours rapportés de son président²⁶²².

Enfin, il est aussi possible d’évoquer ici les discours d’acteurs qui font le lien entre cette entreprise normative de transformation de l’esport en une pratique acceptable sans effets néfastes (notamment par des mises en œuvre assurant une pratique saine) et le projet de

²⁶¹⁸ *Ibid.*

²⁶¹⁹ DECKER Pauline, « Son club veut former des athlètes de la manette », *Ouest-France*, 29/08/2020, p. Rennes Sud_8.

²⁶²⁰ DANIEL Edouard, « Les orKS Grand Poitiers ambassadeurs de l’e-sport », *op. cit.*, 2021, p. 22.

²⁶²¹ NICOLEAU Jean-Philippe, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2007, p. 7.

²⁶²² p. ex., « Spirit Lan, association de joueurs responsables », *op. cit.*, 2007, p. 23 ; « Spirit Lan au cœur d’un événement “énorme” », *Ouest-France*, 27/07/2007, p. 15 ; « Le geste de Spirit Lan vers l’espace-jeunes », *Ouest-France*, 25/03/2013.

promotion ou légitimation de l'esport en général. Cette manière paradoxale (car elle reproduit le cadre des « effets ») d'aspirer à la légitimation de l'esport en ne réfutant pas le fait que l'esport soit source d'effets néfastes, mais en entreprenant de résoudre ces problèmes et de transformer l'esport en une pratique source de bienfaits a également déjà été abordée précédemment.

Pour conclure, ce sous-chapitre a montré comment les acteurs sportifs participent à la normalisation d'un esport sain en devenant les entrepreneurs d'une pratique source de bienfaits pour les pratiquants, et non d'effets néfastes. Il a mis en lumière que les discours des acteurs soulignant l'importance de la norme, déclarant leur souhait que celle-ci s'impose et soit respectée par les pratiquants et affirmant agir pour que cela soit le cas (p. ex., grâce à des mises en œuvre : conférence, atelier, etc.) sont liés à des aspirations humanitaires, mais aussi à des logiques de promotion de son événement, entité ou de l'esport en général.

Ces discours qui participent à cette entreprise normative peuvent interroger le rôle que jouent spécifiquement les médias dans leurs productions. Les médias sont-ils par nature des entrepreneurs de morale qui amplifient des revendications normatives qui existent par ailleurs tel que l'énonce Laurent Mucchielli²⁶²³ ? Il est difficile de répondre à cette question de façon générale²⁶²⁴. Pour autant, les résultats mis en lumière dans les parties précédentes de cette thèse rappellent que l'existence (imaginée) de publics inquiets des effets de l'esport est au cœur des contrats de lecture et de communication. Elle est conscientisée par les journalistes et les acteurs de l'esport lorsqu'ils prennent part à cette activité de production de discours médiatiques. Ainsi peut-elle mener les journalistes, ambassadeurs de ce public inquiet et animés par leur rôle démocratique porté vers l'intérêt général (ou ce qui est imaginé comme tel), et les acteurs de l'esport, qui anticipent ces attentes et les aspirations des journalistes (et aussi des publics), à souligner que les pratiques organisées sont ou seront saines et que les acteurs qui les organisent ont à cœur de développer une telle pratique et s'engagent à en devenir les garants.

²⁶²³ MUCCHIELLI Laurent, *Sociologie de la délinquance*, Armand Colin, Malakoff, 2018, p. 59-60, [<https://doi.org/10.3917/arco.ielli.2018.01>].

²⁶²⁴ DERVILLE Grégory, *Le pouvoir des médias*, Presses universitaires de Grenoble, Grenoble, 2017, [<https://doi.org/10.3917/pug.dervi.2017.01>].

3. Instrumentaliser

Après s'être concentré sur les acteurs du monde de l'esport, ce troisième sous-chapitre met en lumière le rôle d'acteurs extérieurs à l'esport dans la normalisation d'un esport sain. Il montre que les articles médiatisent et rapportent les discours de ces acteurs qui s'engagent dans l'organisation d'événements esportifs en les cadrant comme des moyens, des supports ou des instruments pour parvenir à leurs fins. Dans ces situations, organiser un événement n'est donc pas un objectif en tant que tel, l'événement organisé n'est pas non plus une fin en soi ou le but, il s'agit de moyens, de supports ou d'instruments mis en œuvre pour atteindre des finalités ou des objectifs qui sont eux premiers et les précèdent. En utilisant l'esport à des fins utilitaires, ces acteurs l'instrumentalisent. Cette instrumentalisation transforme l'esport : en effet, ces acteurs organisent une pratique de l'esport où ce dernier est instrumentalisé. L'esport cadré comme instrument est indéniablement conforme aux normes d'une pratique sans effets néfastes, source de bienfaits, et surtout, utile. D'ailleurs, si l'esport apparaît comme un instrument utilisé pour atteindre des finalités qui dépassent la pratique esportive (p. ex., intégration sociale, éducation), certains acteurs déclarent utiliser l'esport pour atteindre des objectifs liés à la prévention, au contrôle, au traitement ou à la régulation du jeu vidéo néfaste lorsque des cadrages défavorables de l'esport demeurent et cohabitent avec le cadrage favorable de l'esport comme instrument. Dans ces deux cas, il s'agit de cadrer l'esport comme une pratique souhaitable et utile.

Les engagements instrumentaux de différents acteurs et leurs discours rapportés cadrant l'esport comme une pratique instrumentalisée apparaissent dans le corpus étudié. La plupart de ces acteurs appartiennent à des institutions du secteur public liées au politique, à la culture, au social ou à l'éducation : mairie, mission locale, maison des jeunes et de la culture, médiathèque, etc. Ces engagements ont aussi une « coloration humanitaire »²⁶²⁵, ils sont intimement liés aux rôles et missions sociales et éducatives officielles liées à la jeunesse qui incombent à ces acteurs institutionnels et dont ils se sentent investis. À titre d'exemple, si la médiathèque de Landerneau a décidé d'organiser un tournoi sur « un célèbre jeu de simulation de football », mais aussi d'organiser une conférence « animé par le psychologue clinicien Thomas Gaon » qui « fera la

²⁶²⁵ BECKER Howard S., *Outsiders*, *op. cit.*, 2020, p. 172.

lumière sur les incidences, positives comme négatives, des jeux vidéo sur les enfants », c'est parce qu'elle « prend à cœur son rôle éducatif et préventif »²⁶²⁶.

Une première section montre que face à cette nouvelle pratique inquiétante, plusieurs acteurs font le choix de se l'approprier et de la recadrer à leur profit, notamment pour promouvoir une pratique saine et lutter contre ses effets néfastes (3.1.). Enfin, une seconde section montre comment différents acteurs utilisent l'esport pour toucher un jeune public difficile à toucher pour atteindre les différentes finalités auxquelles ils aspirent (3.2.).

3.1. Contrôler la menace

De manière générale, face à cette nouvelle pratique régulièrement cadrée comme néfaste pour la jeunesse et comme source de détournement d'autres pratiques légitimes, les acteurs inquiets extérieurs à l'esport qui perçoivent une menace semblent avoir plusieurs façons de réagir. Une première consiste à s'y opposer frontalement en la cadrant comme une menace source d'effets néfastes et à problématiser et publiciser sa popularisation. Une seconde consiste à se l'approprier, à la recadrer à l'intérieur de l'ordre social souhaité (qui était auparavant menacé), et *in fine*, à l'utiliser au service de ses propres fins. En d'autres termes, certains acteurs s'engagent dans l'organisation d'événements sportifs pour recadrer, contrôler, réguler, ou en d'autres termes, normaliser ce qui était la menace. Plus encore, par le biais de ce recadrage, l'esport devient utile. Cette appropriation ou instrumentalisation de l'esport apparaît dans plusieurs articles. Évidemment, ces deux réactions aspirent à défendre les mêmes valeurs, normes et ordre social.

Ainsi, comme le déclare Loïc Le Nézet, responsable du centre culturel de Moëlan, « il faut bien comprendre que cela fait partie de la culture des jeunes d'aujourd'hui et que s'y opposer ne sert à rien »²⁶²⁷. Ainsi, à défaut de s'y opposer, il s'agit d'agir, de garder un pouvoir ou du contrôle sur la pratique sportive des jeunes (ne pas la laisser se développer à la guise des acteurs de l'esport) et d'en promouvoir une forme souhaitable. Dès lors, le responsable du centre culturel préfère valoriser ou « retenir les côtés positifs d'une telle initiative », c'est-à-dire ici le développement de compétences engendré par la mise en « projet » et le fait de « gérer une organisation assez complexe » permettant à la fin d'entamer « une carrière plutôt prometteuse

²⁶²⁶ « Médiathèque. Les jeux vidéo plébiscités », *Le Télégramme (Bretagne)*, 21/09/2016, p. BRE2.

²⁶²⁷ « Un vrai champ de bataille à l'Ellipse », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/10/2007.

dans l'informatique »²⁶²⁸. Ce recadrage de l'esport comme favorable apparaît de la même façon, dans l'article « Le service jeunesse intègre le e-sport » où le coordonnateur des projets d'animation Yanis Mimoum commence à justifier l'intégration de l'esport au sein de son service en évoquant un contexte que ne peut ignorer l'institution : « on peut estimer que 35 à 40 % » des jeunes ont « une pratique du jeu vidéo, quasi quotidienne à la maison ». Ainsi, pour Abderrahmane Zerrouky maire adjoint responsable de la jeunesse et de la citoyenneté, il n'y a pas de doute : « Plutôt que s'évertuer à vouloir détourner leur attention des écrans, mieux vaut s'emparer de cette appétence pour adapter notre offre d'animation afin qu'elle soit attractive et socialisante »²⁶²⁹. S'il ne s'agit pas d'acteurs institutionnels, on retrouve ce même discours du côté du club d'esport MCES qui concilie « la pratique des jeux vidéo avec le sport ». Pour Pierre Lehembre, l'un des dirigeants : « La passion pour les jeux vidéo est un phénomène qui touche de nombreux jeunes depuis deux ans. Au lieu de la réprimer, il faut apprendre à l'encadrer »²⁶³⁰.

Il s'agit alors de s'emparer activement de l'esport, de se l'approprier, de le recadrer favorablement, de l'utiliser ou autrement dit de l'instrumentaliser pour promouvoir une pratique saine des jeux vidéo et prévenir, contrôler ou réguler les pratiques vidéoludiques néfastes. À titre d'exemple, Mathieu, en stage au service jeunesse, et Karim, l'animateur qui l'accompagne, ont voulu « proposer quelque chose de construit, autour d'une pratique que les jeunes connaissent bien, qu'ils pratiquent ici tous les jours, explique Mathieu. L'idée c'est qu'ils s'affrontent avec des règles »²⁶³¹. Ainsi ont-ils organisé un tournoi, qui a surtout « été l'occasion d'afficher sur un des murs du local, les fiches pratiques de l'association Pédagojeux, qui agit pour une pratique sereine des jeux vidéo en famille ». Ainsi, si Mathieu, qui au-delà de faire son stage au service jeunesse est fan d'esport, exprime son « ambition de démocratiser la pratique de jeu vidéo », il s'agit aussi et surtout de la « développer dans une démarche réfléchie » : « Notre volonté est de montrer qu'une pratique encadrée de l'e-sport est possible, que l'e-sport est un facteur de socialisation quand il est bien utilisé »²⁶³².

Cet exemple édifiant de la façon dont les acteurs institutionnels s'engagent dans l'organisation d'événements pour promouvoir une pratique saine montre aussi le rôle que peuvent jouer des

²⁶²⁸ *Ibid.*

²⁶²⁹ « Le service jeunesse intègre le e-sport », *op. cit.*, 2021, p. Caen-Vire_11.

²⁶³⁰ FOURCADE Alix, « Concilier la pratique des jeux vidéo avec le sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde Bordeaux ~ Cub-C2_10.

²⁶³¹ « Le Local jeunes a proposé un tournoi e-sport », *Ouest-France*, 18/04/2022, p. Caen-Vire_11.

²⁶³² *Ibid.*

collectifs tels que PédaGoJeux, à l'origine des « fiches intitulées Jeu vidéo et sommeil, Jeu vidéo et temps de jeu ou encore Jeu vidéo règles et conflits »²⁶³³, dans cette normalisation. Ce collectif pionnier de l'« information » et de la « sensibilisation à l'univers du jeu vidéo dédié aux parents et aux médiateurs éducatifs » s'est « constitué autour des parties prenantes des jeux vidéo : pouvoirs publics, acteurs économiques, médias, joueurs et leurs familles »²⁶³⁴. Il a été lancé en 2008 en présence du secrétaire d'État chargé de la Prospective et du Développement de l'économie numérique et avec le soutien du ministère de la Famille avec « une ambition ; informer et sensibiliser les parents sur le jeu vidéo pour, *in fine*, créer les conditions d'une expérience positive et sereine du jeu vidéo au sein de la famille »²⁶³⁵. Si le collectif déclare aborder « toutes les facettes du jeu vidéo en présentant ses atouts, mais aussi les sujets sensibles, sans angélisme, ni diabolisation », il n'en prend pas moins les normes de l'esport sain comme des acquis universels et indiscutables.

3.2. « Attirer les “invisibles” »

Ces différents acteurs extérieurs utilisent également l'esport comme un instrument pour atteindre des finalités qui dépassent largement la pratique (compétitive) des jeux vidéo : intégration sociale, lutte contre l'isolement, lutte contre le décrochage scolaire et professionnel, développement de compétences transférables, etc.

Comme ces acteurs le présentent dans leurs discours rapportés par ces journalistes, ils utilisent l'esport comme un instrument pour atteindre ces finalités, car l'activité permettrait d'accéder et de toucher le public singulier de l'esport, tantôt présenté comme un nouveau public, tantôt présenté comme un jeune public difficilement accessible par ailleurs : « L'esport est une porte d'accès à des publics difficiles à atteindre, qui sont sur internet, qui ne regardent plus le sport, qui n'allument pas leur télévision »²⁶³⁶. Ainsi, pour Solen Cueff, responsable des nouvelles technologies d'une bibliothèque, l'esport est un moyen de faire venir de nouveaux publics dans ce lieu dédié à la culture : « À travers ces nouvelles activités, nous entendons bien faire entrer

²⁶³³ *Ibid.*

²⁶³⁴ « Les membres fondateurs étaient : le ministère en charge de la Famille, la Délégation aux Usages de l'Internet (DUI), Internet Sans Crainte, le Forum des droits sur l'internet (FDI), l'Union nationale des associations familiales (UNAF), Action innocence, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), Microsoft, Vos questions de Parents et JeuxOnLine ». « Qui sommes-nous ? », [<https://www.pedagojeux.fr/a-propos-de-pedagojeux/qui-sommes-nous/>], consulté le 26 juillet 2024.

²⁶³⁵ *Ibid.*

²⁶³⁶ BARNAUD Timothée, « Jeux vidéo : Lille Esport, un club bien parti pour durer », *La Voix du Nord*, 04/04/2022, p. 5228.

de nouveaux publics à la bibliothèque »²⁶³⁷. De son côté Eddie Aït, le maire de Carrières-sous-Poissy « se frotte les mains devant le succès » du tournoi organisé qui a eu le mérite de faire venir de nombreux jeunes, parfois pour la première fois, à la mairie : « On a des gamins qui viennent en groupe, en famille, qui emmènent leurs petits frères et soeurs. C'est beau. Et puis, ça permet à des centaines d'entre eux de venir une fois à la mairie. C'est tout bête, mais symboliquement, c'est important »²⁶³⁸.

Plus encore, pour de nombreux acteurs sociaux, à l'instar des missions locales ou des centres sociaux auxquels des articles sont dédiés, l'esport permet de « renouer avec des décrocheurs [et d'] aller chercher des jeunes qu'on arrivait plus à capter »²⁶³⁹, de « rendre voyant ceux qu'on appelle les invisibles »²⁶⁴⁰, « d'aller chercher ces jeunes invisibles »²⁶⁴¹, d'« attirer les “invisibles” [...], les jeunes les plus éloignés de l'emploi afin de leur présenter les opportunités offertes par la structure »²⁶⁴². Dans ce cadrage favorable de l'esport (comme source de « développement humain »), il est donc mis au service des missions sociales et éducatives de ces acteurs institutionnels, il est principalement présenté comme un moyen de lutter contre l'isolement et de favoriser l'intégration sociale, de lutter contre le décrochage scolaire et professionnel et de favoriser le retour à la vie active (emploi) et enfin de développer des compétences utiles au quotidien.

L'article intitulé « Le gaming comme cheval de Troie »²⁶⁴³, qui met en lumière l'initiative de la Mission locale de Tarare visant à « rétablir un pont entre les générations » et [à] « parler à ces gamins dont personne ne veut », est exemplaire. La production présente dès le début la visée instrumentale de la compétition d'esport organisée par l'institution en expliquant qu'il s'agit « surtout d'un moyen de communiquer et de se faire connaître », un « prétexte » selon Thierry Receveur le directeur de la Mission Locale, « un cheval de Troie [...] plus accrocheur qu'une conférence sur l'insertion professionnelle ». L'esport est ici présenté comme un moyen de « rajeunir l'image de l'organisme » et de « toucher les jeunes » à un moment où la « communication classique ne fonctionne pas » car elle a un « effet repoussoir pour les ados

²⁶³⁷ « La bibliothèque en pince pour les jeux vidéo », *Ouest-France*, 25/11/2019, p. Dinan_11.

²⁶³⁸ GHERDANE Mehdi, « L'épatant succès de l'e-sport », *op. cit.*, 2022, p. YVEL34, YVEL35.

²⁶³⁹ SOUCHEYRE Aurélien, « Des jeux virtuels à un emploi réel », *op. cit.*, 2021, p. 11.

²⁶⁴⁰ « Un tournoi de jeux vidéo pour sortir de l'isolement », *La Voix du Nord*, 28/06/2021, p. 7211.

²⁶⁴¹ DELSINNE Florence, « Pour la première fois, des tournois “e-sport”, samedi à la Florentine », *La Voix du Nord*, 29/11/2018, p. 8210.

²⁶⁴² DALIGAND Emmanuel, « Un tournoi Fifa 22 ce mercredi à la salle des fêtes », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/05/2022, p. PCHR14.

²⁶⁴³ GANASSALI Paul, « Mission locale », *op. cit.*, 2022, p. VILL26, TAML21.

concernés ». L'insertion professionnelle est donc la finalité. Pour cela, les « bénévoles distribuaient des flyers expliquant aux participants et spectateurs les différentes structures présentes sur le territoire. Un moyen de les inciter à les consulter ». Pour Élodie Swiatek, chargée de communication de la mission locale, « le but, c'est surtout de leur faire savoir qu'on existe pour qu'ils sachent qu'ils peuvent se tourner vers nous en cas de besoin ». Des discours semblables sont visibles dans d'autres articles à l'instar de celui intitulé « Amener les jeunes à l'emploi par le jeu vidéo, le pari de la Mission locale »²⁶⁴⁴ ou « Un tournoi de jeux vidéo pour sortir de l'isolement »²⁶⁴⁵ ou encore « Des jeux virtuels à un emploi réel » dans lequel on apprend que si le matin est dédié aux « sessions d'entraînement au e-sport », « l'après-midi on travaille les CV, les recherches d'emploi et les projets personnels »²⁶⁴⁶. Il est aussi possible d'évoquer les ateliers esport organisés par le centre social du Goyen (l'Ulamir) en partenariat avec le Service information jeunesse (SIJ) de Douarnenez Communauté ainsi que la MJC Centre social²⁶⁴⁷. Ceux-ci visent à « accompagner les jeunes dans cette pratique, mais aussi dans la gestion de leurs émotions ». Il sera aussi expliqué aux joueurs « comment garder le lien social et comment casser l'isolement ». Pour Guillaume Cotonéa de L'Ulamir, l'esport est ici « un outil supplémentaire permettant de renforcer le lien entre les joueurs et donc le travail d'équipe ». Il est tout de même à noter que les risques « d'éventuelles dérives » nécessitant d'« encadrer » et d'« accompagner les ados » sont évoqués dans ce dernier article. Il s'agit alors de faire aussi de ces ateliers des « temps de prévention » où l'on parlera « sommeil » et « alimentation »²⁶⁴⁸. Ainsi, si les finalités dépassent la pratique de l'esport (p. ex., intégration sociale, lutte contre le décrochage), dans la mesure où la pratique compétitive des jeux vidéo est cadrée comme un risque pour l'atteinte de ces finalités et une cause des problèmes sociaux contre lesquels on veut lutter, il s'agit toujours de réguler et contrôler l'esport en promouvant une pratique saine.

L'esport est aussi présenté comme un moyen d'atteindre d'autres finalités. Plusieurs articles sont par exemple consacrés à l'association Silver Geek qui propose des ateliers pour les plus de 65 ans animés par des bénévoles « toute l'année, dans des Ehpad, mais aussi des résidences

²⁶⁴⁴ MURAT Corentin, « Amener les jeunes à l'emploi par le jeu vidéo, le pari de la Mission locale », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/03/2022, p. PCHR18,MTLM17.

²⁶⁴⁵ « Un tournoi de jeux vidéo pour sortir de l'isolement », *op. cit.*, 2021, p. 7211.

²⁶⁴⁶ SOUCHEYRE Aurélien, « Des jeux virtuels à un emploi réel », *op. cit.*, 2021, p. 11.

²⁶⁴⁷ « E-sport : une nouvelle animation pour les jeunes », *Ouest-France*, 20/10/2020, p. Quimper_18.

²⁶⁴⁸ *Ibid.*

autonomie ou des centres sociaux »²⁶⁴⁹, ainsi qu'une compétition annuelle dédiée au senior à l'occasion du Stunfest :

« L'association qui existe depuis une dizaine d'années a pour objectif "d'utiliser les jeux vidéo pour améliorer la santé et le bien-être des seniors, développer les liens intergénérationnels et sensibiliser ce public aux outils du numérique", explique Vincent Blanchard, son secrétaire général »²⁶⁵⁰.

Si l'idée d'insertion sociale ou de développement des liens sociaux (ici intergénérationnels) est ici retrouvée, les jeux vidéo et l'esport permettent aussi de développer des compétences, notamment grâce à « l'approche ludique », qui permet d'« aider ce public à s'approprier des outils numériques sans avoir peur de casser ou de mal faire »²⁶⁵¹. L'instrumentalisation de l'esport pour développer des compétences transférables utiles dans d'autres contextes que les jeux vidéo, notamment grâce aux dimensions ludiques de la pratique, est présentée dans plusieurs articles. Les principales compétences évoquées sont liées à la maîtrise technique de l'informatique d'une part, et à l'organisation et la gestion de projet autonomie d'autre part. À titre d'exemple, dans l'article dédié au tournoi que souhaite organiser la Super Dragon Ball Z Academy, Samuel Poulain le coordinateur de Cantojeunes explique que « la finalité de leur organisation [...] c'est le collectif à travers la répartition du travail, la gestion des comptes. Bref, un véritable apprentissage de la vie. [...] Une responsabilisation qui est structurante pour ces ados »²⁶⁵². Ces deux types de compétences sont aussi au centre des articles qui présentent les initiatives et projets mis en œuvre par des étudiants en école d'informatique, d'ingénieur ou de management réalisés dans le cadre de leur formation. Évidemment, il est possible d'évoquer bien d'autres compétences présentées comme développables grâce à un instrument comme l'esport. À titre d'exemple, le pôle jeunesse organise un tournoi de jeu vidéo pour « promouvoir les bonnes habitudes alimentaires »²⁶⁵³. Le « tournoi de consoles vidéo » est alors décrit comme un « prétexte » pour « glisser quelques conseils diététiques ». De son côté, l'un des « enjeux du eWeek Torcy Festival » est « d'encourager les gamers à adopter une meilleure hygiène de vie »²⁶⁵⁴.

²⁶⁴⁹ LECOMPTÉ Romain, « Ils sont champions de jeu vidéo à 70 et 94 ans ! », *op. cit.*, 2022, p. Actu Côtes d'Armor_ 16.

²⁶⁵⁰ *Ibid.*

²⁶⁵¹ *Ibid.*

²⁶⁵² « Super Dragon Ball Z Academy veut développer son tournoi de jeux vidéo », *op. cit.*, 2007, p. 14.

²⁶⁵³ « Au régime consoles vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁶⁵⁴ CALANT Guénaële, « Torcy se rêve en capitale de l'e-sport en vue des Jeux olympiques », *op. cit.*, 2021, p. SEMA38.

Il est également possible d'évoquer l'utilisation de l'esport comme un outil de surveillance et de contrôle de la jeunesse. À titre d'exemple, le service jeunesse de la mairie de Guérande organise des tournois de jeux vidéo « pour que les jeunes de 12 à 25 ans ne restent plus à “glander” dans les rues de Guérande. Grâce à ce dispositif, des jeunes pleins d'enthousiasme se retrouvent autour de téléviseurs et de consoles, manettes en main, pour des matchs endiablés »²⁶⁵⁵.

Enfin, l'utilisation instrumentale de l'esport par des clubs sportifs dans le but de faire venir les jeunes « au basket par le jeu vidéo »²⁶⁵⁶, à l'instar du JL Bourg ou du MSB qui utilise l'esport comme « porte d'entrée »²⁶⁵⁷ pour faire venir les 15-25 ans l'enceinte sportive, peut être évoquée. Dans la mesure où il est secondaire et ne remplace pas le sport, l'esport est pour ces acteurs sportifs souhaitable²⁶⁵⁸.

Pour conclure, ce sous-chapitre montre bien que la normalisation d'un esport sain n'opère progressivement plus tant à travers de puissantes critiques ou dénonciations des effets néfastes formulées par des acteurs extérieurs inquiets, mais de façon plus douce, notamment de cette manière, à travers les discours cadrant l'esport comme un instrument, le présentant comme instrumentalisé et transformé en une pratique saine, contrôlée et plus encore utile, support au service de finalités éducatives poursuivies par des adultes. L'horizon normatif de ces discours apparaît clairement. Encore une fois, si ces pratiques de l'esport cadrées comme instrumentales, utiles et souhaitables sont normalisées et plus encore consacrées et célébrées, elles s'inscrivent toujours en opposition à d'autres pratiques cadrées comme néfastes, non normales et non acceptées. De nouveau, ces discours font cohabiter cadrages favorables et défavorables.

Il est important de souligner la dimension temporelle de ces discours qui ont augmenté à partir de 2016. Tout d'abord parce que la présentation de l'esport comme une activité de plus en plus populaire, notamment auprès des jeunes, justifie que les acteurs publics s'en emparent. Mais aussi, et surtout, leur proportion augmente, car avec le succès de nouveaux espaces de discussion (Facebook, Twitter ou X, Discord, etc.) les acteurs de l'esport n'utilisent plus la

²⁶⁵⁵ « Ils se passionnent pour le foot version jeu vidéo », *op. cit.*, 2012.

²⁶⁵⁶ MALAOUI Clément, « La JL Bourg fait entrer le basket virtuel dans une nouvelle ère », *op. cit.*, 2016, p. Ain12.

²⁶⁵⁷ « Au MSB, “l'esport comme porte d'entrée” », *op. cit.*, 2021, p. Sarthe_23.

²⁶⁵⁸ SIUDA Piotr, JASNY Michał et MANKOWSKI Dobrosław, « “It Was All without Emotions, and This Wasn't the Same Anymore”: “Replacing” Traditional Sports with E-Sports during the COVID-19 Pandemic », *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, Bloomsbury Academic, Londres, 2024, p. 203-221, [<https://doi.org/10.5040/9798765110270.ch-009>].

presse de façon privilégiée pour s'adresser au public sportif²⁶⁵⁹. Ainsi, la presse est-elle devenue un espace plus propice à l'information et à la communication relatives à des événements organisés par des acteurs publics. Dans la mesure où les acteurs de l'esport utilisent surtout la presse pour « toucher un public plus large et plus éclectique » et pour obtenir une « caution journalistique locale »²⁶⁶⁰ appuyant leurs recherches de partenariats, cette seconde raison permet aussi de comprendre la plus grande proportion de discours présentant les entreprises d'un esport sain (abordées dans le sous-chapitre précédent) produit par des acteurs dans une logique de promotion.

Enfin, il est possible de faire l'hypothèse que la proportion de ces discours cadrant l'esport comme un instrument utile pour atteindre des finalités éducatives ont augmenté depuis aout 2022 (date où le corpus de cette thèse s'arrête) et vont continuer à augmenter. En effet, il est possible d'observer la scolarisation du sport électronique et la mise en visibilité de ce processus dans les médias. En France, les productions médiatiques consacrées au projet « Educ Esport » est sont de bons exemples²⁶⁶¹. Ce projet posé dans le cadre de l'Appel à Manifestation d'Intérêt France 2030 « Innovation dans la forme scolaire » s'étale de 2023 à 2028. Il fait suite au « nouveau dispositif éducatif [mis] en place avec Seine et Yvelines Numérique et Armateam dans plusieurs collèges des Yvelines consistant à intégrer l'esport dans les établissements scolaires »²⁶⁶² en novembre 2021. Son objectif est d'« évaluer l'impact de ce dispositif dans le temps par une recherche-action et [de] l'étendre aussi aux lycées ». Des chercheurs, à l'instar de Nicolas Besombes, occupent donc un rôle central dans ce projet co-porté par l'Institut des Sciences du Sport Santé de Paris (son laboratoire).

²⁶⁵⁹ BOUSQUET Franck, « L'information service au cœur de la reconfiguration de la presse infranationale française », *op. cit.*, 2015, p. 163-191.

²⁶⁶⁰ *Ibid.*, p. 187 163-191.

²⁶⁶¹ p. ex., LEFEVRE Christophe, « À Eaubonne, un tournoi de jeux vidéo réunit 700 lycéens et collégiens : “Une école du dépassement de soi” », *Le Parisien*, 31/05/2024 ; « ENTRETIEN. Esport : les jeux vidéo à l'école, outil pédagogique pour les profs ? », *France 3 Paris Ile-de-France*, 03/06/2024.

²⁶⁶² « À propos », [<https://educ-esport.fr/a-propos/>], consulté le 27 juillet 2024.

4. Hiérarchiser

Cette section met en lumière le lien entre la normalisation d'un sport sain et la hiérarchisation des pratiques sportives. Cette hiérarchisation peut d'abord être définie comme le processus par lequel des différences et des classifications entre les pratiques sportives sont établies selon leur valeur. Mais cette hiérarchisation est aussi le résultat de ce processus, se manifestant par un cadrage où les pratiques sont classifiées et différenciées selon leur valeur, et où *in fine*, certaines pratiques sont présentées comme supérieures à d'autres : plus saines, plus vertueuses, plus acceptables, plus souhaitables, meilleures.

En ce qui concerne le rapport entre hiérarchisation et cadre, d'une part, chaque cadrage hiérarchise des pratiques sportives en présentant certaines comme plus valeureuses que d'autres. D'autre part, la hiérarchisation des pratiques dans un texte médiatique entraîne aussi la hiérarchisation des pratiques sportives normales définies par chaque cadre, et donc la hiérarchisation des cadres médiatiques de l'esport.

À propos du lien entre normalisation et hiérarchisation, d'une part la normalisation d'un sport sain entraîne une hiérarchisation entre les pratiques sportives selon qu'elles soient saines ou non, ou autrement dit selon leur niveau de vertu²⁶⁶³. En effet, la normalisation de l'esport délimite d'un côté les pratiques qui sont normales et légitimes et de l'autre celles qui sont anormales et déviantes. Cela entraîne nécessairement une hiérarchisation entre elles. Au-delà de participer à la normalisation de l'esport, l'ensemble des mécanismes et des processus mis en lumière jusqu'à maintenant dans ce chapitre entraînent une hiérarchisation des pratiques sportives. À titre d'exemple, évaluer et juger la valeur d'une pratique sportive (que ce soit par le biais de critiques ou de célébrations) entraîne une hiérarchisation. La cohabitation entre des pratiques cadrées favorablement et d'autres cadrées défavorablement entraîne leur hiérarchisation. Participer à l'imposition d'une norme (notamment par des justifications du bien-fondé de l'esport) mène à la séparation entre les pratiques qui y correspondent et celles qui ne correspondent pas ainsi qu'à la hiérarchisation des pratiques selon leur degré de correspondance à la norme. Justifier seulement certaines pratiques de l'esport ou justifier des pratiques en en critiquant d'autres conduisent à les hiérarchiser, etc.

²⁶⁶³ Certes, le mot « vertu » n'est pas le mot idéal pour faire référence au caractère sain de l'esport. J'ai d'abord pensé au mot « sainteté », mais il n'est pas très satisfaisant non plus. Toutefois, faute de mieux, le mot vertu est utilisé pour faire référence au caractère sain de l'esport.

D'autre part, les hiérarchisations produites par les cadres médiatiques mobilisés et rendus visibles dans les articles participent à la normalisation d'un sport sain. En effet, en attribuant une valeur aux pratiques et en les classant selon leur niveau de vertu, elles (re)vivifient la norme à partir de laquelle s'opère cette hiérarchisation. Il s'agit ainsi d'un double mouvement que les articles rendent visible et auquel ils participent.

Si l'ensemble des hiérarchisations produites par les discours normatifs et l'ensemble des hiérarchisations qui apparaissent dans les discours peuvent être considérées comme des hiérarchisations liées au niveau de vertu des pratiques, ce sous-chapitre met au jour quatre hiérarchisations qui se situent à des niveaux inférieurs de généralité. Les normes à l'origine de ces hiérarchisations sont en fait des moyens d'atteindre l'objectif final : être une pratique saine. Il est possible de considérer que les cadres de niveau 2 ou 3 (p. ex., « sociabilité », « réel ») associés à ces hiérarchisations sont ici des moyens d'atteindre le cadre de niveau 3 « activité saine ». Par exemple, si on hiérarchise des pratiques selon le niveau de sociabilités, c'est parce qu'il est tenu pour acquis que la sociabilité est un moyen pour atteindre cette finalité, que rendre une pratique sociable est un moyen de rendre une pratique saine, qu'une pratique sociable est plus saine qu'une pratique qui n'est pas ou encore que le caractère sociable d'une pratique permet de défendre que celle-ci est saine. Le cadre de niveau 2 « sociabilité » peut être considéré ici au service du cadre de niveau 3 « activité saine ». Dans ce cas, hiérarchiser une pratique selon son niveau de sociabilité revient par extension à hiérarchiser une pratique selon son niveau de souhaitabilité.

Plus précisément, quatre hiérarchisations sont mises en lumière ci-dessous : selon le niveau de réalité et d'utilité (4.1.), selon le niveau de sociabilité (4.2.), selon le niveau d'encadrement et de contrôle (4.3.), et selon les jeux vidéo et genres de jeux vidéo pratiqués (4.4.). Ces hiérarchisations ne sont pas exclusives et peuvent apparaître à des niveaux de généralité différents, emboîtés les unes dans les autres²⁶⁶⁴. Si elles sont toutes au moins indirectement source de bienfaits, elles peuvent être liées et cumulées au sein des articles. En effet les cadres associés à une hiérarchisation peuvent travailler en tant que sous-cadres au service des cadres associés à une autre hiérarchisation. À titre d'exemple, le cadre « sociabilité » peut travailler en tant que sous-cadre au service des cadres « utile » et « réel ». Dans ces cas-là, le caractère

²⁶⁶⁴ DEMEULENAERE Pierre, *Les normes sociales*, op. cit., 2003.

sociable de l'esport en fait une pratique utile et ancrée dans le réel. De la même façon, certains jeux sont valorisés, car présentés comme davantage source de sociabilités et d'utilité.

4.1. Des pratiques plus ou moins réelles et utiles

Pour commencer, les discours produisent et font apparaître une hiérarchisation des pratiques selon leur niveau de réalité ou de virtualité et d'(in)utilité (ou d'(in)productivité). Cette hiérarchisation peut être liée au caractère sain de l'esport dans la mesure où les cadres « réel » et « utile » travaillent souvent en tant que sous-cadres du cadre « activité saine », et les cadres « virtuels » et « inutile » en tant que sous-cadres du cadre « effets néfastes »

D'abord, le soulignement de l'ancrage, des dimensions ou des effets réels des pratiques (avec le cadre « réel ») accompagné de connotations positives provoque une hiérarchisation selon le niveau de réalité et de virtualité. Les dispositifs « virtuel, mais bien réel » ou « n'est pas seulement virtuel » produisent souvent un tel résultat, car le réel est valorisé. Les articles « Univers virtuel communauté réelle »²⁶⁶⁵, « Escalade réelle pour championnat de foot virtuel, aujourd'hui, à Loos »²⁶⁶⁶, « Un tournoi bien réel dédié aux batailles virtuelles »²⁶⁶⁷, « Du foot pour passer du virtuel au réel »²⁶⁶⁸ ou « Jeux virtuels, champions réels » ou « Du virtuel au réel »²⁶⁶⁹ sont de bons exemples qui produisent et font apparaître cette hiérarchisation. Si elles sont aussi abordées plus bas au moment d'évoquer la hiérarchisation selon le niveau de sociabilité, il est aussi possible d'aborder les hiérarchisations entre les pratiques présentées comme jouées en virtuel à distance et celles présentées comme se jouant dans un lieu réel.

Les cadres « réel » et « utile » sont couramment associés. Cet ancrage réel est souvent présenté comme source d'effets utiles, à l'instar de l'article « Des jeux virtuels à un emploi réel »²⁶⁷⁰. Cette hiérarchisation selon l'(in)utilité est souvent produite par la dévalorisation du simple jeu gratuit et entraîne par la même sa dévalorisation. Cette hiérarchisation est évidemment liée à la conception utilitariste du jeu au cœur des sociétés modernes²⁶⁷¹. Il est possible de penser aux discours affirmant que l'esport est plus que du jeu ou « n'est pas simplement joué derrière un

²⁶⁶⁵ JEZEQUEL Stéphane, « Univers virtuel communauté réelle », *Le Télégramme (Bretagne)*, 16/04/2007.

²⁶⁶⁶ « Escalade réelle pour championnat de foot virtuel, aujourd'hui, à Loos », *La Voix du Nord*, 11/02/2007.

²⁶⁶⁷ NEVEU Laurent, « Un tournoi bien réel dédié aux batailles virtuelles », *op. cit.*, 2017.

²⁶⁶⁸ « Du foot pour passer du virtuel au réel », *Ouest-France*, 14/04/2009, p. 8.

²⁶⁶⁹ CINIÈRE Julien, « Du virtuel au réel », *Sud Ouest*, 06/08/2004, p. 5.

²⁶⁷⁰ SOUCHEYRE Aurélien, « Des jeux virtuels à un emploi réel », *op. cit.*, 2021, p. 11.

²⁶⁷¹ BROUGÈRE Gilles, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, 2005.

écran »²⁶⁷², sous-tendant l'idée que c'est autre chose de mieux et qu'il ne serait pas souhaitable que l'esport soit simplement un pur jeu gratuit, frivole et futile. L'article « Jeux virtuels, atouts bien réels » (cité tout à l'heure) est aussi un exemple édifiant de cette hiérarchisation. Celui-ci débute en déclarant :

« Une personne assise au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe : voilà, pour beaucoup, la description de l'esport. Pourtant, il s'agit d'un aperçu assez réducteur d'une pratique qui a gagné en popularité en même temps qu'Internet s'est démocratisé. En effet, l'esport regorge d'atouts, souvent insoupçonnés »²⁶⁷³.

Ici, une pratique qui consisterait à jouer assis « au fond d'un canapé, manette en main, face à un écran, et ce des heures durant, sans autre but que de s'amuser seul ou en équipe » est jugée comme moins acceptable, satisfaisante et souhaitable qu'une pratique réelle et utile source « d'atouts »²⁶⁷⁴ et apparaît ainsi dévalorisée, dévaluée, reléguée en bas de la hiérarchie des pratiques sportives. Ces dimensions réelles et utiles sont parfois associées à une autre finalité ou à un autre cadre, qui constitue aussi un moyen de faire de l'esport une activité sans effets néfastes et source de bienfaits, et donc sur lequel se base une deuxième hiérarchisation des pratiques : la « sociabilité ».

4.2. Des pratiques plus ou moins sociables

Une deuxième hiérarchisation que les discours produisent et font apparaître est liée au niveau de sociabilité de la pratique. Celle-ci est notamment liée à la lutte contre les effets néfastes et l'isolement. Cette hiérarchisation peut être liée au caractère sain de l'esport dans la mesure où le cadre « sociabilité » travaille souvent en tant que sous-cadres du cadre « activité saine », et le cadre « isolement » en tant que sous-cadres du cadre « effets néfastes ».

Cette hiérarchisation est produite et apparaît dans les discours où des pratiques sociables sont opposées à des pratiques isolées ou isolantes : « Pour Tatiana et Oumar, ce genre de tournoi est l'antithèse de la conduite "geek" (désigne les passionnés d'informatique et/ou d'Internet qui le sont plus que de raison, NDLR) seul devant sa console »²⁶⁷⁵. Cela est particulièrement récurrent

²⁶⁷² VAULOUP Violette, « Un club de gaming pour lutter contre l'addiction », *op. cit.*, 2021, p. 13.

²⁶⁷³ MARSAL Baptiste, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *op. cit.*, 2021, p. 38.

²⁶⁷⁴ *Ibid.*

²⁶⁷⁵ DECOEUR Jeanine, « Un tournoi de jeux vidéos à Jacques-Brel », *Le Progrès – Lyon*, 29/11/2011, p. La Côtère14.

dans les justifications du bien-fondé de l'esport produites face aux critiques des effets néfastes et de l'isolement. Certaines pratiques, comme celles avec d'autres personnes et en particulier des amis, apparaissent plus saines et donc acceptables que d'autres : « La vie sociale, ils en ont une, justement à l'opposé de l'image d'adolescent prostré devant son écran que l'on brandit souvent. Ils ont bien d'autres activités, et s'ils jouent beaucoup, c'est souvent en groupe »²⁶⁷⁶.

Cette hiérarchisation selon la sociabilité peut inclure d'autres hiérarchisations à des niveaux inférieurs qui peuvent constituer autant de moyens synonymes de sociabilité. Il est possible d'évoquer la hiérarchisation selon le caractère public du lieu de pratique. Celle-ci entraîne le plus souvent une hiérarchisation entre les pratiques à distance chez soi et les pratiques organisées dans des lieux, par exemple dans une LAN : « L'inconvénient du jeu en réseau (par Internet), c'est qu'il est difficile de rencontrer en chair et en os les membres de son équipe »²⁶⁷⁷. Le fait de cadrer très favorablement la LAN médiatisée car celle-ci va (enfin) permettre aux compétiteurs, qui restent habituellement confinés à distance, de se rencontrer produit et rend visible cette hiérarchie :

« En réalité, c'est une rencontre "pour de vrai" entre des gens qui se connaissent virtuellement après des heures et des heures passées à jouer ensemble à des jeux vidéo en réseau. "C'est carrément plus rigolo ! Sur Internet, chacun est dans sa chambre. Alors que là, on rigole, on voit les mimiques des autres" [...] "Internet c'est un autre monde, on n'y parle que de jeux. Ça, c'est plus convivial et on fait vraiment connaissance. Ça ne nous empêche pas de jouer ensemble avec nos micros". Finalement, on n'a pas encore trouvé le truc qui remplacera la bonne vieille communication humaine en direct. Même à la pointe d'Internet ! »²⁶⁷⁸.

Cette opposition prend parfois la forme d'une opposition entre le jeu en réseau local (LAN) et le jeu en ligne :

« L'intérêt du jeu en réseau, c'est d'être convivial. La grande différence avec le jeu en ligne (NDLR sur internet) c'est que l'on connaît ses adversaires ou partenaires. Car on peut jouer en famille, entre amis, et facilement intégrer des néophytes. [...] Le jeu en réseau est peut-être aussi la bonne solution pour ne pas sombrer dans l'abrutissement voire l'addiction »²⁶⁷⁹.

Parfois, la hiérarchisation opère même entre les pratiques plus ou moins sociables d'un événement public en réseau, à l'instar de l'exemple suivant : « Non, on ne joue pas toute la nuit, proteste Fred. On va s'aérer un peu la tête avec les autres joueurs, on parle d'autre chose »²⁶⁸⁰.

²⁶⁷⁶ BAROU Guillaume, « Massacres aux pixels », *op. cit.*, 2004, p. 5.

²⁶⁷⁷ « Nuit blanche pour fous de jeux vidéos », *op. cit.*, 2004, p. 10.

²⁶⁷⁸ « Les joueurs en réseau se sont vus », *Ouest-France*, 14/07/2004, p. 11.

²⁶⁷⁹ MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c'est plus rigolo », *op. cit.*, 2008, p. 2.

²⁶⁸⁰ DESPOUYS Marion, « Le marathon des gamers », *Sud Ouest*, 25/08/2006, p. 6.

Enfin, il est possible de citer pêle-mêle des situations où cette hiérarchisation selon le caractère public de la pratique est produite et rendue visible : lorsqu'un joueur justifie sa pratique en déclarant qu'il ne joue qu'avec des personnes qu'il connaît et dans des Pc Bang²⁶⁸¹, lorsque la pratique en *gaming house* est valorisée par rapport au jeu seul « depuis sa chambre »²⁶⁸², lorsque quelqu'un affirme que « Jouer sur une console chez soi, c'est bien, mais jouer ensemble à la médiathèque, c'est mieux »²⁶⁸³, lorsque les pratiques où l'on sort « hors de sa chambre ou son salon »²⁶⁸⁴ sont valorisées ou que la pratique dans un bar est valorisée par rapport à la pratique en ligne : « Si certains joueurs peuvent s'enfermer dans un monde virtuel à force de jouer aux jeux vidéo, c'est tout l'inverse qui se produit ici, où l'ambiance bon enfant permet de se rattacher à du concret »²⁶⁸⁵.

4.3. Des pratiques plus ou moins encadrées et contrôlées

Une troisième hiérarchisation qui apparaît et qui est produite dans les discours s'opère selon le niveau d'encadrement et de contrôle de la pratique (notamment de contrôle du temps de jeu). Les pratiques dans des lieux publics évoquées au-dessus sont d'ailleurs souvent valorisées, car synonyme d'encadrement et de contrôle grâce à la présence d'autrui (ne serait-ce que par la présence d'organisateur ou d'administrateur comme cela est souvent mentionné), possiblement adulte. Si l'encadrement et le contrôle sont valorisés, c'est parce qu'ils prémunissent d'effets néfastes et sont souvent gage de sociabilité (car ils induisent déjà le fait sortir de « chez soi » et de ne pas jouer de façon isolée) et d'utilité (en permettant notamment le développement humain) : « Au contraire, je pense que le gaming bien encadré sociabilise plus qu'il ne désociabilise. C'est un lien fédérateur dans les cours de récréation et même dans l'entreprise »²⁶⁸⁶. Le cadre « activité encadré » travaille ici en tant que sous-cadre du cadre « activité saine ». L'ensemble des justifications du bien-fondé d'une pratique ou d'un événement par l'encadrement, la pédagogie ou le contrôle (règles, interdictions, surveillances, régulations, etc.) évoquées dans le chapitre 4 produisent et font apparaître une telle hiérarchisation. Il est aussi possible de penser aux discours justifiant le bien-fondé de la pratique

²⁶⁸¹ JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *op. cit.*, 2015, p. 52-55.

²⁶⁸² DUCOUSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

²⁶⁸³ « Le réseau Libellule organise un tournoi de jeux vidéo », *op. cit.*, 2021, p. Rennes Sud-Est_23.

²⁶⁸⁴ SAADODDINE Rachel, « E-sport : on sort de sa chambre ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/08/2019, p. 2.

²⁶⁸⁵ PAMISEUX Benjamin, « Au Warzone, on trinque manette à la main », *Ouest-France*, 26/02/2020, p. Bayeux Caen_15.

²⁶⁸⁶ PICARD Frédéric, « Fabien Devide », *op. cit.*, 2022, p. 20.

face aux critiques de son caractère isolant et addictif en rejetant la cause de ces problèmes à l'encadrement des parents ou des adultes responsables. Cette hiérarchisation est aussi à l'œuvre lorsque les compétiteurs justifient le bien-fondé de leur pratique en soulignant qu'ils (auto)contrôlent leur temps de jeu et présentent ce(t) (auto)contrôle comme une condition *sine qua non* d'une pratique saine, source de bienfaits :

« En résumé, pour Spirit Lan, le jeu vidéo, c'est un peu comme une tablette de chocolat : à forte dose et en cachette, c'est l'indigestion assurée. Mais si on n'en abuse pas, cela peut-être une vraie source d'épanouissement. "Tout est une question de temps à gérer." »²⁶⁸⁷.

« Ayant une vie familiale, Éric s'est lui-même fixé des limites pour ne pas passer trop de temps à jouer. Il reconnaît cependant que d'autres ne le font pas et risquent d'être trop pris par ces jeux. Les jeunes surtout, qui ont plus de temps disponible »²⁶⁸⁸.

L'absence de contrôle ou de trop grand temps de jeux sont ici associés au cadre des « effets néfastes ». Pour David Gerber, ce cadrage de la bonne pratique comme non exclusive s'inscrit « dans des conceptions normatives concernant tant la gestion des loisirs que des valeurs plus générales, par exemple sur le couple, la famille ou l'amitié, et dans les attentes de rôle qui en découlent » qui exigent ainsi l'autocontrôle de la part de l'individu²⁶⁸⁹.

4.5. Des jeux plus ou moins sains

Enfin, une quatrième hiérarchisation qui apparaît et qui est produite par les discours est relative aux jeux et genres de jeux pratiqués. Si celle-ci n'est pas liée à un cadre précis, les jeux pratiqués sont plus explicitement présentés comme déterminant le niveau de réalité, d'utilité et de sociabilité des pratiques sportives (et donc comme des moyens qui déterminent l'atteinte de ces finalités). Par exemple, les jeux de rôles massivement multijoueurs (ou MMORPG) sont souvent dévalués par rapport à d'autres types de jeu, car associés à l'isolement dans des univers virtuel et à l'addiction :

« Cette addiction se retrouve, généralement, dans les jeux persistants. Ici, le personnage continue de vivre même quand l'ordinateur est éteint. Cela peut donc pousser certains jeunes à ne pas décrocher. Les addictifs se lancent à corps perdu dans un jeu pour cacher leur mal-être »²⁶⁹⁰.

²⁶⁸⁷ NICOLEAU Jean-Philippe, « Jeu vidéo », *op. cit.*, 2007, p. 7.

²⁶⁸⁸ FRAISSE Frédéric, « Jeux virtuels, contacts réels », *op. cit.*, 2004, p. 10.

²⁶⁸⁹ GERBER David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable », *op. cit.*, 2015, p. 17.

²⁶⁹⁰ ROBIN Yves-Marie, « "Les accros aux jeux vidéo sont très rares" », *op. cit.*, 2007, p. 8.

Au contraire, les jeux de type simulation sportive (de foot, de courses automobiles, de voile, etc.) sont davantage valorisés, car décrits comme plus ancrés dans le réel, ils sont d'ailleurs parfois présentés comme des portes d'entrée vers ces pratiques dans la réalité ou d'abord liés à un engagement ou à une passion pour les versions réelles de ces jeux. Ils sont aussi parfois des moyens de développer des connaissances ou des compétences transférables dans ces pratiques sportives réelles. D'ailleurs, la proportion quantitative importante de ces types de jeux alors même qu'il ne s'agit pas des jeux les plus populaires au sein du monde sportif s'explique par le fait que ces types de jeux sont utilisés de manière préférentielle lorsque des acteurs publics et des acteurs sportifs organisent des événements. En outre, pour les journalistes qui médiatisent des tournois de jeux vidéo, il peut sembler plus approprié et acceptable de souligner que ceux-ci ont pour support un jeu de foot qu'un jeu de guerre. Il est aussi possible d'évoquer le cadrage hiérarchisant très favorable des jeux qui induisent une activité physique. C'est le cas par exemple de la simulation de vélo *Zwift* se pratiquant sur home-trainer ou de *Just Dance* qui exigent mouvements et dépense énergétique de la part des compétiteurs.

Il aurait été possible d'évoquer aussi la hiérarchisation selon le niveau de sportivité d'une pratique, qui est davantage développée plus bas dans le chapitre 8 : « Un sport, un vrai où, avec le minimum d'éducation à la matière, le jeu vidéo troque certains sales habits pointés du doigt contre des tuniques autrement plus vertueuses »²⁶⁹¹.

Pour conclure, ce sous-chapitre a montré d'une part comment la normalisation d'un sport sain produite par les cadrages médiatiques entraîne la hiérarchisation des pratiques sportives selon leur niveau de vertu. D'autre part, il a montré comment les hiérarchisations produites dans les discours par les cadrages médiatiques participent à la normalisation de l'esport sain. Plus précisément, l'analyse a permis de mettre au jour quatre types de hiérarchisations à des niveaux de généralité différent, non exclusives, mais au contraire emboîtées et liées entre elles qui déterminent le niveau de vertu de la pratique : hiérarchisation selon le niveau de réalité et d'(in)utilité (4.1.), hiérarchisation selon le niveau de sociabilité (4.2.), hiérarchisation selon le niveau d'encadrement et de contrôle (4.3.), hiérarchisation selon les jeux (4.4.).

En outre, il est à noter que la section (1.3.) a souligné les négociations relatives aux moyens à mettre en œuvre pour faire de l'esport une pratique saine. Or, ici, des hiérarchisations récurrentes des pratiques selon leur niveau d'utilité, de réalisme, de sociabilité, d'encadrement

²⁶⁹¹ LE ROY Steven, « Jeux vidéos. C'est du sport ! », *op. cit.*, 2018, p. BRV5.

ou de contrôle, pensés à chaque fois comme des moyens au service de l'atteinte du cadre « activité saine », apparaissent et ne sont pas contestées. Celles-ci montrent que, s'ils ne sont pas les seuls moyens existants pour atteindre cette finalité, un relatif consensus semble toutefois apparaître sur le fait qu'une pratique ancrée dans le réel, utile, sociable, encadrée et contrôlée est effectivement exempte d'effets néfastes et source de bienfaits.

Conclusion du chapitre 7

Ce chapitre a montré comment les textes médiatiques de presse généraliste participent à la normalisation d'un sport sain, sans effets néfastes, mais source de bienfaits. Plus précisément, il a souligné comment les cadrages médiatiques normalisent l'esport sain en présentant les pratiques saines comme acceptables, souhaitables, normales, légitimes, et celles qui ne le sont pas comme déviantes.

Pour réaliser une telle démonstration et comprendre cette normalisation, un premier sous-chapitre a montré que les cadrages défavorables – toujours susceptibles d'apparaître – comme les cadrages favorables participaient au même projet normatif dans la mesure où ceux-ci s'accordaient sur les mêmes valeurs et principes normatifs : ceux d'un sport sain. Toutefois, la fin de ce premier sous-chapitre a montré que s'il y a un consensus sur le fait que l'esport ne doit pas être source d'effets néfastes, mais de bienfaits, les moyens à mettre en œuvre pour atteindre ces objectifs peuvent être négociés et redéfinis. Autrement dit, ce qui est défini comme sain, et donc par extension comme acceptable et légitime est négocié. Ainsi, il est possible de souligner le pouvoir et la résistance manifestés par certaines justifications (p. ex., par le jeu, le virtuel, la banalité, la passion) qui visent à normaliser des comportements et des valeurs qui ne le sont pas toujours dans une société où une conception utilitariste des loisirs peut dominer²⁶⁹².

Dans un deuxième sous-chapitre, le rôle des acteurs de l'esport qui deviennent des entrepreneurs de cet sport sain a été mis en lumière. Lorsqu'ils s'expriment dans les articles de presse, ces acteurs soulignent l'importance de pratiquer un sport sain et affirment agir pour son développement. Deux logiques permettant de comprendre ces discours ont été mises en lumière. La première est liée à la moralité : les acteurs croient sincèrement au bien-fondé de ces

²⁶⁹² BROUGERE Gilles, *Jouer/Apprendre, op. cit.*, 2005.

normes et qu'il serait bon pour les acteurs de l'esport de les suivre. La deuxième est liée à des logiques de promotion de son entité, de son événement ou encore de l'esport en général.

Le troisième sous-chapitre a montré le rôle d'acteurs extérieurs à l'esport qui l'instrumentalisent pour parvenir à leurs fins. En cadrant la pratique comme un instrument, un outil ou un simple moyen, ceux-ci normalisent un esport utile. Il a d'abord été montré que certains font le choix d'instrumentaliser l'esport pour contrôler la pratique et en promouvoir une version saine. Ensuite, les discours présentant des utilisations de l'esport pour toucher un nouveau public difficile à atteindre et cadrant l'esport comme outil pour atteindre des finalités sociales et éducatives qui dépassent le cadre de la pratique compétitive des jeux vidéo ont été mis en lumière.

Enfin, le rôle de la hiérarchisation des pratiques sportives qui résulte des cadrages médiatiques normalisant, et le rôle des hiérarchisations produites par les cadrages médiatiques dans cette normalisation ont été analysés. Si, de manière générale, les pratiques sportives sont hiérarchisées selon leur de vertu, quatre hiérarchisations à des niveaux de généralité inférieurs ont été mises en avant : hiérarchisation selon le niveau de réalité et d'utilité, hiérarchisation selon le niveau de sociabilité, hiérarchisation selon le niveau de contrôle et d'encadrement, hiérarchisation selon les jeux.

Ainsi, ce chapitre met en lumière la légitimation de l'esport sain. Il est aussi possible de parler de légitimation ou d'acceptation d'un esport normé, car l'esport cadré comme souhaitable est un esport normé, contrôlé, régulé, maîtrisé, etc., dont la pratique a pu se conformer aux normes d'une pratique saine. Ainsi, cette normalisation produite dans chaque article sépare les pratiques saines et normales de l'esport de celles qui ne le sont pas. Les pratiques sportives source d'effets néfastes et non source de bienfait, ou plutôt celles qui sont présentées comme telles (p. ex., jouer de longues heures et/ou seulement pour le plaisir, jouer toute la nuit et/ou en faisant la fête) sont ainsi dévaluées, classées comme inférieures et plus encore comme déviantes.

Dès lors, les cadres médiatiques de l'esport, ou plutôt les pratiques définies par ces cadres médiatiques, sont aussi hiérarchisés selon leur niveau de vertu. Certains cadres (ou plutôt les pratiques définies par ces cadres) s'imposent ainsi quantitativement, à l'instar des cadres « discipline compétitive » et « sociabilité ». L'ensemble de ces cadrages légitimes qui s'imposent ont nécessairement un potentiel normatif dans la mesure où ils délimitent ce qu'est, ce que peut être, ce que doit être et ce que devrait être l'esport.

Cette normalisation produite à chaque article semble participer plus largement à la normalisation culturelle d'un sport sain. En effet, l'ensemble de ces discours médiatiques normatifs et toutes les actions qui y participent ou en sont le produit (évaluations, jugements, critiques, cadrages favorables, cadrages défavorables, etc.) font apparaître des règles de grammaire, mais surtout produisent des grammaticalisations²⁶⁹³ de l'action de production d'article de presse sur l'esport. En effet, la production des cadrages favorables comme défavorables dans les articles apparaissent guidés par des règles : le journaliste, pour agir correctement selon ces grammaires, est amené à cadrer favorablement (comme des pratiques normales et légitimes) les pratiques qui ne sont pas source d'effets néfastes, et inversement, à cadrer défavorablement celles qui sont source d'effets néfastes. Sous un autre angle, le journaliste qui souhaite cadrer favorablement l'esport, comme quelque chose de normal et légitime, doit le présenter comme non-source d'effets néfastes (et source de bienfaits) pour agir correctement selon ces grammaires. Dès lors, à l'instar des illustrations des pratiques corporelles dans les manuels scolaires étudiées par Lucas Profillet qui, en respectant « une certaine orthodoxie », voient leur « acceptabilité et légitimité » dans les livrets éducatifs scolaires favorisées et obtiennent « en quelque sorte un ticket d'entrée pour y figurer »²⁶⁹⁴, le cadrage de l'esport comme une pratique sans effets néfastes et source de bienfaits (notamment produit par les sources) favorise son cadrage favorable et sa légitimité dans les articles, et lui donne en quelque sorte un ticket d'entrée pour y figurer favorablement.

L'analyse montre aussi comment cette normalisation est l'un des résultats de la controverse des effets étudiée dans le chapitre 4. Ce chapitre a souligné à maintes reprises le rôle que jouent les critiques, les cadrages défavorables et le cadre des « effets », la question des effets mise à l'agenda, mais aussi et surtout les justifications et les cadrages favorables plus ou moins liés explicitement à la controverse dans ce processus de normalisation. En fait, si c'est l'absence d'effets néfastes qui fait de l'esport une pratique saine et normale, ou autrement dit que la norme qui s'impose est relative à l'absence d'effets néfastes, c'est parce que c'est sur cette question que porte la controverse. Dans la mesure où les valeurs et les principes normatifs qui sous-tendent et justifient le bien-fondé de la question à l'origine de la controverse ne sont pas contestés, ceux-ci s'imposent et constituent l'horizon normatif de la pratique compétitive des jeux vidéo.

²⁶⁹³ LEMIEUX Cyril, *Le devoir et la grâce, op. cit.*, 2009.

²⁶⁹⁴ PROFILLET Lucas, *Le corps en images à l'école. L'ortho-figuration corporelle dans les méthodes de lecture (1880-1960)*, thèse de doctorat, Université de Bourgogne Franche-Comté, 2021, p. 80.

Les résultats montrent aussi la dimension historique de ces discours normalisant. La proportion de certains discours explicitement normatifs augmente à partir de 2016, à l'instar de ceux formulés par des acteurs publics qui s'emparent de l'esport ou de ceux formulés par des clubs d'esport à l'ancrage local qui s'engagent pour promouvoir une pratique saine. Tout d'abord, il est possible de rappeler que le contexte est marqué par la popularité de l'esport qui invite davantage d'acteurs publics à s'en saisir, ainsi que par la popularisation d'un cadrage de l'esport comme « discipline sportive » encadrée, basé sur le modèle fédéral. Mais surtout, le succès de nouveaux espaces de communication, à l'instar des réseaux sociaux numériques (Facebook, Twitter ou X, Discord, etc.), dont s'emparent les acteurs de l'esport et sur lesquels ils s'adressent au public sportif, a fait de la presse un canal de communication principalement utilisé pour s'adresser à des publics extérieurs à l'esport²⁶⁹⁵. Ainsi, plusieurs acteurs sportifs n'utilisent plus la presse pour informer des événements qu'ils organisent. Dès lors, la proportion des articles dédiés aux organisations des acteurs publics augmente. En outre, si les promoteurs d'un événement sportif ou de l'esport en général s'expriment dans la presse, c'est donc davantage pour enrôler des sponsors et des publics extérieurs qu'il convient de rassurer et de convaincre du bien-fondé de l'esport.

En outre, l'analyse met bien en lumière la façon dont les différents acteurs impliqués dans l'activité de production collective d'article de presse participent activement à cette normalisation. Tout d'abord, les discours d'une multitude de sources ont été mis en lumière et peuvent être compris en s'intéressant aux motifs de chacun : acteurs sportifs souhaitant promouvoir leurs événements, développer des partenariats, légitimer l'esport, croyant qu'il est bon pour l'esport de suivre la norme ; acteurs publics souhaitant mener à bien leurs missions sociales et éducatives, contrôler l'esport ; parents inquiets, etc. Le public potentiellement inquiet à propos des effets de l'esport imaginé par les journalistes et les sources est aussi décisif. Le rôle des journalistes se sentant investis d'une mission démocratique et ambassadeurs du public inquiet (auquel il convient de répondre aux craintes) ou du public sportif (désirant que l'esport soit légitimé et cadré favorablement) est aussi déterminant. Si les journalistes rassurent, déconstruisent en cherchant à rétablir la vérité ou alertent en s'opposant parfois aux cadrages de leurs sources et publics (comme montré dans le chapitre 3), la question des effets et son principe normatif sont toujours au cœur de la production.

²⁶⁹⁵ BOUSQUET Franck, « L'information service au cœur de la reconfiguration de la presse infranationale française », *op. cit.*, 2015, p. 163-191.

Pour conclure, l'analyse montre que les acteurs de l'esport ne sont pas des victimes passives, soumises ou asservies par le processus de normalisation de leur pratique. Il convient d'abord de nuancer la normativité de l'ensemble des discours. Tous les articles ne produisent pas une évaluation ou un jugement sur la pratique. Certains ont pour seule finalité de décrire un loisir, un passe-temps, un événement festif, une passion que partagent des jeunes, etc. Ceux-ci adoptent d'ailleurs un cadrage qui est le plus souvent épisodique. À ce propos, il semble que la montée en généralité induite par un cadrage thématique favorise les questionnements à propos de la valeur et de la moralité de l'activité. Ensuite, si le développement d'un esport sans effets néfastes et source de bienfaits apparaît comme l'esport légitime, les moyens à mettre en œuvre pour atteindre ces buts peuvent être négociés et sont négociés par les acteurs de l'esport. En d'autres termes, la définition de ces buts, ou plus concrètement ici la définition de ce qu'est une pratique sans effets néfastes et source de bienfaits fait l'objet de luttes et de négociations. Ainsi, les acteurs de l'esport ont-ils la possibilité de défendre et de rendre légitime n'importe quels comportements ou pratiques, quand bien même ceux-ci sont liés à un projet politique singulier, voire alternatif. Finalement, la normalisation de l'esport sain peut être pensée comme le succès du projet de légitimation culturelle des acteurs de la pratique²⁶⁹⁶. D'ailleurs, il ne s'agit ici que de discours officiels ou de façade produits dans la presse généraliste. Ils ne disent rien des discours produits dans d'autres espaces de communication spécialisés investis par les fans d'esport, ni de ce qui se passe dans les coulisses des compétitions vidéoludiques médiatisées ou encore des règles pragmatiques que suivent les fans et les compétiteurs au quotidien.

²⁶⁹⁶ MESSEY Orlande, « *C'est du sport, tu t'attendais à quoi ?* » *D'un entre-soi permissif à un sport inclusion : le cas du roller derby français.*, thèse de doctorat, Université de Franche-Comté, 2024.

Chapitre 8. *Pro Evolution Esport* : de l'esport sportif

Ce chapitre montre comment les productions médiatiques de PQN, PQR et surtout de *lequipe.fr* participent à la normalisation d'un esport sportif, ou autrement dit à la sportivisation de la pratique compétitive des jeux vidéo. Plus précisément, il montre comment les cadrages médiatiques normalisent une pratique compétitive des jeux vidéo sportivée, en particulier depuis 2016.

La normalisation sportive peut aussi être qualifiée de « sportivisation », désignant la « mise en norme [...] dans une forme identique aux pratiques sportives dominantes de la société »²⁶⁹⁷. La plupart des travaux consacrés à ce processus insistent sur la « normalisation des pratiques physiques dans la société sous une forme compétitive organisée »²⁶⁹⁸ (création et standardisation des règlements, des lieux de pratique, création d'institutions [fédérations], etc., à l'instar de la définition de Pierre Parlebas²⁶⁹⁹), ou autrement dit insistent sur l'établissement de règles formelles. Pour autant, ce chapitre fait aussi et surtout référence à des règles informelles dérivées de la grammaire sportive. Ce sont des normes liées à une éthique ou à des valeurs sportives, telles que rechercher la performance et la victoire (devenues finalités de l'engagement), s'engager dans une démarche sérieuse et rationnelle pour être performant, planifier des entraînements, adopter une hygiène de vie saine qui inclue de l'exercice physique, le contrôle de son alimentation et de son sommeil, etc. Si la mise en norme sportive de l'organisation, de l'institutionnalisation, de la spectacularisation et de la professionnalisation est au cœur des articles, ces règles informelles sont aussi largement soulignées par les énonciateurs qui cadrent l'esport comme une discipline sportive. C'est surtout au niveau de leur normalisation que ce chapitre questionne le potentiel horizon normatif des discours médiatiques.

À l'instar de la normalisation de l'esport sain qui est en partie le résultat de la controverse des effets, cette normalisation est dans une certaine mesure le fruit de la controverse du sport. D'autre part, tout comme la controverse du sport est en partie connectée à la controverse des effets, cette sportivisation entretient des liens avec la normalisation d'un esport sain. En effet, tout d'abord l'esport sportif est une activité souhaitable. Cadrer la pratique compétitive des jeux

²⁶⁹⁷ MARSAULT Christelle, *Socio-histoire de l'éducation physique et sportive*, Presses Universitaires de France, Paris, 2009, p. 5, [<https://doi.org/10.3917/puf.marsa.2009.01>].

²⁶⁹⁸ *Ibid.*

²⁶⁹⁹ PARLEBAS Pierre, *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, op. cit., 1981.

vidéo comme un sport permet de justifier son bien-fondé face aux critiques de ses effets néfastes. Comme mentionné précédemment, un esport encadré inspiré du modèle sportif (club, coach, créneau d'entraînement, etc.) est souvent présenté comme un moyen de se prémunir des potentiels risques de la pratique. Les problèmes de santé physique et mentale (p. ex., *burn-out*) sont un enjeu central de cette sportivisation. Ces normalisations ont donc en commun certaines règles, moyens ou fins.

Il convient d'emblée de dire que c'est le cadre « discipline compétitive » qui entraîne la sportivisation de l'esport, tel que ce processus est entendu communément dans la littérature. En effet, c'est bien le cadre « discipline compétitive » qui décrit et prescrit l'organisation compétitive, l'institutionnalisation, la spectacularisation et la professionnalisation de la pratique compétitive des jeux vidéo. C'est aussi ce cadre qui insiste sur la performance, la rationalisation, la spécialisation, la transformation des compétiteurs en athlètes, l'hygiène de vie (sommeil, nutrition, exercice, etc.), etc. C'est également ce cadre qui mène à privilégier certaines modalités de pratiques (compétitives, organisées, rationalisées, à visée de performance, de haut niveau, etc.) au détriment d'autres (*funs*, autonomes, inorganisées, etc.). Ce cadre sportivise donc la pratique dans les articles de presse, y compris quand il se conjugue avec les cadres « jeu vidéo » ou « esport ». Avec le cadre « jeu vidéo », l'esport est une pratique vidéoludique qui se sportivise. Avec le cadre « esport », il s'agit d'une pratique qui, à défaut d'être un sport, peut s'inspirer, partager (ou hybrider) des dimensions, traits, attributs ou caractéristiques sportives et se sportiviser. Réciproquement, le cadre « sport » n'entraîne pas toujours une sportivisation de l'esport. Quand celui-ci se conjugue seulement avec les cadres « sociabilités » ou « jeu », l'esport n'est pas normalisé « sous une forme compétitive organisée »²⁷⁰⁰.

Ainsi, il est possible de soutenir que cette normalisation sportive s'impose lorsque le cadre « discipline compétitive » domine. Bien sûr, l'analyse a déjà quantifié la présence croissante et dominante de ce cadre dans les différents types de presses et quotidiens depuis la fin des années 1990. Elle a aussi montré comment ce cadre s'impose sur *lequipe.fr* en raison de la logique éditoriale. Elle a aussi mis en évidence le projet de « sportivisation » dans lequel se coordonnent de nombreux acteurs, notamment dans la presse généraliste. Le chapitre 6 a aussi relevé la façon dont les problèmes publics de l'esport ont mené plusieurs acteurs à cadrer les

²⁷⁰⁰ MARSAULT Christelle, *Socio-histoire de l'éducation physique et sportive, op. cit.*, 2009, p. 5.

modèles sportifs (institutionnels, économiques ou de performance) comme des solutions à mettre en œuvre.

Pour autant, au-delà de cela, tout l'enjeu de ce chapitre est de décrire et d'analyser dans quelle mesure et comment ce cadre s'impose. Il s'agit notamment d'être attentif aux cadres avec lesquels il se conjugue, car selon les cadres de niveau 1 (« jeu vidéo », « sport » ou « esport ») et surtout de niveau 2 (p. ex., « jeu » ou « sociabilité ») avec lesquels il s'impose, le projet politique défendu et l'horizon normatif ne sont pas les mêmes. En outre, il est question d'accorder de l'importance aux acteurs qui participent activement à cette sportivisation et à la façon dont ils justifient l'intérêt de suivre les normes sportives. Il convient surtout d'analyser dans quelle mesure ces normes font l'objet de conflits et sont critiquées, contestées et négociées.

Dans un premier sous-chapitre, le rôle de la controverse et de la question de la sportivité dans l'imposition de la norme sportive est questionné (1.). Dans un deuxième temps, le rôle joué par des acteurs entrepreneurs d'un esport sportif dans la sportivisation des pratiques et des habitudes des compétiteurs, alors transformés en athlètes de haut niveau, est analysé (2.). Enfin, un dernier sous-chapitre interroge dans quelle mesure les disputes internes, visibles dans les articles, qui opposent des acteurs de l'esport contestent cette normalisation sportive (3.).

1. Ce que fait la controverse du sport

Ce sous-chapitre montre dans un premier temps que les discours médiatiques qui posent la question de la sportivité de l'esport et ceux qui y répondent, tant par l'affirmative que par la négative, sans contester la question participent à cette normalisation sportive. Autrement dit, la controverse du sport et la mise à l'agenda de la question du sport jouent un rôle décisif dans cette normalisation. Ces discours font de la norme sportive l'étalon de mesure ou le principe d'équivalence à partir duquel on pense et évalue l'esport et ses compétiteurs (1.1.). À cet égard, dans un second temps, le déploiement quotidien de la controverse dans les commentaires en dessous des articles de *lequipe.fr* depuis 2016 est analysé en profondeur tant il est déterminant dans la sportivisation de l'esport sur le média sportif. La situation du média sportif met en lumière le rôle crucial des opposants, entrepreneurs de la cause sportive traditionnelle, et des défenseurs de l'esport, qui ripostent pour montrer la conformité de l'esport, dans ce processus (1.2.).

1.1. Faire de la norme sportive la référence

Comme évoqué précédemment dans le chapitre 5, plusieurs articles de presse généraliste²⁷⁰¹ mais aussi du média sportif *lequipe.fr*²⁷⁰² posent la question « l'esport est-il du/un sport ? ». Celle-ci constitue d'ailleurs l'angle de certains articles dans lesquels les journalistes enquêtent²⁷⁰³, mettent la qualification sportive de l'esport à l'épreuve de la réalité²⁷⁰⁴, ou rendent compte de l'avancée des débats et des arguments des uns et des autres²⁷⁰⁵. Ces articles et ces questionnements apparaissent surtout à partir de 2016, favorisés par les rapprochements d'acteurs sportifs avec le monde esportif (partenariats, investissements, etc.) ainsi que par le projet de loi pour une république numérique²⁷⁰⁶ qui propose « d'appliquer directement le Code du sport » pour les contrats, qui « préconise la création d'une commission de régulation de l'esport au sein du Comité national olympique et sportif français (CNOSF) »²⁷⁰⁷ et qui, surtout, est pour beaucoup le signe de la reconnaissance institutionnelle de la pratique compétitive des jeux vidéo en tant que sport.

Peu importe que ces discours répondent favorablement à la question « est-ce un sport ? » (à l'instar des articles qui prennent comme angle la sportivisation²⁷⁰⁸) ou défavorablement en affirmant que ce n'est pas un sport, car pas assez physique²⁷⁰⁹ et/ou basé sur des produits commerciaux détenus intellectuellement par des éditeurs de jeux²⁷¹⁰, ils prennent au sérieux la question, lui donnent de l'importance, la valident, la légitiment, la normalisent et la mettent à l'agenda. Dans la mesure où le bien-fondé de l'interrogation de la sportivité n'est pas contesté (p. ex., par des discours déclarants « on s'en moque que ce soit ou non un sport »), la question ainsi que les principes normatifs qui la sous-tendent s'imposent donc. Savoir si l'esport est réellement un sport devient important : il s'agit de déterminer si le sport électronique est

²⁷⁰¹ p. ex., LORQUET Vianney, « L'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Rhône15 ; NOËL Patricia et BLANPAIN Japhet, « Le jeu vidéo, sport ou pas sport ? », *op. cit.*, 2022, p. 2201.

²⁷⁰² ARRIVE Paul, « L'eSport, c'est du sport ? », *op. cit.*, 2017.

²⁷⁰³ DEWEY John, *Le public et ses problèmes*, *op. cit.*, 2010.

²⁷⁰⁴ BOLTANSKI Luc, *De la critique*, *op. cit.*, 2009, p. 53.

²⁷⁰⁵ TERZI Cédric et BOVET Alain, « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques », *op. cit.*, 2005, p. 111-132.

²⁷⁰⁶ p. ex., LAHIRE Jean-Michel, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *op. cit.*, 2016, p. 00-IG30 ; DURUPT Frantz, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *op. cit.*, 2016, p. 11.

²⁷⁰⁷ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²⁷⁰⁸ p. ex., JOHN Eva, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *op. cit.*, 2015, p. 52-55 ; LE ROY Steven, « Jeux vidéos. C'est du sport ! », *op. cit.*, 2018, p. BRV5.

²⁷⁰⁹ p. ex., TUAL Morgane, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2015, p. SCQ7.

²⁷¹⁰ p. ex., AUDUREAU William, « Guillaume Rambourg "Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport" », *op. cit.*, 2017, p. SCQ7.

physique, s'il est réel, si les compétiteurs sont des athlètes ou sédentaires, etc., et de débattre à ces propos. En d'autres termes, comme la précédente, la controverse du sport est principalement liée à des « valeurs de vérité »²⁷¹¹, il s'agit de savoir s'il y a une « disjonction entre les faits et les valeurs, [un] décalage entre une situation sociale concrète et les principes de justice qui sont censés la régir »²⁷¹². En des termes issus de la théorie de l'*agenda-setting*, si au second niveau d'agenda s'opposent des cadrages de l'esport comme « sport » ou « discipline compétitive » et des cadrages comme « jeu vidéo » ou « électronique », la question « est-ce un/du sport ? » s'impose au premier niveau de l'agenda.

Certes, la question du sport est moins connotée moralement que celle des effets. En effet, dans la controverse des effets, un relatif consensus sur le fait qu'il est important et souhaitable de promouvoir un esport sain apparaît. Dans le cas de la controverse du sport, savoir si l'esport est un sport est important, mais pour beaucoup d'acteurs mobilisés il n'est pas important que l'esport soit un sport. Comme cela a déjà été évoqué, certains discours ont pour seule ambition de décrire la « réalité », le terme sport y reste neutre, sans connotation positive. Pour autant, la mise à l'agenda de la question et sa saillance dans un article n'en entraînent pas moins la description du sport électronique (ou des pratiques esportives et des pratiquants médiatisés) selon la norme sportive. L'activité est décrite en termes d'adéquation, de similarité, de conformité ou au contraire de manque et d'absence vis-à-vis des critères du sport. Le modèle ou la norme sportive hégémonique (ou plutôt ce qui est présenté comme tel dans les discours) devient le principe supérieur commun ou la référence à partir de laquelle on pense à l'esport, lui donne sens, y réfléchit et l'évalue. Ce modèle sportif devient l'étalon de mesure ou le principe d'équivalence à partir duquel on juge et compare le sport électronique, les pratiques esportives et les pratiquants²⁷¹³.

Lorsque des discours (d'opposants fans de sport, de journalistes ou d'acteurs esportifs) connotent moralement et valorisent le fait d'être un sport, le modèle sportif devient l'horizon et un objectif. Y correspondre et s'y conformer devient important. Ces discours valorisant le sport sont notamment favorisés par la mise à l'agenda de la question. En effet, cette interrogation à

²⁷¹¹ RENNES Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *op. cit.*, 2016, p. 31 21-48.

²⁷¹² ALEXANDRE Olivier, BEUSCART Jean-Samuel et BROCA Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *op. cit.*, 2022, p. 24 9-37.

²⁷¹³ BOLTANSKI Luc et THEVENOT Laurent, *De la justification*, *op. cit.*, 2022.

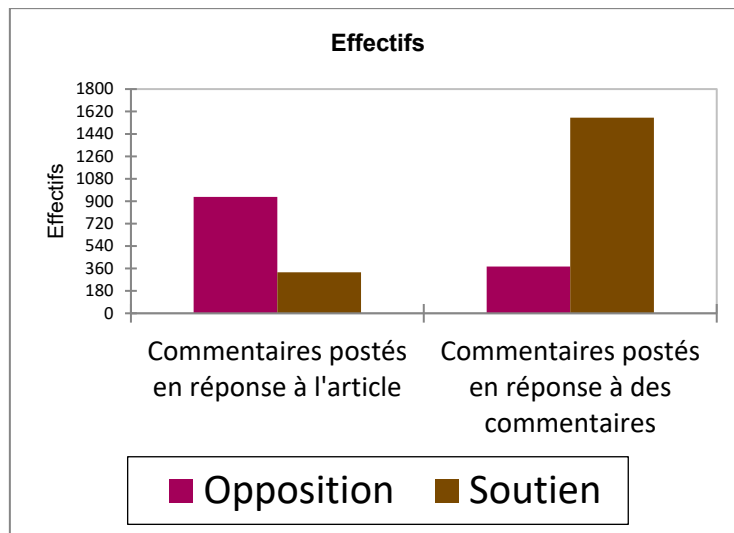
l'ordre du jour encourage les différents acteurs sociaux à se mobiliser pour y répondre, à s'opposer ou au contraire à défendre la qualification sportive du jeu vidéo compétitif.

1.2. Le rôle décisif des commentaires et des contestataires sur *lequipe.fr*

La situation de la rubrique esport de *lequipe.fr* et de ses espaces commentaires est à ce niveau exemplaire. Les commentaires, les opposants de la rubrique et ses défenseurs occupent un rôle décisif dans cette normalisation sportive. Certes, l'analyse a précédemment mis en lumière le rôle des espaces commentaires dans la domination du cadre sportif sur le média sportif. En effet, au-delà de la logique éditoriale et du risque d'être critiqués par les collègues, les contestations des fans de sport encouragent d'autant plus les journalistes de la rubrique (qui n'ignorent pas les critiques et leur accordent de l'importance) à cadrer la pratique compétitive des jeux vidéo comme un sport. Pour autant, les effets des commentaires des opposants sont encore plus décisifs que cela.

En effet, par leurs commentaires qui cadrent l'esport comme « non-sport » (non conforme au sport) pour affirmer qu'il n'a pas sa place sur le média sportif, ces opposants (bien qu'ils constituent une minorité de commentateurs) sont à l'origine de la controverse sur la rubrique. Plus précisément, ils utilisent les cadres « jeu vidéo », « électronique », « jeu », « non-physique », « effets néfastes », etc., pour répondre à la question « l'esport a-t-il sa place sur le média sportif ? » qu'il est aussi possible de formuler « est-ce un sport ? ». Ils la mettent alors à l'agenda de la rubrique, en dépit des sujets et problématiques que les journalistes tentent d'y intégrer avec leurs articles (encadrement institutionnel, santé mentale, problèmes de mixité, etc.). Les préoccupations de fans d'esport exprimées dans certains commentaires (manque de considération des éditeurs, craintes des investissements opportunistes, etc.) ou leurs réactions aux propos de l'article apparaissent également éclipsées par la controverse. Ces commentaires d'opposition – qui peuvent être publiés sous n'importe quel article, quel que soit son contenu – expliquent pourquoi plus de 65 % des commentaires de la rubrique débattent de la sportivité de l'esport et de sa place sur le média, alors même que ces questions sont absentes des articles. En mettant la question de la sportivité à l'agenda, ces commentaires positionnent la pratique compétitive des jeux vidéo par rapport à la norme sportive hégémonique qui devient centrale pour en parler, y penser et l'évaluer. Dans la mesure où cette norme est valorisée par certains fans de sports qui craignent que le sport perde de la valeur, celle-ci apparaît aussi parfois comme l'horizon ou l'idéal à atteindre.

Surtout, ces commentaires d'oppositions entraînent des commentaires de défense. Ils poussent les fans d'esport à défendre la place de leur activité sur *lequipe.fr* en la recadrant comme une discipline compétitive sportive conforme. En effet, les fans d'esport considèrent les cadrages produits par les opposants comme erronés, non fidèles à la réalité, et donc comme des réponses incorrectes à la question de sa sportivité. Ces oppositions les incitent donc à réagir pour défendre et justifier la présence de l'esport dans le média. Face à ce cadrage qui place leur pratique en inadéquation avec le modèle sportif, cela passe par la démonstration de sa conformité à la norme sportive (ou plutôt à ce qui est imaginé être la norme sportive). Quand bien même ces fans n'énonceraient jamais un tel discours dans d'autres contextes, dans cette situation et en vertu de son contrat de communication, utiliser les cadres « discipline compétitive » et « sport » est attendu pour justifier la présence de l'esport sur *lequipe.fr*. Ainsi, ils recadrent la pratique compétitive des jeux vidéo dans la norme sportive en mettant en avant l'organisation (professionnelle), le spectacle, la performance, la physicalité, etc. Les compétiteurs sont recadrés comme des athlètes. En insistant sur le fait que tous les joueurs professionnels s'entraînent rationnellement et de façon encadrée, font attention à leur hygiène de vie, à leur sommeil, à leur alimentation et à leur activité physique, ils participent à l'institution de telles normes. Les compétiteurs qui ne s'entraîneraient pas rationnellement et ne feraient pas attention à leur hygiène de vie, en bref qui ne seraient pas des athlètes, ne seraient pas de bons sportifs. En justifiant la conformité de l'esport au sport, ces défenseurs donnent de l'importance à ces normes et à leur respect. Ils valident qu'il est important que la pratique y soit conforme pour être sur le média, et s'accordent sur le fait que sa présence sur le média et sa légitimité dépendent de sa conformité à la norme sportive hégémonique. Ainsi, les opposants de la rubrique sont ici de véritables garde-fous de l'idéal sportif traditionnel, qui, par leurs commentaires, d'une part positionnent l'esport par rapport à la norme sportive en mettant à l'agenda la question de sa sportivité, et d'autre part poussent ses défenseurs à formuler une définition légitime de la pratique compétitive des jeux vidéo : celle d'une discipline compétitive sportive conforme. Ces commentaires de défenses qui recadrent le sport électronique comme une « discipline compétitive » sportive, qui n'auraient pas vu le jour sans ces oppositions, n'en participent pas moins à leur tour à l'érection de cette question à l'agenda de la rubrique, et à la normalisation de l'esport en le (re)définissant comme sport, entendu comme discipline compétitive organisée, codifiée et spectaculaire.



Graphique 20 : Nombre de commentaires qui contestent ou défendent l'esport postés directement en réponse à l'article, ou en réponse à un commentaire. Les commentaires d'opposition provoquent un nombre bien plus conséquent de réponses soutenant la présence de l'esport sur le média sportif.

Ainsi, malgré leurs oppositions, ces commentaires et cadrages contradictoires qui se neutralisent²⁷¹⁴ n'en positionnent pas moins l'esport par rapport à la norme sportive hégémonique. La rubrique de *lequipe.fr* et ses discours, ou plus précisément les journalistes qui cadrent le jeu vidéo compétitif comme un sport dans les articles, les opposants qui peuvent se muer en entrepreneurs de la cause sportive grâce aux espaces commentaires, et ses défenseurs incités à le (re)cadrer comme un sport pour justifier sa légitimité, participent ensemble à son cadrage autour des impératifs sportifs traditionnels et, *in fine*, à sa sportivisation. Ce processus qui mène à la redéfinition de l'activité valorise alors une définition du sport et de l'esport légitime, celle de la performance rationalisée dans un cadre compétitif organisé, voire professionnel et donnant lieu à un spectacle, au détriment d'autres modalités de pratique (auto-organisée ou inorganisée, hédonisme, amateurisme, etc.), invisibilisées sur le média.

Nuancer ces résultats est toutefois possible. Il convient d'abord de rappeler que plusieurs fans d'esport ne souhaitent pas tant convaincre que leur activité est un sport (cela n'a pas forcément d'importance pour eux), mais lutter contre des cadrages jugés tronqués et injustes. En outre, comme montré précédemment, la définition de ce qu'est le sport, et donc de ce qu'est la norme sportive, est sujette à débats et négociations : certains contestent ainsi des définitions présentées comme traditionnelles qui placent au centre l'effort physique et la dépense énergétique, quand d'autres défendent la prise en compte des dimensions mentales. Les défenses qui ne justifient

²⁷¹⁴ CHONG Dennis et DRUCKMAN James N., « Counterframing Effects », *The Journal of Politics*, n° 1, vol. 75, 2013, p. 1-16, [<https://doi.org/10.1017/S0022381612000837>].

pas le bien-fondé de l'esport sur *lequipe.fr* en montrant explicitement sa conformité à la norme, mais qui attaquent et critiquent les commentaires des opposants avec le cadre « activité discréditée » peuvent aussi être mentionnées. Comme évoqué précédemment aussi, certains déplorent alors l'existence de la controverse en déclarant « Bon si on parlait du sujet si non ? »²⁷¹⁵ ou que « L'ignorance est la meilleure des réponses »²⁷¹⁶ face aux oppositions et aux trolls. Enfin, les défenses alternatives affirmant qu'effectivement « ce n'est pas un sport »,²⁷¹⁷ mais de l'esport, qui abandonnent les principes normatifs de la cité sportive et déclarent que la légitimité de la pratique et sa place sur *lequipe.fr* ne dépendent pas de sa qualification sportive sont aussi exemplaires. Pour autant, comme cela est développé plus bas dans le troisième sous-chapitre, ces commentaires ne s'écartent pas totalement de la logique compétitive traditionnelle.

Si cette section met en lumière le rôle des acteurs sportifs entrepreneurs de la logique ou de la cause sportive traditionnelle lorsque des acteurs extérieurs (comme les acteurs esportifs) revendiquent leur sportivité, le sous-chapitre suivant met en lumière le rôle déterminant d'acteurs esportifs entrepreneurs de la normalisation sportive dans ce processus.

2. Des entrepreneurs d'un esport sportif

Ce deuxième sous-chapitre met en évidence le rôle d'acteurs esportifs, entrepreneurs d'un esport sportif, dans la sportivisation de la pratique et des compétiteurs particulièrement depuis 2016. Évidemment, le chapitre 5 a déjà mis en lumière la façon dont une multitude d'acteurs se coordonnent autour du motif « sportiviser », faisant surtout référence à la mise en norme sportive de l'organisation compétitive, de l'institutionnalisation, de la professionnalisation et de la production du spectacle. En déclarant agir pour cette sportivisation ou en déclarant souhaiter que le jeu vidéo compétitif se sportivise et en justifiant l'intérêt de ces transformations, ceux-ci sont évidemment des entrepreneurs d'un esport sportif. Il pourrait être aussi possible ici d'insister sur les discours d'acteurs esportifs (eux aussi entrepreneurs de cette conception sportive) qui invitent à reproduire les modèles institutionnels et économiques sportifs pour faire face aux problèmes institutionnels et économiques mis en évidence dans le

²⁷¹⁵ Alerionis, 29/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-et-duke-font-l-autopsie-de-l-echec-europeen-aux-worlds/1295439>].

²⁷¹⁶ Hey_bapts, 28/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-22-maestro-l-elaligasantander-est-pour-moi-le-tournoi-numero-un/1295259>].

²⁷¹⁷ Coin, 17/08/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-si-je-ne-suis-pas-premier-ca-ne-me-va-pas/1049377>].

chapitre 6. À titre d'exemple, le texte de loi institutionnel pour une République numérique joue un rôle dans cette entreprise normative en préconisant de prendre le sport professionnel traditionnel en guise de modèle, « d'appliquer directement le Code du sport » pour les contrats et de créer une « commission de régulation de l'e-sport au sein du Comité national olympique et sportif français (CNOSF) »²⁷¹⁸.

Pour autant, ce sous-chapitre se concentre sur le rôle de ces acteurs dans la mise en norme sportive des pratiques, des habitudes et des usages des compétiteurs. Il s'intéresse aux normes liées à l'entraînement et à la préparation qui transforment les compétiteurs en athlètes : planification de l'entraînement, routine d'échauffement, exercice physique, alimentation, hydratation, repos, sommeil, etc. Certes, l'établissement et le respect de ces normes sont intimement liés à la sportivisation de l'organisation, et notamment à l'instauration de rôles d'encadrement des compétiteurs (coach, manager, directeur sportif, directeur de la performance, préparateur physique et mental, psychologue, nutritionniste, etc.) au sein des équipes. Pour autant, ces acteurs ont l'objectif que les compétiteurs intériorisent ces normes et adoptent ces « bonnes pratiques » en autonomie au quotidien, ou autrement dit s'autodisciplinent ou s'autocontrôlent²⁷¹⁹. Ce sous-chapitre s'intéresse donc à la façon dont ces normes s'imposent depuis 2016 et à la façon dont leur bien-fondé est justifié dans les discours médiatiques. Il met ainsi en évidence les discours de plusieurs acteurs esportifs entrepreneurs de cet esport sportif qui se coordonnent : dirigeants de clubs professionnels et amateurs, acteurs du monde sportif rejoignant des clubs esportifs, acteurs endossant des rôles d'encadrement des athlètes, compétiteurs eux-mêmes, etc. Il montre que ces pratiques sportivisées sont principalement associées à des finalités de résultats. Elles visent à optimiser les performances tout en assurant la santé et le bien-être des compétiteurs (et donc tout en évitant des effets néfastes). Ainsi, elles apparaissent intimement liées aux problèmes de santé physique et mentale, de burn-out et d'arrêts précoces de carrière mis en évidence dans le chapitre 6. Une solution, déjà mise en lumière à ce moment-là, consistait d'ailleurs à encadrer les compétiteurs « comme n'importe quelle équipe de sport de très haut niveau (avec des préparateurs physiques, des médecins, des psychologues du sport...) »²⁷²⁰ et de rationaliser la préparation en se « concentrant sur la qualité de l'entraînement »²⁷²¹ plutôt que sur la quantité. Enfin, à l'instar

²⁷¹⁸ MAUSSION Florian, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *op. cit.*, 2016, p. MIT10.

²⁷¹⁹ ELIAS Norbert, *La civilisation des mœurs*, trad. Pierre Kamnitzer, Calmann-Lévy, Paris, 1994.

²⁷²⁰ ARRIVE Paul, « Esport – Counter-Strike : gla1ve fait un break pour éviter le burn-out », *op. cit.*, 2020.

²⁷²¹ ARRIVE Paul, « Esport : “Jouer 12 heures par jour pour percer, c'est un mythe” », *op. cit.*, 2021.

du motif « sportiviser », les discours font aussi le lien entre le respect de ces normes et l'atteinte des motifs « professionnaliser » ou « légitimer ».

2.1. Dirigeants de structures et d'équipes

Pour commencer, les discours des dirigeants de plusieurs structures, clubs et équipes d'esport, tant amateurs que professionnels, défendent la mise en place (ou institutionnalisation) de rôles d'encadrement des compétiteurs dans le but de développer de bonnes pratiques sportives propices à la performance. À titre d'exemple, plusieurs articles documentent l'installation au stade de France du club professionnel Vitality en 2019 qui, « en reprenant les standards du sport (dans la densification du staff, la préparation des équipes, la structuration) »²⁷²², a l'objectif de « se professionnaliser avec un suivi de leur santé auprès de préparateurs physiques et mentaux »²⁷²³. Pour Fabien « Neo » Devide, le président de la structure, il s'agit de rompre avec les « mauvaises » pratiques responsables des arrêts prématurés de carrière : « C'était nécessaire, car on a cru pendant très longtemps qu'il fallait jouer huit heures par jour pour être performant [...]. Puis on s'est retrouvé avec des joueurs cramés à 25 ans. On disait les carrières courtes, mais ce sont les pratiques qui étaient mauvaises »²⁷²⁴. Pour Nicolas Maurer, le cofondateur de Vitality, l'apprentissage des bonnes pratiques est « l'une des clés qui doit permettre à nos joueurs de performer. Être en bonne santé et au top de sa forme est important pour pouvoir maintenir un haut niveau de concentration pendant des heures »²⁷²⁵. Bora « Yellowstar » Kim directeur de la section esport du PSG fait lui le lien entre les exigences corporelles du sport de haut niveau, les « problèmes de dos, de poignet » et le besoin « d'ostéopathes, de kinés » pour rester performant :

« Quels sont les points communs entre le monde du sport et l'e-sport ? Il y a la même pression, de la concentration, de l'engouement... On peut avoir des blessures physiques même si l'aspect mental occupe une part plus importante dans l'e-sport. On a des problèmes de dos, de poignet. On a de plus en plus besoin d'ostéopathes, de kinés. On ne peut pas se permettre d'avoir des absents à l'approche d'une grande compétition »²⁷²⁶.

²⁷²² ARRIVE Paul, « Esport : Vitality s'installe au Stade de France », *L'Équipe*, 21/06/2019.

²⁷²³ LIEURES Anthony, « Le Stade de France a son club... de jeux vidéo ! », *op. cit.*, 2020, p. IDFO15, IDFO16.

²⁷²⁴ *Ibid.*

²⁷²⁵ CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷²⁶ NIETO Sébastien, « "Le public de l'e-sport devient plus large" », *op. cit.*, 2016, p. AUJM22, AUJM23.

De son côté, David Laniel, l'un des fondateurs du club professionnel GameWard partenaire de la ville de Boulogne-Billancourt qui dispose également d'un centre d'entraînement depuis 2020, fait le lien entre l'encadrement des joueurs et leur réussite scolaire : « On veut être certain qu'ils évoluent dans un environnement sain, qu'ils sont bien accompagnés par leurs proches et que leur évolution de joueur professionnel ne se fasse surtout pas au détriment de leur parcours scolaire »²⁷²⁷. Les dirigeants des clubs amateurs qui ont un objectif de performance mettent aussi en lumière l'importance de l'encadrement, présenté à nouveau comme un moyen de développer de bonnes pratiques. À titre d'exemple, l'article consacré à Normand'Esport informe que rejoindre la structure « signifie avoir accès à un coach sportif, mental, physique, nutritionniste et technique » permettant, selon son président, de « changer les habitudes alimentaires des joueurs qui ont une mauvaise alimentation »²⁷²⁸. Loïc Valbert, vice-président de Crazy e-sport évoque lui le stage réalisé en 2021 pour « aiguiller les joueurs sur de bonnes pratiques individuelles, en termes de nutrition, de sommeil, de posture » et celui de 2022 dédié à l'« optimisation de la performance »²⁷²⁹.

2.2. Acteurs issus du monde sportif

Si l'encadrement et les rôles mis en place sont inspirés par le modèle sportif, plus encore, les dirigeants des clubs d'esport recrutent des acteurs sportifs (ou collaborent avec) pour endosser ces rôles et normaliser les « bonnes » pratiques. Les discours de ces acteurs sportifs, rapportés à maintes reprises dans plusieurs articles, mettent en évidence leur rôle dans cette entreprise de normalisation sportive. À titre d'exemple, Vitality recrute Matthieu Péch  (champion de kayak, notamment médaillé olympique) comme manager de l'équipe *Counter-Strike* en 2019, Gauthier Klauss (champion de kayak, notamment médaillé olympique avec Matthieu Péch ) comme manager des équipes *Rocket League* et *Fortnite* en 2020 ou encore Raynald Choquet (ex-préparateur physique du Paris Volley) comme coordinateur de la performance en 2019. Comme l'explique le président du club, Fabien Dévide, interviewé par Paul Arrivé, ces choix de « se

²⁷²⁷ BOHEC Paul, « Péaule Le bac, l'Élysée et Bercy : la folle semaine du gamer breton », *Le Télégramme (Bretagne)*, 03/06/2022, p. 28DER.

²⁷²⁸ DEWAEGENEIRE Cassandre, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *op. cit.*, 2022, p. Caen-Vire_10.

²⁷²⁹ LENGLET Marie, « Des e-sportifs bretons accueillis au Campus sport », *Ouest-France*, 30/05/2022, p. Saint-Malo_13.

tourner vers » des profils sportifs font suite à de mauvais résultats compétitifs causés selon lui par des problèmes de nutrition et de sommeil :

« À quel moment avez-vous compris qu'il fallait se tourner vers ce genre de profils ?

« Neo » : Sur *League of Legends*, en LEC, certains de nos joueurs ont eu des problèmes de santé qui nous ont handicapés en fin de Championnat. On s'est écroulés. Parce qu'on avait un problème de nutrition, un problème de sommeil, ceci, cela... On a dit stop. On va sortir de cette zone de confort, donner leurs chances à des athlètes qui ont prouvé leur valeur. Parce qu'ils ont bossé plus dur que tous les autres. Si ces mecs ont eu la rigueur, la culture, ils peuvent sans doute l'insuffler à nos joueurs pour qu'ils franchissent un cap »²⁷³⁰.

Dès lors, Matthieu Péch  explique que son r le consiste   « transmettre aux joueurs toutes les bases qu'on nous a donn es lors de notre formation de sportif de haut niveau et auxquelles ils n'ont pas tous pu avoir acc s ». Ainsi s'agit-il de « les sensibiliser   tout : bien dormir, bien manger, bien bouger, avoir une routine d' chauffement... »²⁷³¹. Dans un autre article, il d clare que l'objectif est « d'imposer aux joueurs un cadre de haut niveau », de « changer leurs mauvaises habitudes » et de leur « donner l'hygi ne de vie d'un sportif de haut niveau » :

« “Cela fait cinq mois que j'ai rejoint Vitality et que j'essaie d'imposer aux joueurs un cadre de haut niveau, explique au Figaro l'ancien c iste. C'est- -dire se r veiller   des heures fixes, prendre un vrai petit d jeuner, se coucher avant minuit – ce dont ils n'ont pas l'habitude –, bien manger, faire du sport... Je veux leur donner l'hygi ne de vie d'un sportif de haut niveau” »²⁷³².

Raynald Choquet, qui pr pare physiquement les comp titeurs de Vitality pour qu'ils « soient en forme », pour qu'ils « adoptent une posture qui  vite les maux de dos et les traumatismes au niveau des poignets, des cervicales » et pour « qu'ils aient une endurance mentale impressionnante »²⁷³³,  voque aussi la n cessit  de pratiquer une activit  physique et d'adopter une bonne hygi ne de vie pour  viter des probl mes de sant  mentale (burn-out) et prolonger la dur e des carri res :

« “Et il est n cessaire d' tre en bonne sant , de bien faire fonctionner son corps.” Il compare la discipline “au monde du poker il y a quelques ann es, avec des joueurs   l'hygi ne de vie pas id ale, qui subissaient des burn-out...” »²⁷³⁴.

« Le prototype du gamer qui joue toute la nuit, qui mange des chips et boit du Coca, il est pour moi r volu, affirme avec conviction Raynald Choquet. Pour  tre performants, ils font d sormais attention   leur hygi ne de vie, ils se pr parent. Aujourd'hui, la

²⁷³⁰ ARRIVE Paul, « Matthieu P ch  », *op. cit.*, 2019.

²⁷³¹ CANIER Paraguste, « L'e-sport, une affaire de pros ! », *op. cit.*, 2021, p. HDSE38.

²⁷³² CALLIER C dric, « Quand l'e-sport d cide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷³³ *Ibid.*

²⁷³⁴ LIEURES Anthony, « Le Stade de France a son club... de jeux vid o ! », *op. cit.*, 2020, p. IDFO15, IDFO16.

carrière d'un joueur est très courte, mais avec le développement de la préparation physique, elle va s'allonger. Je pense qu'on peut tout à fait gagner encore à 30 ou 32 ans avec une bonne pratique »²⁷³⁵.

De son côté, le club professionnel Gameward recrute le tennisman Julien Benneteau au rôle de directeur sportif en 2019. Ce dernier se déclare « plus dans l'éducation et la sensibilisation »²⁷³⁶, propose d'« apporter sa connaissance de l'exigence du haut niveau »²⁷³⁷ et de « s'inspirer de son expérience de sportif pour encadrer le développement des joueurs »²⁷³⁸. La mise en place d'« un écosystème sain autour des joueurs »²⁷³⁹ et l'adoption d'une bonne hygiène de vie (exercice, nutrition, etc.) source de santé et de performances sont à nouveau au cœur du projet : « On va leur faire faire du sport, les faire souffrir physiquement et dans la tête, leur demander de temps en temps de s'accrocher, [...] essayer de les faire manger sainement »²⁷⁴⁰. Pour le sportif, l'objectif est bien de leur faire intérioriser la norme en leur faisant comprendre qu'ils ont intérêt à la suivre : « Le défi, c'est de leur faire prendre conscience qu'une structuration, professionnalisation, de leur manière d'agir, de leur hygiène de vie, les aidera à moyen terme, les rendra plus performants »²⁷⁴¹, « Je veux leur amener de bonnes habitudes en termes d'hygiène de vie et leur faire comprendre qu'ils seront plus performants s'ils sont en bonne santé »²⁷⁴². En outre, Julien Benneteau qui souhaite « offrir une structure professionnelle aux jeunes »²⁷⁴³ fait aussi le lien avec les problèmes de structuration des carrières vers le professionnalisme. Il est à nouveau question de réussir sa scolarité dans de bonnes conditions, de « faire grandir et d'aider les jeunes [...] en faisant attention à leur mode de vie, à leurs études », notamment en leur mettant « des outils à disposition », mais « également en [imposant] certaines choses »²⁷⁴⁴ :

« Sans oublier le message à faire passer auprès des parents. Nous aurons sans doute des joueurs sous contrat qui n'auront que 16 ou 17 ans et il faut les rassurer. Nous devons être irréprochables au niveau des valeurs que nous souhaitons mettre en place, qu'il s'agisse du sport, de la scolarité, de l'alimentation... Nous ne voulons ni désocialiser, ni déscolariser les jeunes ».²⁷⁴⁵

²⁷³⁵ CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷³⁶ CALLIER Cédric, « Julien Benneteau », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷³⁷ *Ibid.*

²⁷³⁸ ARRIVE Paul, « Esport : Julien Benneteau directeur sportif de GameWard », *L'Équipe*, 08/10/2019.

²⁷³⁹ CALLIER Cédric, « Julien Benneteau », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷⁴⁰ *Ibid.*

²⁷⁴¹ ARRIVE Paul, « Esport : Julien Benneteau directeur sportif de GameWard », *op. cit.*, 2019.

²⁷⁴² CALLIER Cédric, « Julien Benneteau », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷⁴³ ARRIVE Paul, « Esport : Julien Benneteau directeur sportif de GameWard », *op. cit.*, 2019.

²⁷⁴⁴ *Ibid.*

²⁷⁴⁵ CALLIER Cédric, « Julien Benneteau », *op. cit.*, 2019, p. 14.

De son côté, le club amateur Breton Crazy e-sport collabore avec le Creps de Poitiers à l'occasion de stages ou de « camps d'entraînement d'une semaine pour travailler sur la compétence en management des coachs, sur la cohésion de groupe et sur l'hygiène de vie d'un athlète de haut niveau »²⁷⁴⁶. Comme l'exprime dans plusieurs articles Patrick Béhague, le directeur de l'institution sportive, le but est de soutenir la professionnalisation des équipes en « les accompagnant dans leur hygiène et leur équilibre de vie »²⁷⁴⁷ en leur apprenant à développer leur « discipline » et l'« hygiène de vie d'un athlète de haut niveau »²⁷⁴⁸. En effet, pour l'acteur sportif, « ce qui est normal pour le sport de haut niveau doit être normal pour le e-sport »²⁷⁴⁹. Enfin, citer Kasper Hvidt (déjà évoqué en tant que lanceur d'alerte des problèmes de santé mentale) semble incontournable tant sa méthode d'entraînement qui insiste sur l'hygiène de vie, la nutrition et l'exercice est présentée dans de nombreux articles comme « révolutionnaire »²⁷⁵⁰ et comme ayant entraîné un changement majeur dans l'ensemble des équipes professionnelles. À titre d'exemple, Matthieu Péché explique s'être inspiré de l'ancien gardien de but de la sélection danoise de handball devenu coach de la performance de l'équipe *Counter-Strike* d'Astralis :

« Une tendance née au... Danemark, comme le précise Péché : “Une équipe, Astralis, a remporté trois majeurs de suite, ce qui n'avait jamais été réalisé auparavant. Or, il y a deux ans, cette équipe avait engagé Kasper Hvidt, l'ancien gardien de but du Danemark en handball. En termes de méthode de travail, il a amené beaucoup de ce qui est fait dans le sport traditionnel dans l'e-sport et cela a très bien fonctionné” »²⁷⁵¹.

Comme évoqué précédemment, cette « tendance » s'impose comme un nouveau paradigme d'entraînement, ou une « nouvelle ère »²⁷⁵². Ainsi, les articles de *lequipe.fr* expliquent les performances des équipes *League of Legends* de Rogue et Mad Lions par le fait que ce sont « deux équipes qui ont construit leurs succès sur la durée en investissant dans de jeunes joueurs à fort potentiel et des staffs importants (coachs, analystes, psychologues, nutritionnistes...) »²⁷⁵³. À cet égard, les discours des psychologues du sport, à l'instar d'Ismaël Pedraza de Rogue (qui rejoindra ensuite Vitality), qui « fait partie de ceux qui tentent

²⁷⁴⁶ BORDIER Dominique, « Camps d'entraînement au Creps de Boivre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018, p. 14.

²⁷⁴⁷ PAILLOT Fabien, « Les gameurs s'entraînent comme de vrais athlètes », *op. cit.*, 2019, p. AUJM21, AUJM22.

²⁷⁴⁸ BORDIER Dominique, « Grand Poitiers s'affiche aux couleurs de l'e-sport », *op. cit.*, 2018, p. 14.

²⁷⁴⁹ ADAM Florian, « Au Creps, l'e-sport passe au niveau supérieur », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/04/2019, p. 12.

²⁷⁵⁰ ARRIVE Paul, « Esport : en stage avec Kasper Hvidt, ex-star du handball, aux méthodes révolutionnaires », *L'Équipe*, 17/01/2019.

²⁷⁵¹ CALLIER Cédric, « Quand l'e-sport décide de muscler son jeu », *op. cit.*, 2019, p. 14.

²⁷⁵² ARRIVE Paul, « Esport – League of Legends : MAD Lions, nouveau roi du LEC », *op. cit.*, 2021.

²⁷⁵³ *Ibid.*

d'appliquer des méthodes de gestion du stress et plus globalement de la santé mentale dans l'esport»²⁷⁵⁴, abondent dans le même sens. Comme il l'explique, dans la mesure où « l'éducation n'est pas encore au point », l'objectif est « de les aider » en leur apprenant « comment gérer la pression, bien dormir, avoir un état d'esprit professionnel, agir dans un collectif... » avec des « exercices, physiques ou de respiration ». À nouveau, l'enjeu est l'intériorisation de la norme : « Le but principal est de rendre les joueurs autonomes sur ces questions »²⁷⁵⁵. Du côté de Gameward, c'est Clément Thillier, recruté en tant que « physiologiste de la performance », qui « assure la préparation physique et psychomotrice, surveille l'alimentation, le rythme de sommeil, stimule les capacités cognitives ». À nouveau, « l'idée, c'est de faire comprendre aux joueurs qu'eux aussi sont des sportifs de haut niveau », schématise Clément ». Devenir autonome apparaît à nouveau comme une préoccupation : « Certains sont habitués à s'entretenir physiquement, d'autres sont moins autonomes, auquel cas on reprend tout depuis le début », observe Clément Thillier »²⁷⁵⁶. Crazy e-sport possède aussi son coach de la performance en la personne de Youenn Rocaboy. Ce dernier « accompagne les joueurs sur tous les aspects physiques et psychologiques de leur pratique ». Comme les autres, une partie de son travail consiste à « donner des conseils pour améliorer son environnement de jeu... on les sensibilise au bien-être ». Ainsi, déclare-t-il que, grâce à ces sportifs athlètes « encadrés par des coachs » qui leur « dispensent les bonnes pratiques », l'esport peut être un moyen de lutter contre la sédentarité :

« Paradoxalement, je pense que le prochain moyen de lutte contre la sédentarité ce sera sur les jeux vidéo parce que de la même façon qu'hier, les jeunes s'identifiaient aux sportifs, aujourd'hui ils s'identifient aux Esportifs. Et comme ces derniers sont encadrés par des coachs, ils vont dispenser les bonnes pratiques »²⁷⁵⁷.

Il est à noter que Ismaël Pedraza, Clément Thillier et Youenn Rocaboy ont en commun de réaliser des recherches en sciences du sport. En 2024, ils réalisent tous les trois une thèse de doctorat en psychologie ou en physiologie du sport liée à la performance esportive. Leurs discours sont révélateurs de la scientification de l'entraînement, élément au cœur de la sportivisation d'une pratique²⁷⁵⁸. En outre, ils montrent le rôle de ces chercheurs et des discours scientifiques prenant pour finalité la performance ou la santé dans cette entreprise normative.

²⁷⁵⁴ ARRIVE Paul, « Esport : le stress, cauchemar des esportifs », *L'Équipe*, 07/01/2022.

²⁷⁵⁵ *Ibid.*

²⁷⁵⁶ CANIER Parauguste, « L'e-sport, une affaire de pros ! », *op. cit.*, 2021, p. HDSE38.

²⁷⁵⁷ POMME Marie, « Loudéac À Plessala, Youenn Rocaboy est coach en Esport », *op. cit.*, 2022, p. 13UNE-LOU.

²⁷⁵⁸ PARGMAN Daniel et SVENSSON Daniel, « Play as Work », *op. cit.*, 2019, p. 15-40.

2.2. Coachs, managers, compétiteurs

Plus largement, l'ensemble des acteurs qui occupent des rôles d'encadrement apparaissent comme les garants du respect, de la transmission et de l'intériorisation de ces normes. Les coachs et les managers apparaissent ainsi souvent comme les premiers entrepreneurs de cet esport sportif. À titre d'exemple, Samy Mazouzi manager des équipes de la structure professionnelle Millenium «joue les Big Brother [...] pour le bien de ses athlètes électroniques» :

« Le but de cet ancien "e-sportif" de 25 ans, "c'est de régler les problèmes en dehors du jeu pour qu'ils soient bons pendant leur jeu", quitte à endosser le rôle du grand frère, voire de la mère poule. "Il y a un petit côté psychologue. Je surveille si un joueur joue moins, s'il perd de la motivation ou s'enferme de son côté..." »²⁷⁵⁹.

Le discours de Théo Tessier, coach du club amateur Quai 31, qui « entraîne les jeunes, mais les sensibilise aussi aux joies et déconvenues du jeu vidéo quand il devient professionnel » et qui s'est donné pour objectif de « transmettre de bonnes pratiques tirées de son parcours », est aussi exemplaire :

« "Mon rôle en tant que coach est bien sûr de faire progresser les jeunes sur les aspects compétitifs, la stratégie et la rigueur, comme dans toute pratique sportive", explique Théo Tessier. [...] L'attention au sommeil et à l'hygiène de vie est aussi importante dans l'e-sport que dans toute pratique sportive »²⁷⁶⁰.

Enfin, les compétiteurs eux-mêmes apparaissent comme les entrepreneurs de cet esport sportif. Leurs discours ne manquent pas de souligner les intérêts personnels et les avantages qu'ils retirent de leur mise en œuvre des bonnes pratiques, ou autrement dit de l'application des normes. Certes, ces discours ne sont pas nouveaux. Dès 2003, avant même que les entraîneurs leurs imposent ces pratiques, des compétiteurs déclarent s'astreindre à une discipline dans le but d'exceller, à l'instar de l'équipe Good Games, qui « fait de la kinésothérapie, une technique de relaxation qui fait monter les énergies dans le corps » et dont le compétiteur « Cyril alias Subaru dans le jeu, gère l'équilibre alimentaire ». Ainsi, celui-ci ne « recommande » pas « les sodas », car « le truc, c'est de boire beaucoup d'eau », et conseille d'éviter « la fumette, car ça nuit à la concentration »²⁷⁶¹. Pour autant, ces discours sont de plus en plus fréquents avec l'institutionnalisation progressive de l'encadrement des compétiteurs au sein des équipes. À

²⁷⁵⁹ DUCOUSSO Michael, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *op. cit.*, 2016, p. 18-19.

²⁷⁶⁰ GROC Camille, « Un mentor pour les accros des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 17/10/2020, p. Lot et Garonne-C1_20.

²⁷⁶¹ CHANTRY Claire, « Leur rêve, devenir champions du monde », *op. cit.*, 2003, p. 12.

titre d'exemple, dans l'article « Bientôt une académie d'e-sport », Richard « Spolieur » Tran raconte faire « du sport, au milieu et après nos entraînements. Du coup, on se sent mieux dans notre corps, plus en forme et plus réactifs sur le jeu [...] cela apporte vraiment quelque chose devant l'écran ». Lucas « Craky » Parilla déclare « on s'entraîne cinq à six heures par jour, ces coupures sportives font vraiment du bien ». Laura Déjou, ancienne championne d'esport, explique que « le sport apprend à gérer ses émotions et à se maintenir en bonne santé »²⁷⁶². Du côté de la Crazy e-sport toujours, Perceval, joueur de Dragon Ball Z, déclare avoir « déjà vu la différence après les précédents stages » depuis qu'il applique les « bons tuyaux » et met en place les « exercices reproductibles » (siestes flash, automassages) transmis par ses coachs²⁷⁶³ :

« Je ne me rendais pas compte combien la qualité du sommeil et de l'alimentation, sur le long terme – pas uniquement la veille d'un tournoi – était précieuse. Si en compétition, je me sens bien, je peux me concentrer sur mon jeu, rien ne vient me parasiter »²⁷⁶⁴.

Les compétiteurs interviewés par les journalistes de la rubrique esport de *lequipe.fr* depuis 2016 produisent particulièrement de tels discours. L'hygiène de vie et les pratiques extra(e)sportives sont souvent mobilisées pour expliquer les performances produites, les échecs et les réussites. À titre d'exemple, quand Paul Arrivé demande à Thomas « Exakick » Foucou (*League of Legends*) ce qui lui « manque aujourd'hui », celui-ci déclare qu'il doit « continuer à améliorer [son] hygiène de vie » et que sa réussite dépend d'une « question d'auto-discipline, de volonté » :

« Qu'est-ce qui vous manque aujourd'hui ?

Je dois gagner en concentration à l'entraînement, progresser dans le jeu, continuer d'améliorer mon hygiène de vie... Je sais ce que je dois changer, maintenant c'est une question d'auto-discipline, de volonté. Cette année, j'ai développé une routine d'avant-match : je m'échauffe, je mets ma manchette de compression, mon maillot... C'est super important parce que ça me permet de contrôler mes émotions. Je mange la même chose, je me couche à la même heure, je vais à la salle... C'est important. Ça faisait un moment que je voyais Eika être rigoureux et ça m'a inspiré. Je le copie un peu »²⁷⁶⁵.

L'interview de Gael « Poko » Gouzerch (*Overwatch*) est aussi un exemple édifiant, celui-ci revient longuement sur les problèmes musculosquelettiques qu'il a subis et monte en généralité en évoquant que « les blessures sont assez communes dans [la] discipline ». Ainsi évoque-t-il

²⁷⁶² LERAS Marc, « Bientôt une académie d'e-sport », *op. cit.*, 2018, p. AUJM16, AUJM17.

²⁷⁶³ LENGLET Marie, « Des e-sportifs bretons accueillis au Campus sport », *op. cit.*, 2022, p. Saint-Malo_13.

²⁷⁶⁴ *Ibid.*

²⁷⁶⁵ ARRIVE Paul, « Esport – League of Legends – Exakick : “Nous sommes chauds en ce moment” », *L'Équipe*, 22/03/2022.

l'importance d'« avoir une bonne posture », de s'exercer physiquement et d'avoir une bonne hygiène de vie pour durer :

« Dans mon équipe, les plus jeunes se disent parfois qu'ils ont la belle vie, qu'ils peuvent jouer jusqu'à 3 ou 4 heures du matin. Je pense qu'il est primordial d'avoir une bonne hygiène de vie, un bon rythme de sommeil, une bonne alimentation, pour être prêt les jours de match »²⁷⁶⁶.

Évidemment, citer l'ensemble des acteurs entrepreneurs de cet esport sportif n'a pas été possible ici. À titre d'exemple, développer le cas d'associations comme « Santé e-sports » aurait pu être intéressant. Cette structure co-crée par Mehdi Mahroug, un masseur-kinésithérapeute, œuvre pour « éviter le développement de pathologies chez les joueurs » (troubles musculosquelettiques, syndrome du canal carpien, etc.) et distille pour cela des conseils (notamment par des fiches diffusées durant les compétitions) qui visent à mener les joueurs à « lutter contre la fixité » : « verre d'eau entre chaque partie », « activité physique régulière », « moments à la lumière naturelle, à l'air frais, au soleil », « reposer les yeux, attaqués par la lumière bleue des écrans », « rythme de sommeil bien calibré et réglé », « équipements (chaise, bureau) adaptés à son corps », etc²⁷⁶⁷. Les lieux de pratique qui mixent pratique compétitive des jeux vidéo et activité physique peuvent aussi être mentionnés. Le chapitre précédent a déjà évoqué le club Well Played de Rennes créé par Nicolas Lena. Celui-ci se donne « les moyens d'aller vers la performance comme on le ferait avec un sport traditionnel » et à l'ambition de « donner [aux] joueurs l'accompagnement d'un athlète de haut niveau ». Ainsi propose-t-il aux « adhérents des combinés mixant activité physique, conseils en nutrition et hygiène de vie, et des entraînements aux jeux vidéo avec méthodes et stratégies »²⁷⁶⁸. Le club MCES (Mon Club Esport) ouvert à Marseille est aussi emblématique. Jusqu'à sa mise en examen pour viol et agression sexuelle sur mineur, le sportif olympique Yannick Agnel est au cœur du projet. L'ambition est à nouveau de « préparer les compétiteurs de jeux vidéo comme des sportifs de haut niveau ». Dès lors, « chaque module d'entraînement de deux heures [comprend] ainsi une demi-heure d'exercices physiques destinés à développer les capacités cognitives » : « Comme dans n'importe quel club, l'idée est d'accompagner ces gamins passionnés de jeux vidéo, de les structurer à travers les valeurs du sport et d'obtenir un esprit sain dans un corps sain », explique le nageur et directeur sportif de l'académie »²⁷⁶⁹.

²⁷⁶⁶ ARRIVE Paul, « “Les gamers décrits comme des nerds, c'est un cliché dépassé” », *L'Équipe*, 28/09/2018.

²⁷⁶⁷ LANGLOIS Baptiste, « Jeux vidéo », *op. cit.*, 2021, p. Actu Ille-Et-Vilaine_14.

²⁷⁶⁸ DECKER Pauline, « Son club veut former des athlètes de la manette », *op. cit.*, 2020, p. Rennes Sud_8.

²⁷⁶⁹ LERAS Marc, « Bientôt une académie d'e-sport », *op. cit.*, 2018, p. AUJM16, AUJM17.

Avant de conclure, il convient de rappeler encore une fois le rôle dans cette entreprise normative des journalistes, notamment sportifs, à l'instar de Paul Arrivé, convaincus des bienfaits d'une approche sportive des jeux vidéo. Comme mentionné plus haut, celui-ci a souligné lors de l'entretien réalisé pour cette recherche l'importance de « faire attention à son corps » pour être en bonne santé, être performant et « durer dans le temps »²⁷⁷⁰. Celui-ci apparaît aussi comme un entrepreneur de cet esport sportif dans les commentaires postés en dessous des articles :

« Ce sont souvent des jeunes qui débarquent dans un cadre pro depuis leur chambre puisqu'il n'existe presque aucun type de formation encadrée. Il est donc important de les éduquer aux bonnes pratiques (sur le plan mental, mais physique également, même si le corps est surtout mis à l'épreuve sur les réflexes et de la résistance nerveuse), essentielles pour être performant au plus haut niveau »²⁷⁷¹.

Pour conclure, ce sous-chapitre a montré comment les pratiques, usages et habitudes des compétiteurs sont sportivisés dans et par les discours de plusieurs acteurs esportifs entrepreneurs de l'esport sportif. Il met plus précisément en lumière la façon dont les discours des dirigeants de clubs professionnels et amateurs, des acteurs endossant un rôle d'encadrement des compétiteurs (et notamment quand ceux-ci sont aussi des acteurs sportifs) et des compétiteurs eux-mêmes mettent en ordre sportif l'hygiène de vie des compétiteurs (exercice, nutrition, sommeil, repos, respiration, etc.) et transforment ces derniers en athlètes. L'adoption de ces « bonnes » pratiques (e)sportives est le plus souvent présentée comme un moyen d'être plus performant de façon durable et de maintenir santé et bien-être, condition *sine qua non* pour continuer à être performant. Si l'analyse présentée ici n'a pas réinsisté outre mesure sur ces points, les acteurs à l'origine des discours rapportés ici font souvent le lien avec la légitimation de l'esport (et le motif « légitimer »). En devenant des athlètes, les compétiteurs battent en brèche l'image négative du joueur addict, isolé et sédentaire. Le lien est également fait avec la professionnalisation de l'esport (et le motif « professionnaliser »). Ces habitudes sportives doivent permettre d'être plus performant au niveau professionnel tout en évitant les potentiels effets néfastes d'une pratique de haut niveau intense et soutenue qui mèneraient précocement à l'arrêt de la carrière. Si des acteurs professionnels et des acteurs amateurs aspirants au plus haut niveau de la pratique produisent principalement les discours rapportés dans ce sous-chapitre, des acteurs de clubs amateurs qui prennent pour modèle le sport fédéral, alors même qu'ils ne sont pas dans une logique de performance, produisent des discours similaires. Convaincus du bien-fondé de ces habitudes sportives, ces acteurs souhaitent développer une pratique saine,

²⁷⁷⁰ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

²⁷⁷¹ Polo.arrive, 08/07/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-obtenir-un-visa-chemin-de-croix-de-certains-joueurs-professionnels/1342614>].

encadrée, contrôlée et affranchie des potentiels effets néfastes qu'entraînerait une pratique libre, non encadrée et non rationalisée. Autrement dit, pour faire le lien avec le chapitre précédent, ils veulent développer un esport souhaitable. Quoiqu'il en soit, dans la mesure où pratiques amatrices et professionnelles sont souvent présentées dans une logique de continuité et de filiation, ces « bonnes » pratiques sportivisées s'imposent aussi pour les clubs amateurs pour lesquels le haut niveau constitue la pratique de référence. Encore une fois, il est évidemment seulement question de discours ici. Présager ce qui se passe dans les clubs et lieux de pratiques amateurs qui développent diverses modalités de pratique est difficile.

Comme pour le chapitre précédent, évoquer la façon dont des acteurs extérieurs instrumentalisent cet esport sportif afin d'arriver à leurs fins aurait pu être possible. À titre d'exemple, les engagements des acteurs sportifs pour diffuser les bonnes pratiques sportives peuvent être interprétés comme des moyens de recadrer le jeu vidéo compétitif à l'intérieur du cadre sportif hégémonique et de garder le contrôle sur l'esport plutôt que d'en subir sa concurrence. Surtout, comme Youenn Rocaboy l'exprime dans son discours rapporté plus haut, plusieurs études scientifiques défendent l'utilisation de la pratique compétitive des jeux vidéo par les pouvoirs publics comme levier ou instrument pour atteindre un public difficilement atteignable par d'autres politiques de santé publique afin de promouvoir un mode de vie sain²⁷⁷². Plus largement, s'intéresser davantage aux scientifiques et à leurs discours dans cette entreprise normative semble intéressant. En effet, de nombreux travaux, notamment en sciences du sport et de la santé et qui se réclament parfois des *esports studies*, prennent pour acquises les normes de santé sans les questionner, mais en considérant que leur respect par l'ensemble de la population est quelque chose de souhaitable et même un objectif à atteindre. Plusieurs études scientifiques présentent ainsi explicitement leur volonté de promouvoir les bonnes pratiques.

3. Contester la norme sportive ?

Dans les chapitres dédiés aux controverses, les différents acteurs esportifs ont principalement été abordés en tant que public homogène qui se rassemble autour de motifs communs,

²⁷⁷² Dans notre revue systématique de la littérature dédiée à l'activité physique des esportifs nous notons, en les citant, que plusieurs « chercheurs suggèrent que les sports électroniques peuvent amener les individus à adopter eux-mêmes un mode de vie plus sain ou servir de levier aux autorités pour promouvoir ce mode de vie sain (Chan et al., 2022 ; Ketelhut et al., 2021 ; Micallef et al., 2022 ; Polman et al., 2018 ; Schary et al., 2022) ». VOISIN Nicolas, BESOMBES Nicolas et LAFFAGE-COSNIER Sébastien, « Are Esports Players Inactive? A Systematic Review », *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, n° 1, vol. 97, 2022, p. 33-52, [<https://doi.org/10.2478/pcssr-2022-0022>].

notamment pour légitimer l'esport face aux cadrages défavorables du public extérieur. Pour le moment, ce chapitre a principalement montré la façon dont une multitude d'acteurs esportifs se coordonnent et participent ensemble à l'imposition du cadre « discipline compétitive » et à la normalisation sportive (ou sportivisation) des compétitions de jeu vidéo.

Pour autant, les questions « l'esport est-il un sport ? » et « l'esport doit-il devenir un sport ? » sont aussi source de débats et de conflits internes au monde du jeu vidéo compétitif. La sportivisation et la professionnalisation de la pratique sont aussi sujettes à des critiques émises par des acteurs esportifs. Déjà en 2003, Philippe Mora a documenté le conflit entre les pionniers de l'esport – les « dynos » partageant une éthique *hacker* et attachés à une pratique compétitive de loisir désintéressée – et les esportifs entrepreneurs au capital sportif souhaitant faire du jeu vidéo compétitif un sport professionnel²⁷⁷³. Selon le sociologue, ces entrepreneurs sportifs s'imposent toutefois progressivement à partir de 2002²⁷⁷⁴. Cette thèse a aussi mis en lumière des oppositions entre acteurs de l'esport à plusieurs reprises. Ce sous-chapitre s'engage pleinement dans cette voie. Et pour cause, les productions médiatiques donnent aussi à voir et participent aux tensions, débats, critiques, querelles, disputes, et plus largement luttes qui opposent des acteurs esportifs pour le cadrage de leur pratique. Certaines de ces luttes internes sont relatives à la définition de ce qu'est l'esport et de la direction que doit prendre la pratique, et sont donc éminemment politiques. Dès lors, dans quelle mesure des acteurs esportifs défendent-ils d'autres projets politiques que ceux de la sportivisation et de la professionnalisation ? Dans quelle mesure le projet sportif est-il remis en cause ? Dans quelle mesure les cadres « discipline compétitive », « pratique professionnelle » et « sport » à l'origine de cette normalisation sportive font l'objet de négociations, de critiques voire de contestations par des acteurs esportifs ? Dans quelle mesure les cadres « sociabilités » et « jeu » produits en nombre dans les articles (comme montré dans la première partie) contestent-ils les principes normatifs de la cité sportive ? Ainsi, ce sous-chapitre s'intéresse aux critiques et aux conflits qui opposent des acteurs esportifs pour le cadrage de l'esport. Il questionne la façon dont ces disputes internes remettent en question (ou non) le cadre « discipline compétitive » et donc la norme sportive.

Comme défendu dans la deuxième partie, les matrices des cadres médiatiques mis au jour dans la première partie constituent un outil permettant de comprendre les controverses, critiques,

²⁷⁷³ MORA Philippe et HEAS Stéphane, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif », *op. cit.*, 2003.

²⁷⁷⁴ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, *op. cit.*, 2017.

conflits, et oppositions internes. Plus précisément, les cadres éclairent la compréhension des points de tension, de ce qui est contesté ou non, de ce qui est défendu, de ce qui fait consensus, etc., et donc des principes normatifs et des normes contestés, défendus, qui s'imposent ou non. À cet égard, les différenciations des lieux où se situent les critiques ou les conflits mises en lumière précédemment (au sein d'un même cadre ou à l'extérieur, entre des cadres différents ; au 1^{er}, 2^d ou 3^e niveau de cadre) sont essentielles. En effet, si les oppositions entre les cadres de 2^d niveau « discipline compétitive » et « jeu » ou « sociabilités » peuvent contester les principes normatifs de la compétition sportive, les conflits au 1^{er} niveau de cadre peuvent néanmoins s'accorder sur le cadre de 2^d niveau « discipline compétitive ». Les conflits qui ont lieu à l'intérieur du cadre « discipline compétitive » participent aussi à son imposition. Pour autant, si ces deux derniers types de conflit ne remettent pas en question les principes normatifs de la compétition, ils peuvent toutefois redéfinir et colorer cette dernière différemment.

Ainsi, une première section montre que la professionnalisation et la sportivisation de l'esport entraînent des contestations qui recadrent la pratique comme « conviviale » et « ludique » (3.1.). Une deuxième section met en lumière que ce conflit entre les cadrages « discipline compétitive » et « sociabilité » aboutit à la production d'un nouveau cadrage qui hybride ces deux cadres dans lequel la compétition prend une coloration particulière (3.2.). Une dernière section montre ensuite que la plupart des conflits et des critiques ne contestent que les dérives de la sportivisation et professionnalisation, mais ne remettent pas en cause ces processus et leurs principes normatifs. Ces disputes ont en effet lieu à l'intérieur des cadres « sport » et « discipline compétitive » dont le bien-fondé n'est pas contesté, mais au contraire renforcé. Pour autant, ces conflits peuvent tout de même bousculer, bouger et redéfinir les cadres et leurs principes normatifs (3.3.). Ainsi, si le cadre « discipline compétitive » et la norme sportive semblent s'imposer de façon relative, ceux-ci font toutefois l'objet de négociations.

3.1. Préserver la convivialité et le plaisir du jeu informatique

Dès le début des années 2000, face aux premiers cadrages de l'esport comme « discipline sportive professionnelle », plusieurs acteurs esportifs (re)cadrent la pratique comme « conviviale », communautaire et *fun*. Par le biais de critiques, des organisateurs d'événements et des pratiquants se positionnent explicitement contre certains compétiteurs, événements, pratiques ou plus généralement contre la sportivisation et la professionnalisation de l'esport. Ces acteurs souhaitent préserver les cadrages de niveau 2 « sociabilités » et « jeu » face à la

sportivisation et professionnalisation (et les cadrages de niveau 2 qui y sont associés) qui, en mettant la compétition sportive et ses enjeux au centre, menacent les dimensions conviviales et ludiques des affrontements. Autrement dit, ils contestent la normalisation sportive en défendant un autre projet politique. La sportivisation et la professionnalisation sont souvent associées dans les discours et cadrages qui les contestent. En effet, comme énoncé précédemment, pour beaucoup d'acteurs esportifs, il s'agit de faire de l'esport un sport professionnel ou de se professionnaliser comme un sport.

Les premières traces de ces contestations dans les corpus de cette thèse apparaissent en janvier 2001 à l'occasion de la Lan Arena 5, organisée par Ligarena (l'entreprise fondée par Matthieu Dallon qui crée la Coupe du Monde des jeux vidéo deux ans plus tard), dans laquelle s'affrontent plus de 800 compétiteurs internationaux au Studio 217 de la Plaine Saint-Denis pour tenter de remporter 130 000 francs. L'article de *Libération*, qui voit dans ce *cash prize* le « signe qu'il est de plus en plus question d'une sorte de sport, et de moins en moins de jeu », apprend aux lecteurs que « même si le folklore a été respecté ce weekend, avec sacs de couchage et burgers tièdes, “la professionnalisation, tout le monde en parle, explique Peter, 22 ans, l'un des participants. Certains regrettent déjà que ce soit si encadré, avec des sponsors et tout...” »²⁷⁷⁵. La médiatisation de la Lan Arena 6 qui a lieu 4 mois plus tard s'accompagne du même cadrage de la professionnalisation dans d'autres quotidiens :

« Le succès de cette sixième édition, baptisée “Lan Arena”, est tel que tout le gratin international du jeu en réseau va débarquer. Aujourd'hui, le phénomène prend des allures que les fans de la première heure déplorent. Les meilleures équipes sont le plus souvent sous contrat, ont leur agent et des sponsors. Pour preuve, la participation à certaines épreuves de la “Lan Arena” était conditionnée par les résultats obtenus et validés lors des tournois organisés dernièrement et reconnus par la toute nouvelle fédération de jeu en réseau, la “Ligarena” »²⁷⁷⁶.

En outre, si cet article du *Progrès* n'emploie pas le mot « folklore » comme le précédent, il évoque les « repères habituels » que « les amateurs retrouveront » : partenaires partageant la même passion, ordinateur personnalisé déplacé pour l'occasion, *junk-food* et campement convivial. Dans d'autres productions médiatiques, des associations se présentent ou présentent les événements qu'elles organisent en opposition à certains compétiteurs, événements et modalités de pratiques calqués sur le modèle sportif professionnalisé. À titre d'exemple, la « Quad Party » de l'Association lyonnaise de jeux en réseau (ALJR) est présentée en opposition

²⁷⁷⁵ LATRIVE Florent, « Les as de la souris sortent de leur trou », *op. cit.*, 2001, p. 24.

²⁷⁷⁶ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : tournoi géant à Paris », *Le Progrès – Lyon*, 25/05/2001.

par rapport à « la “Lan Arena”, grande réunion parisienne à l’ambiance totalement différente », « de plus en plus médiatisée » et tendant à devenir « une manifestation dont le premier enjeu est l’argent et non le plaisir ». Tout le contraire de l’ALJR donc, qui rompt avec la normalisation sportive en prenant « un tout autre pari : parvenir à donner une dimension plus que respectable à sa manifestation tout en conservant une ambiance conviviale »²⁷⁷⁷.

Ces acteurs déplorent surtout la transformation et la perversion de l’essence conviviale, communautaire et ludique de la pratique compétitive des jeux vidéo par la normalisation de la logique sportive professionnelle source de nouveaux enjeux de performance, de résultats, et de gains financiers :

« Loin des gros sous et des enjeux publicitaires vers lesquels certaines manifestations se dirigent aujourd’hui, l’Association lyonnaise de jeux en réseau entend préserver et même cultiver les ingrédients de ses précédents succès : la convivialité, un esprit bon enfant et surtout le plaisir avant toute autre forme d’enjeu. “Notre association regroupe de plus en plus de passionnés qui cherchent à fréquenter des manifestations telles que la nôtre, sachant que nous leur prêtons toujours une oreille attentive, contrairement à ce qui se passe dans ces grandes usines à ‘gamers’ (NDLR : joueurs). Le prix d’entrée y devient excessif et, surtout, les joueurs sont davantage considérés comme des ‘cyber-athlètes’ que des copains partageant une même passion”, explique Pascal Roy, l’organisateur des “Quad 69” »²⁷⁷⁸.

Ce tournant sportif est incarné par le développement d’événements, comme la LAN Arena, qui accueillent une masse de compétiteurs et offrent aux meilleurs d’importantes récompenses. Ces tournois sont critiqués pour être de « grandes usines à “gamers” », orchestrés par des entrepreneurs avides de profits, où le « prix d’entrée y devient excessif » et au sein desquels les joueurs ne sont pas toujours considérés²⁷⁷⁹. La massification des compétiteurs résultant de cette sportivisation est plus précisément déplorée, car elle réduit « l’esprit de convivialité » et « l’esprit familial »²⁷⁸⁰. Certains acteurs sportifs regrettent que le monde des compétitions ne soit plus « un microcosme où tout le monde se connaît », dans lequel « lycéens, ingénieurs ou ouvriers [...] partagent la même passion »²⁷⁸¹. En outre, certains des articles analysés exposent que « l’aspect compétition des jeux informatiques en réseau » promu par ces événements « divise les joueurs »²⁷⁸². Ces pratiquants, dont la participation à certaines épreuves est désormais conditionnée par un niveau de jeu minimum ou par des phases de qualification

²⁷⁷⁷ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : le succès des “Quad Party” ne se dément pas », *op. cit.*, 2003, p. 8.

²⁷⁷⁸ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *op. cit.*, 2002, p. 6.

²⁷⁷⁹ *Ibid.*

²⁷⁸⁰ « 180 cybernautes aux 40 heures de jeux vidéo en réseau », *op. cit.*, 2005, p. 3.

²⁷⁸¹ GUIZIOU Frédérique, « La Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », *op. cit.*, 2008, p. 13.

²⁷⁸² « 180 cybernautes aux 40 heures de jeux vidéo en réseau », *op. cit.*, 2005, p. 3.

(excluant de fait une part importante de joueurs des événements), « sont davantage considérés comme des “cyber-athlètes” que des copains partageant une même passion »²⁷⁸³. Surtout, « certains viennent pour gagner, mais cela pollue l’esprit du jeu »²⁷⁸⁴. La « mentalité “excluante et trop sérieuse” » des « pros » est évoquée. Elle aurait d’ailleurs mené l’un d’eux, Romain, à prendre sa retraite et à quitter le « cercle des pros », « pour jouer avec des copains, dans un esprit plus léger »²⁷⁸⁵.

En s’appuyant sur le travail d’Isabelle Queval²⁷⁸⁶, il est possible de voir dans ces précédents discours une opposition entre l’accomplissement de soi et le dépassement de soi qui renvoient à deux projets politiques bien différents : si l’accomplissement est associé à la pensée antique, le dépassement de soi est lui historiquement lié à l’avènement de la modernité et précède l’émergence de nos sociétés industrielles, capitalistes et libérales. Il est le fruit d’une nouvelle conception du monde, de la nature et de l’univers comme infinis et dans laquelle les sujets cartésiens peuvent et doivent progresser sans limites, qui fait suite aux bouleversements scientifiques des XVI^e et XVII^e siècles. Le dépassement de soi est évidemment au fondement et au cœur du sport moderne, le sport de haut niveau en constitue aujourd’hui le plus éminent laboratoire²⁷⁸⁷.

Il est à noter que les trois articles dédiés à l’Association lyonnaise de jeux en réseau qui contestent la sportivisation et professionnalisation de l’esport sont écrits entre 2001 et 2003 par Jean-Philippe Vigouroux. Ce dernier, qui rappelle le rôle que jouent les journalistes dans ces contestations, est revenu sur ces productions à l’occasion de l’entretien réalisé pour cette recherche. Il a expliqué qu’il considérait, à cette époque, la pratique compétitive des jeux vidéo à « mi-chemin entre contre-culture et sous-culture »²⁷⁸⁸ et voyait ainsi dans sa mainstreamisation la perte de cette identité et de la « dimension communautaire » qui l’accompagnait :

« C’est vrai que le jeu vidéo il avait ses codes... Ouais c’était un petit monde, on avait tous à l’époque eu l’occasion de pirater, il y avait cette culture du piratage, des démomakers, c’était vraiment en années 80, les trucs qu’on se refilait sur disquettes dans la cour du bahut, des trucs comme ça, ou on essayait de booster nos microprocesseurs pour ainsi dire. Enfin bon voilà c’était tout ce petit monde et c’est

²⁷⁸³ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *op. cit.*, 2002, p. 6.

²⁷⁸⁴ ROUSSEAU Valentine, « Bussy-Net ou la folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 21/12/2002, p. 3.

²⁷⁸⁵ BAROU Guillaume, « Massacres aux pixels », *op. cit.*, 2004, p. 5.

²⁷⁸⁶ QUEVAL Isabelle, *S’accomplir ou se dépasser : essai sur le sport contemporain*, Gallimard, Paris, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2004.

²⁷⁸⁷ *Ibid.*

²⁷⁸⁸ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

vrai que c'était un petit monde un peu fermé. Voilà, il y avait quelques boutiques à Lyon où on traînait, voilà, ça rejoignait un peu l'univers du jeu de rôle et tous ces univers-là qui s'interpénétraient un petit peu »²⁷⁸⁹.

Celui-ci a d'ailleurs fait l'analogie avec son expérience de fan de *heavy métal* et du groupe Metallica : « J'ai connu l'époque où on était que peu nombreux à les écouter, quand ils ont commencé à rentrer dans le grand public et que tout le monde écoutait, et bah ça nous gavait. On disait "mais non, laissez-nous notre musique" ». En effet, « on avait envie que ça reste, pas confidentiel, mais voilà, avec une dimension communautaire. Et je pense que le jeu vidéo il y avait un petit peu de ça effectivement »²⁷⁹⁰. S'il s'agit ici de se distinguer d'une masse de nouveaux fans en affichant son authenticité²⁷⁹¹, il est aussi question de préserver la pratique authentique. Ces discours semblent ainsi liés à deux épreuves inhérentes qui touchent des pratiques à l'origine confidentielles qui se sportivisent, se professionnalisent ou se démocratisent : comment faire de l'esport un sport (professionnel) sans pour autant « effacer son identité »²⁷⁹² et ce qui rend cette pratique singulière ? Comment devenir un sport professionnel grand public tout en évitant la perversion de son projet politique latent ? Dans ce contexte de massification et de démocratisation, les compétiteurs qui se présentent comme des joueurs de la première heure²⁷⁹³ s'opposent souvent à certains pratiquants et pratiques qui ne seraient pas ou seraient moins « vrais » pour démontrer leur authenticité.

Ainsi, pour lutter contre la normalisation de leur pratique conviviale, communautaire et ludique induite par la sportivisation et la professionnalisation, ces acteurs expliquent dans leurs discours rapportés par les journalistes avoir souhaité organiser des événements plus longs, mais avec moins de participants :

« On préfère organiser des journées non-stop avec moins de deux cents joueurs et des lots, plutôt que des gros concours d'un jour où plus de six cents participants sont présents, mais ne jouent que pour la victoire finale, indiquait l'association "Lol". Le but pour nous est l'esprit de convivialité, un esprit familial d'où un cercle fermé »²⁷⁹⁴.

D'autres acteurs, comme ceux de la Lan de Bussy qui « ne rime pas avec compétition, mais avec amusement », ont fait le choix de ne « pas offrir de gros prix à ceux qui remportent des

²⁷⁸⁹ *Ibid.*

²⁷⁹⁰ *Ibid.*

²⁷⁹¹ PEYRON David, « Qu'est-ce que l'identité gamer ? Modalités de l'authenticité dans la pratique vidéoludique », *Emulations – Revue de sciences sociales*, n° 30, 2019, p. 17-31, [<https://doi.org/10.14428/emulations.030.02>].

²⁷⁹² POTVAIN Marie, « Poles alternatifs. Faire de la pole dance un sport sans effacer son identité ; une institutionnalisation en tension », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, n° 35, 2022.

²⁷⁹³ PEYRON David, « Qu'est-ce que l'identité gamer ? », *op. cit.*, 2019, p. 17-31.

²⁷⁹⁴ « 180 cybernautes aux 40 heures de jeux vidéo en réseau », *op. cit.*, 2005, p. 3.

tournois » pour que « l'esprit du jeu » ne soit pas « pollué »²⁷⁹⁵. Les organisateurs de l'Anderlan, eux, ont « décidé de ne pas sélectionner [*Counter-Strike*] cette année » après avoir constaté l'an passé que « l'ambiance était trop compétition » sur ce jeu²⁷⁹⁶. Enfin, certaines associations, à l'instar de Nrealiz « club local à vocation départementale » dont les membres revendiquent qu'« ici, il n'y a pas d'esprit de compétition, ni de prix », font le choix de défendre un fonctionnement auto-organisé en dehors de toute institution : le « Président de NrealiZ, [...] Jean Gautier, dit "Bong" (les surnoms contribuent à l'ambiance), précisait : "Nous voulons d'abord préserver le côté ludique et c'est pour cela que nous ne faisons partie d'aucune fédération" »²⁷⁹⁷.

Les critiques adressées à l'encontre du « hardcore gaming » et des « hardcore gamers », symboles d'un engagement intensif, source d'effets néfastes peuvent aussi être évoquées. Dans certains discours, ces joueurs apparaissent associés à cette façon compétitive et professionnelle de pratiquer le jeu vidéo qui est présentée comme antinomique avec les aspects conviviaux et ludiques du jeu vidéo. Comme le note Philippe Mora, les « précurseurs » de la fin des années 1990, qui font « le plus souvent preuve d'éclectisme en sautant d'un jeu à l'autre, car rester sur le même jeu est vu comme abêtissant », sont « souvent les premiers à pourfendre les "pros" (leurs successeurs) qui se spécialisent à outrance, oublient leurs études, se leurrent sur l'argent, etc. »²⁷⁹⁸. Ainsi, le joueur « Uncle Bob » explique dans *Sud Ouest* qu'il fait « partie des dinos »²⁷⁹⁹ et non des « des accros esclaves des jeux vidéo qui en perdent le sommeil et l'appétit »²⁸⁰⁰. D'autres critiquent les « joueurs qui sont vraiment dans leur monde et qui hurlent. On a l'impression qu'ils jouent leur vie »²⁸⁰¹. L'Association pour la promotion du sport électronique en Bretagne annonce qu'elle « ne veut pas être étiquetée comme faisant la promotion du hardcore-gaming », mais souhaite au contraire « conserver un esprit de convivialité ». Vincent Bellec, l'un des organisateurs du tournoi « en place depuis quatre années », explique que « c'est d'ailleurs pour cela qu'on ne veut pas s'agrandir »²⁸⁰². Frédéric Gousset, organisateur de l'Anderlan, qui a vu « certains joueurs [prendre] le temps d'aller fouler

²⁷⁹⁵ ROUSSEAU Valentine, « Bussy-Net ou la folie des jeux en réseau », *op. cit.*, 2002, p. 3.

²⁷⁹⁶ BENOIT Fabien, « [Ce week-end, s'est déroulée la quatrième édition de l'Anderlan, un tournoi de jeux vidéo en réseau.] », *Sud Ouest*, 27/08/2007, p. 11.

²⁷⁹⁷ CHAUVEAU Éric, « La tête dans l'écran », *op. cit.*, 2002, p. 24.

²⁷⁹⁸ MORA Philippe, « L'e-Sport », *op. cit.*, 2014.

²⁷⁹⁹ Si « dinos » est écrit ainsi dans cet article de presse et constitue l'écriture logique (étant donné que dinos est la contraction de dinosaures), Philippe Mora et les « dynos » eux-mêmes l'orthographiaient avec un « Y ».

²⁸⁰⁰ MANENC Dominique, « Un "dino" de haut niveau », *Sud Ouest*, 03/02/2003, p. 10.

²⁸⁰¹ MARTINEZ Sandrine, « Dans "l'enfer" virtuel des jeux en réseau », *Le Parisien*, 14/05/2004, p. 10.

²⁸⁰² DUPRAT Thomas, « MPT. », *op. cit.*, 2009, p. CHA1.

le sol du boulodrome voisin, pour une petite partie de pétanque », insiste lui sur « l'esprit de la manifestation » qui est de « prendre du bon temps tout simplement » et non de « rester bloquer 24 heures sur 24 sur les ordinateurs »²⁸⁰³. Les compétiteurs produisent ces mêmes critiques envers les joueurs hardcores. Évidemment, il convient de rappeler qu'elles peuvent aussi permettre de se justifier face aux critiques des effets de la pratique des jeux vidéo en apportant un alibi à sa propre pratique (qui est, elle, contrôlée) afin de s'extirper du « groupe des accusés »²⁸⁰⁴. C'est aussi un moyen pour les acteurs de la pratique de délimiter de bonnes façons de jouer, celles qui sont selon eux (in)acceptables, dans une optique de la légitimation²⁸⁰⁵. D'ailleurs, à l'inverse, dans certains articles, les hardcore gamers sont construits comme les joueurs les plus « passionnés », « vrais » ou « authentiques »²⁸⁰⁶.

Les critiques contre le jeu vidéo en ligne à distance (et ses pratiquants) formulées par les acteurs des événements organisés en présentiel peuvent aussi être évoquées. Certes, comme cela a été précédemment montré, elles sont aussi un moyen de justifier le bien-fondé de sa propre pratique et de se différencier de ses concurrents sportifs. Pour autant, certains discours voient dans cette modalité de pratique une menace de la convivialité. Comme le dit Samuel Vansyngel dans sa thèse en écho au travail de Philippe Mora²⁸⁰⁷, l'opposition entre les joueurs de la première heure attachés à une pratique ludique conviviale et les compétiteurs au capital sportif « est aussi celle des façons de se mettre en réseau : si les “dynos” ont forgé leurs pratiques dans les *Local Arena Networks* (LAN), où les ordinateurs sont connectés dans un réseau local, leurs “adversaires”, plus jeunes, sont familiers d'Internet et des réseaux globaux des joueurs »²⁸⁰⁸. À titre d'exemple, des articles rappellent que « l'intérêt du jeu en réseau, c'est d'être convivial. La grande différence avec le jeu en ligne (NDLR sur internet) c'est que l'on connaît ses adversaires ou partenaires. Car on peut jouer en famille, entre amis, et facilement intégrer des néophytes »²⁸⁰⁹. Dans d'autres productions, des compétiteurs de la première heure, à l'instar de Stéphane Leroy fondateur de ZZT qui, « à la manière d'un ancien combattant », « se souvient des premières LAN, à six joueurs dans un garage » qui avaient lieu « à la fin des années 90 », regrettent que

²⁸⁰³ BENOIT Fabien, « [Ce week-end, s'est déroulée la quatrième édition de l'Anderlan, un tournoi de jeux vidéo en réseau.] », *op. cit.*, 2007, p. 11.

²⁸⁰⁴ PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, *op. cit.*, 2003, p. 40.

²⁸⁰⁵ VANHEE Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des “paniques morales” autour des mangas et “japonaiseries” en France », *op. cit.*, 2022, p. 143-163.

²⁸⁰⁶ CARIO Erwan, « Gate 104, vaisseau spacieux », *op. cit.*, 2004, p. 12 ; THOMAS Bruno, « Lan party Clic Arena », *op. cit.*, 2000.

²⁸⁰⁷ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*, 2005, p. 25-122.

²⁸⁰⁸ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024, p. 22.

²⁸⁰⁹ MICARD Philippe, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c'est plus rigolo », *op. cit.*, 2008, p. 2.

celles-ci soient d'« un autre siècle. Car avec le développement d'Internet, les joueurs, sans quitter leur salon, peuvent désormais jouer avec le monde entier. “Sans le contact humain”, précise-t-on à ZZT »²⁸¹⁰.

Le point de vue des compétiteurs critiqués apparaît aussi dans des articles, qui rendent parfois visibles les conflits entre ces différents types de joueurs, à l'instar du portrait de Saint-Germain, un compétiteur qui « n'est pas apprécié par tous » :

« “Certains me reprochent de venir pour gagner puis de repartir et de ne pas m'insérer dans l'ambiance”, avoue ce jeune champion. La réalité n'est pas loin. Pas question pour lui de dormir par terre comme la plupart des 250 autres challengers, assoupis à même le sol. “Mes sponsors le savent et me paient l'hôtel. Dans les compétitions internationales, la moindre erreur est fatale et le sommeil peut faire la différence. La plupart des jeunes ici passent leur journée sur l'ordinateur et adorent l'informatique. Je suis incapable de programmer mon PC et je ne joue plus que deux ou trois heures par semaine”, se félicite-t-il. Son secret pour être le meilleur : ne pas perdre son temps devant l'ordinateur. “Lorsque je l'allume, c'est pour jouer à *Quake 3*. Je m'entraîne à fond sur ce jeu, les autres touchent à tout” »²⁸¹¹.

Il est à noter que ce semi-professionnel dissocie sa pratique d'un quelconque intérêt pour l'informatique et l'ordinateur. Il critique alors les joueurs qui « adorent l'informatique » et qui, contrairement à lui (qui rationalise sa pratique, se spécialise et s'engage de façon efficiente), passent leur journée à « perdre leur temps devant l'ordinateur »²⁸¹². Si ce compétiteur de haut niveau aurait pu insister sur ses efforts et entraînements importants, conforme à la figure de l'athlète, ce dernier préfère rompre radicalement avec la figure du geek et avec toutes les significations potentiellement négatives liées à un temps de jeu important.

Ce premier conflit semble trouver une résolution dans la délimitation de deux modèles de pratique différents (sportif et sérieux *versus* convivial et ludique) séparés qui cohabitent chacun à distance. Ce clivage et cette division à propos de la façon de concevoir la pratique compétitive des jeux vidéo peuvent être qualifiés de schisme (e)sportif²⁸¹³. Plusieurs articles explicitent ainsi l'existence de deux mondes différents, aux valeurs, normes, buts et ambiances différentes : d'un côté les « Jeux olympiques version électronique » où les compétiteurs font « de plus en plus souvent appel aux services d'un agent chargé de leur trouver des sponsors et de gérer leur

²⁸¹⁰ CIERNIAK David, « “Et les gars, on est d'accord, je ne veux pas voir Messi au RC Lens !” », *La Voix du Nord*, 28/10/2012, p. BETHUNE-BRUA_19.

²⁸¹¹ BAILET Karine, « Maître du virtuel », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁸¹² *Ibid.*

²⁸¹³ DEFRANCE Jacques, « Un schisme sportif. Clivages structurels, scissions et oppositions dans les sports athlétiques, 1960-1980 », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n° 1, vol. 79, 1989, p. 76-91, [<https://doi.org/10.3406/arss.1989.2908>].

agenda » et « ne se déplacent pas seulement pour la gloire », mais pour « marquer des points dans le cadre du classement officiel » et remporter les « 150 000 euros de prix » ; et de l'autre, « à des années-lumière », les « “Lan Party” »²⁸¹⁴.

Toutefois, possible signe que le mouvement sportif des compétitions vidéoludique s'est imposé, les oppositions semblent dès la seconde moitié des années 2000 progressivement moins frontales et moins ciblées contre le versant compétitif, sportif et professionnel de la pratique. Dès lors, le conflit pour définir ce qu'est et ce que doit être l'esport se déploie surtout à travers la lutte pour le cadrage de l'esport, matérialisée par la production et la tentative d'imposition de ses cadrages dans les médias. À titre d'exemple, les reproches de la segmentation entre joueurs induite par l'émergence de pros avides de victoires et de *cash prizes* laissent surtout place à des (re)cadrages de la relation entre amateurs et professionnels comme cohabitation amicale et horizontale où « tout le monde est mélangé, [où] il n'y a pas de hiérarchie »²⁸¹⁵ et où tout le monde est bienvenu « que l'on soit un tireur d'élite surentrainé ou un débutant désireux de se mesurer aux meilleurs »²⁸¹⁶. Il serait possible de multiplier les exemples de (re)cadrages de la pratique comme loisir convivial, à l'instar de celui opéré par Jules Vautier *alias* Poissonvache, « l'un des meilleurs joueurs français » sur le jeu de tir *Battlefield 3*, qui, contrairement à ceux qui « se professionnalisent pour atteindre ce niveau [...], n'y voit “qu'un loisir” ». En effet, « pour Jules, tout cela n'est avant tout qu'un jeu, “un loisir qui lui permet de s'amuser entre amis” »²⁸¹⁷. Quand bien même le positionnement à l'opposé de « ceux qui se professionnalisent » est explicité, le conflit est moins direct. Ainsi, si dans une quantité de discours la norme sportive traditionnelle et le principe normatif de la cité industrielle s'imposent, dans d'autres discours, qui cadrent la pratique comme « jeu » et « sociable », d'autres valeurs, normes et principes normatifs, à l'instar de ceux des cités inspirée et civique, s'imposent tout de même.

Les conflits mis en lumière ici se situent surtout au deuxième niveau des cadres, entre « sociabilité » et « discipline compétitive ». Évidemment, le plus souvent le cadre « discipline compétitive » est associé, voire confondu, avec le cadre de niveau 1 « sport » et les cadres « sociabilité » et « jeu » sont souvent associés au cadre de niveau 1 « jeu vidéo ». Pour autant, certains acteurs défendent que l'esport est un sport convivial, face à d'autres argumentants qu'il

²⁸¹⁴ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Une Coupe du monde du jeu vidéo », *op. cit.*, 2003, p. 2.

²⁸¹⁵ BAROU Guillaume, « Massacres aux pixels », *op. cit.*, 2004, p. 5.

²⁸¹⁶ VIGOUROUX Jean-Philippe, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *op. cit.*, 2002, p. 6.

²⁸¹⁷ GOUDAILLER Christophe, « Champion de jeux vidéo, Jules vise la mention au bac », *Le Parisien*, 26/05/2014, p. 75_E_3.

s'agit d'une discipline compétitive vidéoludique ou informatique. En fait, le premier niveau de cadre n'apparaît pas toujours clairement dans les discours. C'est souvent le deuxième niveau, c'est-à-dire la tension entre compétition et jeu ou sociabilité qui importe ici, car c'est à ce niveau que se joue principalement l'imposition ou la contestation des principes normatifs les plus déterminants.

Si cette section associe des discours qui semblent relever *a priori* d'un même cadre médiatique des compétitions de jeux vidéo, le travail ethnographique de Philippe Mora rappelle que les acteurs qui les ont produits (et qui sont rapprochés dans ce sous-chapitre) peuvent pour autant se différencier les uns des autres en ayant leurs propres « univers », « valeurs », normes et façons de « vivre l'esport »²⁸¹⁸. Ces différences, qui apporteraient de la nuance à ces discours dont l'apparente homogénéité peut être réductrice, pourraient être visibles à travers les sous-cadres usités si l'on demandait à ces acteurs de développer davantage leurs discours. Évidemment, les contraintes médiatiques (et les cadrages qui en résultent) ne peuvent le permettre. Par conséquent, cette réduction tient aussi aux acteurs médiatisés et interrogés : comme cela a été relevé précédemment, tous les pratiquants et les « univers » sont loin d'être représentés et médiatisés de façon égale.

Au-delà de la séparation stricte entre deux mondes différents, une autre réponse à ce conflit semble émerger dans la conciliation de ces cadres de niveau 2. Celle-ci est développée dans la section ci-dessous.

3.2. Une discipline compétitive singulière

Un autre cadrage présent dans de nombreux articles se développe en réponse à ce conflit et débat. Si ce cadrage revendique les aspects communautaires, conviviaux et ludiques de la pratique, ceux-ci ne sont plus opposés au cadre « discipline compétitive ». Au contraire, ils se conjuguent. Loin d'opposer la convivialité et le plaisir des jeux vidéo au sérieux de la compétition sportive, ce cadre concilie et hybride ces (sous-)cadres qui apparaissent désormais comme affiliés, chacun précisant l'autre. *In fine*, les oppositions entre les cadres « discipline compétitive » et « jeu » ou « sociabilité » sont recadrées et présentées comme caricaturales. Ce cadre peut être considéré comme un moyen de négocier la sportivisation de la pratique : celui-

²⁸¹⁸ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, op. cit., 2017.

ci permet en effet d'évoluer tout en préservant sa spécificité communautaire et vidéoludique. Ainsi, si le cadre « discipline compétitive » qui sportivise l'esport n'est pas contesté et s'impose relativement, cette normalisation prend une coloration bien différente. Cette déclinaison ou variation de la compétition présentée n'est pas anodine tant elle renvoie à un projet politique spécifique, bien différent d'une compétition qui serait seulement professionnelle.

Ainsi, à titre d'exemple, la LAN Atomic Re-So à Nahuques, qui constitue une des 6 étapes qualificatives de la Coupe du Monde, qui accueille les meilleurs compétiteurs français et qui offre 25 000 euros de dotations n'empêche pas Franck Cattiaux, le vice-président de l'association organisatrice, d'affirmer « nous constituons une grande famille » et d'expliquer que si « historiquement, le bas débit ne permettait pas de jouer sur internet » et que « les joueurs avaient donc intérêt à se retrouver en un même lieu pour jouer ensemble », « cette habitude ne s'est pas perdue » avec l'arrivée du « haut débit »²⁸¹⁹. L'article finit en rappelant que « cette convivialité n'exclut pas la présence d'une quinzaine d'arbitres pour superviser la bonne marche des parties (environ 150 sont prévues). "Il y a des bugs et parfois de la triche" »²⁸²⁰. Au-delà de son événement qui compte pour le classement national (Atomic Re-so), l'association Re-So organise un autre événement « hors-saison », qui ne compte pas pour le championnat : le Marathon Re-So. Véritable « pèlerinage estival des joueurs en réseau » connu pour son fameux « magret-frite », celui-ci dure 10 jours pendant lesquels « le hall de Nahuques ressemble à s'y méprendre à une immense tente de campeur »²⁸²¹. Les articles mettent en lumière la liberté et la souplesse dans l'organisation des plannings des compétiteurs : les joueurs improvisent le plus souvent les affrontements, ils ont la possibilité d'aller à la plage l'après-midi. Surtout, ils insistent sur l'ambiance décontractée : « le Marathon se préserve, dans son élaboration, de tout esprit de compétition », « celui-ci se veut purement ludique, bien qu'il y ait des récompenses »²⁸²². En effet, « "Les gamers viennent simplement pour s'amuser, prendre du bon temps entre eux." Même les concours sont disputés sans réel esprit de compétition »²⁸²³. Celle-ci doit d'ailleurs son succès à la « philosophie qu'elle véhicule. Un état d'esprit "fun et cool", à plusieurs giga-octets de l'ambiance plus tendue de l'Atomic Re-So où seule la "gagne et la compétition" ont droit de cité »²⁸²⁴ : « Quelques joueurs viennent jouer la gagne, mais l'ensemble se déplace avant tout pour se rencontrer, s'échanger des informations sur du matériel

²⁸¹⁹ RENAUT Jean-François, « Virtuels, mais bien réels », *op. cit.*, 2009, p. Gers-C2_17.

²⁸²⁰ *Ibid.*

²⁸²¹ MARQUET Richard, « Le pèlerinage estival des joueurs en réseau », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁸²² GUERIN Olivier, « A vos claviers, prêts, partez ! », *op. cit.*, 2003, p. 6.

²⁸²³ MARQUET Richard, « Le pèlerinage estival des joueurs en réseau », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁸²⁴ MARQUET Richard, « L'été, les joueurs en réseau carburent au magret-frites », *op. cit.*, 2006, p. 4.

ou des jeux »²⁸²⁵. Pour autant, cela n'empêche pas le Marathon Re-So d'être un « lieu où “les organisateurs de la Coupe du Monde aiment à venir prendre des contacts” »²⁸²⁶. Cela n'empêche pas non plus certains articles et les organisateurs qui y sont interrogés de rappeler que « “Le marathon Re-SO 2003 est une épreuve sportive, comme toutes les autres disciplines” ». En effet, « “les gamers se préparent comme des sportifs. Ils ont une préparation physique pour gérer leur sommeil, ils travaillent beaucoup sur le tableau noir pour apprendre les jeux, les tactiques des autres joueurs”, souligne Alain Fédérbe »²⁸²⁷. Certes, le but est peut-être aussi de développer ce cadrage dans une optique de justification et de légitimation. Pour autant, l'association Re-So n'en est pas moins un exemple édifiant de l'hybridation entre les cadres « sociabilité », « jeu » et « discipline compétitive ». Leur conciliation ne se fait pas uniquement au sein d'un même événement, elle opère également d'un événement à l'autre. Axés sur une dimension plutôt qu'une autre, les discours les présentent pour autant comme affiliés et loin d'être opposés.

Le cas de l'association Re-So et de son traitement médiatique est loin d'être unique, il serait possible de multiplier les exemples de configurations où ces cadres sont liés dans les articles. À titre d'illustration, l'organisateur du marathon de 45 heures à Chalon-Sur-Saône le présente comme une « compétition amicale » : « “Il existe des manches de championnat de France ou du monde, mais ce n'est pas cela que nous voulions. Ici, on se retrouve ensemble par amour du jeu”, précise M. Raynal ». Pour autant, point d'opposition au championnat de France ici. Au contraire, le lecteur apprend même que « parmi les joueurs, il y a des stars de la souris. Un joueur moyen (qui s'entraîne quand même trois heures chaque jour) réalise 200 clics par minute. Ici, les plus forts en font 240 »²⁸²⁸. De son côté, l'article dédié à la Kastellan 3, loin de les opposer, fait le lien entre affrontements en ligne et en LAN : si les compétiteurs « jouent intensément “en live” et s'affrontent virtuellement en priorité sur internet, ils apprécient vraiment les “Lans”, ces grandes parties sympathiques, où ils se rencontrent, en moyenne une fois par mois en Bretagne, enfin “en chair et en os” », et où ils « saisissent aussi l'occasion “d'échanger expériences, matériels, données et stratégies” ». Surtout si « la Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », cela n'empêche pas que ce soit « un microcosme où tout le monde

²⁸²⁵ GUERIN Olivier, « A vos claviers, prêts, partez ! », *op. cit.*, 2003, p. 6.

²⁸²⁶ MARQUET Richard, « L'été, les joueurs en réseau carburent au magret-frites », *op. cit.*, 2006, p. 4.

²⁸²⁷ GUERIN Olivier, « A vos claviers, prêts, partez ! », *op. cit.*, 2003, p. 6.

²⁸²⁸ JACOB Grégory, « Un tournoi qui a tenu toutes ses promesses », *Le Journal de Saône et Loire*, 14/02/2005.

se connaît. Lycéens, ingénieurs ou ouvriers, ils partagent la même passion et profitent de ces rassemblements pour rompre la barrière impersonnelle propre aux rencontres sur internet »²⁸²⁹.

Ces dimensions sont aussi associées dans les récits des pratiquants qui annoncent « jouer “pour le plaisir, mais aussi pour la renommée” »²⁸³⁰. Le portrait de Rémi « Anarchadia », pseudo dont l’origine vient de la « contraction d’anarchie et d’arcadie, deux mots [qu’il] aime bien », est aussi édifiant²⁸³¹. Ce pseudo est en soi intéressant, car il est possible de voir dans cette affection pour les mots « anarchie » et « arcadie » (qui désigne une utopie) le « désir de contester l’ordre établi en proposant d’autres manières d’être ensemble, de faire monde »²⁸³². Cette contestation de l’ordre établi, qui peut être une contestation du cadre normé de la compétition sportive, n’apparaît ici pour autant pas totalement incompatible avec la compétition et la performance. En effet, venant « trois à sept fois par semaine » au bar esport le Meltdown, « l’Amboisien à la crête de cheveux rose fushia » « se qualifie de « joueur semi-pro » et a l’objectif de « devenir pro en e-sport ». Ainsi, « pour arriver à ses fins, il “try hard Smash”, autrement dit, dans le jargon des gamers, il s’entraîne assidûment ». En même temps, Rémi qui pose « sa manette pour attraper son verre et s’accouder au comptoir », explique qu’il fait partie des « 30 membres actifs » de la « communauté Smash » de Tours qui lui a permis « de faire des rencontres ». L’article se conclut en mentionnant que « ce qu’il aime dans les tournois “Offline”, en présentiel donc, c’est “l’ambiance familiale et compétitive, et la montée d’adrénaline” »²⁸³³. Ainsi, à l’image de son pseudo, Rémi « Anarchadia » cadre ici l’esport comme une pratique compétitive singulière qui se distingue par ses dimensions communautaires, conviviales et vidéoludiques.



Figure 20 : Photographie qui illustre l’article « Un tournoi qui a tenu toutes ses promesses » (Grégory Jacob, *Le Journal de Saône et Loire*, 14/02/2005).

²⁸²⁹ GUIZIOU Frédérique, « La Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », *op. cit.*, 2008, p. 13.

²⁸³⁰ BOGAERT A., « Les joueurs sont dans l’Arène », *La Voix du Nord*, 31/07/2005.

²⁸³¹ SAADODDINE Rachel, « E-sport : on sort de sa chambre ! », *op. cit.*, 2019, p. 2.

²⁸³² TUAILLON DEMESY Audrey, *Jouer avec le temps. Socio-anthropologie des loisirs alternatifs*, *op. cit.*, 2023, p. 29.

²⁸³³ SAADODDINE Rachel, « E-sport : on sort de sa chambre ! », *op. cit.*, 2019, p. 2.

Si ces différents cadres de niveaux 2 se conjuguent ensemble, qu'en est-il pour les cadres de niveau 1 qui y sont associés ? Tant les cadres « jeu », « sociabilité », et « discipline » que leurs hybridations peuvent se conjuguer avec les cadres « sport » ou « jeu vidéo ». Surtout, ils peuvent travailler avec le cadre « esports », qui semble particulièrement émerger de l'hybridation entre la convivialité des jeux vidéo et le sérieux de la compétition sportive. Comme cela est exposé dans la première partie, ce cadre apparaît plus explicitement depuis 2016. Les débats relatifs à la qualification sportive de l'esport, qui opposent aussi ses propres acteurs, ont participé à son développement. Et pour cause, ce cadre est utilisé pour s'opposer au cadre concurrent « sport » quand il s'agit de répondre aux questions « est-ce un sport ? » et « doit-il intégrer ou a-t-il sa place dans le monde sportif ? ». Si ce cadre « esports » est parfois mobilisé pour contester le cadre « sport », celui-ci reste à nouveau lié aux cadres « discipline compétitive », « performance », « spectacle » ou « professionnel » qui ne sont pas contestés. La compétition esportive apparaît donc comme une compétition, simplement « autre » que sportive.

Ainsi, dans le cadre « esports », tout comme dans les cadrages qui hybrident « jeu », « sociabilité » et « compétition », la compétition et le sport ne font pas forcément l'objet de contestations et semblent s'imposer. Pour autant, en se conjuguant avec des cadres tels que « jeu » et « sociabilités », cette compétition prend une coloration bien spécifique qui la distingue par exemple d'une compétition purement professionnelle. Il en est de même dans les critiques développées dans la prochaine section, qui, quand bien même s'inscrivent à l'intérieur des cadres « discipline compétitive », « sport » ou « industrie » et ne les contestent pas, peuvent participer à la négociation de leurs contours normatifs. Ainsi, si les compétitions et les compétiteurs sont sportivisés dans ces cadrages, ce processus de normalisation fait l'objet de négociations.

En outre, en s'appuyant sur la proposition formulée dans le chapitre 1 consistant à ne retenir que quelques configurations de cadre, le conflit présenté dans ce sous-chapitre pourrait être réduit, de façon certes schématique, à une opposition entre trois ensembles de cadres. Le premier hybride « sport » et « discipline compétitive », le deuxième hybride les cadres « jeu vidéo », « jeu » et « convivialité », le troisième hybride « esports », « discipline compétitive », « sociabilité » et « jeu ». Si la compétition est au cœur de la première et dernière configuration, le sens différent qu'elle prend dans ces deux cadres est visible.

3.3. Lutter *seulement* contre les dérives et les abus

Si plusieurs critiques d'initiés sont formulées à l'encontre de compétiteurs et de pratiques compétitives vidéoludiques sportivisées et professionnalisées dans la presse généraliste, mais aussi sur *lequipe.fr*, dans quelle mesure le cadre « discipline compétitive » et la normalisation sportive sont-ils contestés ? L'étude des cadrages fait apparaître une tension qui apporte des réponses à cette question : si certains acteurs et discours rejettent complètement la rationalisation de la préparation et de la performance, la spécialisation, l'institutionnalisation ainsi que la professionnalisation, d'autres ne rejettent que leurs dérives, abus et excès. Ces dérives apparaissent comme des anomalies ou des défaillances à régler qui ne remettent pas en cause le bien-fondé de ces processus qui normalisent l'esport en discipline compétitive et professionnelle. Ainsi, contrairement au premier cas où les cadres de niveau 2 « discipline compétitive » ou « industrie » sont contestés, ici les critiques ne les remettent pas en cause. Si ces cadres sont colorés et précisés différemment et ainsi bousculés en leur sein par ces critiques, ces dernières participent toutefois à leur imposition quantitative. Ces logiques semblent s'être imposées depuis 2005 dans le corpus de presse étudié : observer de véritables remises en question de la professionnalisation comme observées au début des années 2000 est désormais difficile.

Dans certains cas, les oppositions et les conflits ont lieu entre les cadres de niveau 1 (« jeu vidéo », « sport », « esport ») qui donnent une coloration différente aux cadres de deuxième niveau (p. ex., « discipline compétitive »). Par exemple, si, pour certains, la triche, le dopage et la corruption sont des dérives à combattre qui gangrènent le sport électronique comme l'ensemble des disciplines sportives, d'autres s'opposent au cadre « sportif » et à l'imitation du modèle sportif dans l'esport qui en importe les dérives. Ces derniers (re)cadrent le jeu vidéo compétitif comme de « l'esport » et invitent les acteurs de la pratique à inventer et à développer leur propre compétition, sans s'inspirer de la compétition sportive responsable de ces dérives. Ici, ce n'est pas à proprement parler la compétition au sens large qui est contestée, mais bien la compétition sportive (et donc le cadre « sport »). Les compétitions vidéoludiques ou esportives en seraient épargnées.

Mais bien plus encore, cette section souhaite insister sur d'autres critiques et conflits qui ne remettent pas en question les cadres de niveau 1 ou de niveau 2, mais s'y inscrivent. Plus précisément, il est possible de mettre en lumière A) des conflits entre sous-cadres inscrits dans

un même cadre, B) des critiques liées à la grammaire du cadre provoquées par le non-respect des règles à suivre pour être considéré comme quelqu'un qui agit correctement selon ce cadre, et enfin, C) des critiques liées à des sous-cadres critiques. En outre, certains conflits peuvent même avoir lieu à l'intérieur d'un sous-cadre critique, quand, face à une situation, un accord sur les valeurs et principes normatifs de la critique émerge, mais qu'une opposition sur la description des faits sujets à la critique demeure²⁸³⁴ (p. ex., être d'accord sur le fait de critiquer l'opportunisme marchand, mais s'opposer sur la qualification de l'investisseur en question comme opportuniste ou non). Cette section développe ces trois types de critiques et conflits qui ne contestent pas le cadre « discipline compétitive » et la sportivisation, mais qui ont tout de même le pouvoir de bousculer les normes sportives établies.

Pour commencer, A) des conflits peuvent opposer des sous-cadres d'un même cadre. Ces sous-cadres qui travaillent avec le cadre lui donnent une coloration différente. Ainsi, quand bien même un cadre s'impose et fait consensus, différentes variations de ce même cadre existent. Dès lors, les conflits entre sous-cadres peuvent remettre en question certaines versions et transformer les cadres. Ainsi, si le cadre « discipline compétitive » s'impose, des conflits apparaissent au niveau des sous-cadres qui précisent de quelle nature est cette compétition (sportive, ludique, conviviale, festive, etc.). Ces luttes pour définir les variations qui doivent préciser le cadre « discipline compétitive » ne sont pas anodines tant ces différentes déclinaisons peuvent constituer des projets politiques différents. L'opposition entre une compétition festive et une compétition professionnelle révèle bien ce qui différencie deux projets politiques distincts.

Ainsi, certaines critiques et contestations visant la préservation de la convivialité et du plaisir du jeu informatique abordées plus haut peuvent être interprétées comme non dirigées frontalement contre la sportivisation ou la professionnalisation, mais liées aux sous-cadres qui les accompagnent. Par conséquent, certaines luttes de deuxième niveau abordées plus haut (p. ex., entre les cadres « sociabilité » et « discipline ») sont en fait probablement des luttes liées aux sous-cadres qui précisent les cadres de niveau 2 (p. ex., entre « discipline conviviale » ou « discipline amateur » et « discipline professionnelle »). À titre d'exemple, cela semble le cas des contestations des « dynos » qui partagent une éthique *hacker* et qui constituent une élite informatique pionnière des affrontements ludiques de 1996 à 2001. S'ils s'opposent aux promoteurs de l'esport à l'éthique sportive qui leur succéderont à partir de 2001 en prolongeant

²⁸³⁴ DEMEULENAERE Pierre, *Les normes sociales, op. cit.*, 2003, p. 3-4.

selon eux la pratique dans le « mauvais esprit »²⁸³⁵, ceux-ci ne sont pas contre la compétition. L'article paru en 2003 intitulé « un “dino” de haut niveau » qui dresse le portrait de « Uncle Bob » qui « a 29 ans et une vie active consacrée à l'informatique » est révélateur²⁸³⁶. Si le « vétéran des jeux vidéo » explique qu'il se déplace souvent dans des LANs « juste pour le fun et rencontrer les copains que l'on ne connaît que par Internet », qu'il n'est pas l'un des « accros esclaves des jeux vidéo qui en perdent le sommeil et l'appétit » mais qu'il fait « partie des dinos » et qu'« une heure d'entraînement quotidien [lui] suffit », l'article apprend aussi qu'« il s'astreint à une hygiène de vie stricte » pour « être le roi du “réseau local” » :

« “Je sais que dans la journée, je ferai quelques petites siestes, car, pour gagner, il faut absolument être en forme. Ce jeu est en fait un sport à part entière qui réclame une certaine hygiène de vie. Je fais du squash et du jogging pour me maintenir en bonne santé et améliorer mes réflexes. D'une manière générale, je dors huit heures au minimum, surtout pour affronter des compétitions internationales dotées de fortes sommes” »²⁸³⁷.

Comme le défend Philippe Mora, l'opposition des « dynos » dirigée contre les joueurs à l'esprit sportif renvoie simplement à une « distinction déjà observée dans le sport » entre les pionniers d'un « sport noble »²⁸³⁸ et les professionnels en rupture avec leur idéal d'amateurisme teinté de présumées valeurs. Le sociologue considère ainsi ces précurseurs comme « un petit groupe, assez aristocratique [qui, comme ce fut le cas pour l'élite aristocratique sportive], lance le mouvement de sportivisation avant de s'en détacher »²⁸³⁹. Il semble ainsi s'agir d'un conflit entre des cadrages de l'esport comme « discipline compétitive » ou « sport » amateur, convivial, ludique, etc., et des cadrages de l'esport comme « discipline compétitive » ou « sport » professionnel. La dichotomie proposée par Gilles Vieille Marchiset entre le « sport-spectacle » et le « sport-rencontre » peut aussi être mobilisé pour interpréter ce conflit et les discours des « dynos » : s'ils contestent le sport et la compétition lorsqu'ils s'ancrent sur le « modèle libéral du sport compétitif » élitiste et excluant, ils les promeuvent lorsqu'ils émergent sous une autre forme, celle d'un (e)sport-rencontre, local, associatif, source de sociabilités et d'échanges²⁸⁴⁰.

Les critiques et oppositions des acteurs de l'association Re-So peuvent aussi être seulement liés aux sous-cadres qui accompagnent le cadre « discipline compétitive ». En effet, l'un des articles

²⁸³⁵ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, op. cit., 2017.

²⁸³⁶ MANENC Dominique, « Un “dino” de haut niveau », op. cit., 2003, p. 10.

²⁸³⁷ *Ibid.*

²⁸³⁸ SAINT-MARTIN Monique De, « La noblesse et les “sports” nobles », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n° 1, vol. 80, 1989, p. 22-32, [<https://doi.org/10.3406/arss.1989.2913>].

²⁸³⁹ MORA Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, op. cit., 2017.

²⁸⁴⁰ VIEILLE MARCHISET Gilles, « Passer du sport-spectacle au sport-rencontre », *Les Cahiers du Développement Social Urbain*, n° 1, vol. 63, 2016, p. 36 35-38, [<https://doi.org/10.3917/cdsu.063.0035>].

dédiés à l'organisation landaise évoquée plus haut met en lumière la sportivisation en parlant de « discipline cérébrale régie par des fédérations nationales et internationales », valorise l'ascèse et la rationalisation de la performance des gamers, mais évoque en même temps l'importance du fameux « confit-frite » convivial et critique les effets néfastes de la professionnalisation : « Le milieu tend tellement à se professionnaliser qu'il y perd en convivialité. Nous, nous cherchons justement à ne pas perdre ce petit plus, ce sens du gaillou ! Les joueurs le savent bien et se passent le mot »²⁸⁴¹. Quelques années plus tard, dans un autre article dédié au Marathon Re-So, les lecteurs peuvent lire que si « l'esprit de compétition a droit de cité, la championnité aiguë est bannie » dans les événements²⁸⁴². Les compétiteurs pour qui la victoire devient l'objectif premier devant les échanges et le plaisir sont ici ciblés. C'est une critique répandue dans certaines LANs au début des années 2000, victimes de compétiteurs entraînés qui aspirent au professionnalisme qui se déplacent dans de multiples compétitions, sans s'y attarder, tout en étant souvent au-dessus du niveau, pour accumuler les gains²⁸⁴³. Les critiques de ces compétiteurs opportunistes atteints de « championnité » s'inscrivent pour autant dans le cadre « discipline compétitive » qui se conjugue avec le cadre « sociabilité ». Elles s'opposent à un cadrage de l'esport comme « discipline compétitive » qui se conjugue uniquement avec le sous-cadre « pratique professionnelle », à l'instar du cadrage de la pratique produit par le compétiteur sponsorisé Saint-Germain non « apprécié de tous », qui se spécialise et s'« entraîne à fond » « pour être le meilleur » quand « les autres touchent à tout »²⁸⁴⁴. Les conflits entre sous-cadres sont le plus souvent le fruit d'oppositions et de critiques liées à la grammaire du cadre que cette section explicite maintenant.

En effet, il est possible de souligner l'existence de B) critiques liées à la grammaire du cadre, provoquées par le non-respect des règles à suivre pour être considéré comme quelqu'un qui agit correctement selon ce cadre. Si elles participent à l'imposition du cadre dans lequel elles s'inscrivent, ces critiques ont pour effet d'explicitier ses contours normatifs, c'est-à-dire ce qui est (a)normal, (in)acceptable et doit être critiqué dans ce cadre. Évidemment, ces contours sont bousculés, bougés et redéfinis par ces critiques et conflits. Des luttes et des négociations pour définir ce qui est normal et acceptable ou non dans ce cadre apparaissent d'ailleurs. En outre, de possibles débats, voire conflits, à propos de la qualification des situations ou personnes à critiquer par rapport à ces contours peuvent aussi advenir. Ainsi, plusieurs critiques sont liés au

²⁸⁴¹ DISQUAY Isabelle, « L'e-sport en scène », *op. cit.*, 2004, p. 4.

²⁸⁴² MARQUET Richard, « Récréations virtuelles », *Sud Ouest*, 14/08/2007, p. 6.

²⁸⁴³ Jean-Philippe Vigouroux, entretien, 14/02/2024.

²⁸⁴⁴ BAILET Karine, « Maître du virtuel », *op. cit.*, 2005, p. 5.

cadre « discipline compétitive » et à ses variations. Si celles-ci participent à l'imposition de ces cadrages, elles explicitent et peuvent toutefois redéfinir leurs contours normatifs.

Les critiques et contestations à l'origine des conflits entre sous-cadres évoqués au-dessus sont le plus souvent liées à la grammaire des cadres et sous-cadres que les acteurs critiqueurs et contestataires défendent. Les conflits entre sous-cadres (A) et ces critiques (B) ne sont pas donc antinomiques, bien au contraire, ils sont intimement liés. En effet, en cas de conflit entre des sous-cadres différents, il est logique que les pratiques présentées comme normales et légitimes dans le sous-cadre défendu ne le soient pas dans le sous-cadre contesté. Ainsi, l'ensemble des critiques formulées contre un sous-cadre différent sont des critiques liées à la grammaire du cadre défendu, car leur but est de s'opposer à une définition de l'esport ou à des pratiques qui ne sont pas conformes et normales selon le cadre ou le sous-cadre défendu par le critiqueur. La plupart des conflits entre sous-cadres différents commencent par une critique (ou une opposition) liée à la grammaire du cadre et au sous-cadre défendu : on conteste un sous-cadrage, car la définition ou présentation de l'esport n'est pas normale selon le cadrage que l'on défend. Par exemple, être atteint de championnate, se déplacer seulement pour la victoire et les prix, ne pas s'amuser, ne pas socialiser avec les autres, ne pas participer à l'ambiance, etc., n'est pas normal, acceptable et est ainsi condamné dans les cadres « discipline compétitive » et « sport » défendus par les acteurs à l'origine des critiques mises en lumière plus haut,

De nouveau, certaines critiques abordées plus haut dans la section (3.1.) comme contestant frontalement le cadre « discipline compétitive » pour préserver les cadres « jeu » et « sociabilité », peuvent être considérées comme non dirigées frontalement contre la sportivisation ou la professionnalisation, mais contre leurs effets, présentés comme anormaux et inacceptable dans cette version du cadre « discipline compétitive » défendu. Par exemple, la supposée perversion du plaisir qu'induit la compétition source d'intéressement (p. ex., gains d'argent), et qui donne lieu à des oppositions frontales, peut être simplement (re)cadrée comme anormale dans la définition du cadre « discipline compétitive » promu. Dans ce cas, ce n'est qu'un risque, un abus, un excès, une déviance ou, autrement dit, une dérive à réguler que l'on conteste, critique, condamne, sans pour autant remettre en question le cadre « discipline compétitive » et les fondements de la compétition. En effet, la discipline compétitive qu'est l'esport est censée être épargnée de ces choses négatives en temps normal.

Il est possible de citer pêle-mêle de nombreuses critiques formulées en lien avec la sportivisation et à la professionnalisation, qui demeurent pour autant inscrites dans les cadres

qui y sont liés, et qu'elles ne contestent donc pas. Les faits, pratiques et compétiteurs critiqués sont définis et délimités comme anormaux dans ces acceptions du cadrage « discipline compétitive » défendues. Par exemple, dans un article dédié à un événement, intitulé « “Le jeu vidéo est compétitif par nature” », Cyril Gras, le gérant du magasin dijonnais Retrogames qui vend notamment des bornes d'arcades évoque « la volonté de faire connaître le jeu comme véritable sport », un projet qui selon lui « ne date pas d'hier ». Si, comme dans les autres exemples, le cadre « discipline compétitive » n'est pas contesté, Cyril Gras formule tout de même une critique liée à ce cadre qui dénonce les excès de la professionnalisation : « il concède que “la médiatisation, la professionnalisation et ce besoin de reconnaissance sont plus récents, et posent de nouvelles questions. Il faut, par exemple, essayer de ne pas perdre le sens du ludique, qui est le propos principal du jeu vidéo” »²⁸⁴⁵. Dans la mesure où dans son cadrage de l'esport comme « discipline compétitive » qui se conjugue avec le sous-cadre « ludique », perdre le sens du ludique est considéré comme anormal, le but est seulement d'être attentif à cette potentielle menace (la perte du sens ludique) qui ne remet pas en question le cadre « discipline compétitive » ni la professionnalisation en tant que tels.

La situation est semblable pour les critiques contre le « miroir aux alouettes » qu'auraient construit stratégiquement certains promoteurs. Si cette croyance séduisante est considérée comme inacceptable, car elle trompe les jeunes compétiteurs, ces critiques ne contestent ni les cadres « discipline compétitive », « pratique professionnelle » ou « industrie », mais y sont liées et s'y inscrivent. En outre, l'entretien réalisé avec Pierric Marissal a confirmé que les articles qu'il a produits sur les « dessous de la vie rêvée des ados »²⁸⁴⁶ s'inscrivent dans ce même cas de figure. Si des critiques sont émises contre les éditeurs de jeu (notamment Riot), il n'est pas opposé à la professionnalisation, mais la conteste quand celle-ci se fait sans respecter le droit du travail et en « précarisant » les compétiteurs :

« C'est très bien que ça se professionnalise, mais au bon sens du terme. C'est-à-dire qu'on puisse en vivre dignement, que ce ne soit pas de la précarité, qu'on ne puisse pas être jeté du jour au lendemain, qu'il ait l'accès au droit, si possible en cotisant pour la retraite »²⁸⁴⁷.

²⁸⁴⁵ GARNIER Julie, « “Le jeu vidéo est compétitif par nature” », *Le Bien Public*, 09/01/2017, p. Côte-d'Or3.

²⁸⁴⁶ MARISSAL Pierric, « Joueur professionnel », *op. cit.*, 2015 ; MARISSAL Pierric, « LoL », *op. cit.*, 2015.

²⁸⁴⁷ Pierric Marissal, entretien, 23/02/2024.

Ainsi, il porte même un regard positif sur l'action de l'éditeur Riot pour encadrer la pratique notamment en « privilégiant le salariat sur le *cash prize* »²⁸⁴⁸ qui a eu lieu après les publications de ses articles.

Les critiques qui dénoncent la « surestimation »²⁸⁴⁹ des chiffres d'audience et des chiffres d'affaires produits par les rapports et les études de marché ne contestent pas non plus les cadres « popularité » ou « industrie », mais y sont liées et s'y inscrivent. Si certains acteurs sportifs, à l'instar de Nicolas Cerrato²⁸⁵⁰, le fondateur de l'agence Gamoloco qui mesure les audiences des plateformes de streaming, nuancent ces chiffres considérés erronés et dénoncent leurs usages stratégiques visant à provoquer des investissements et des partenariats économiques, il ne s'agit ni de remettre en question la popularité de l'esport ni de contester la professionnalisation et le cadre « industrie ». D'ailleurs, il est intéressant de noter que Nicolas Cerrato est un pionnier du sport électronique. Il figure parmi les premiers entrepreneurs au capital sportif en devenant dès 2000 le manager de l'équipe Good Games, souvent considérée comme l'une des premières structures semi-professionnelles en France²⁸⁵¹.

Les critiques liées au cadre « industrie » formulées par Emmanuel Martin contre les écoles et les formations privées liées à l'esport suivent un destin similaire. Le directeur général du Sell et secrétaire générale de France Esports fustige les structures dont la qualité « n'est pas toujours attestée » et qui « profitent de la naïveté des jeunes » pour s'enrichir²⁸⁵². Ici aussi, toutes les écoles ou formations ne sont pas contestées. Il en est de même pour le développement de l'industrie esportive. Il reconnaît que des formations adaptées sont nécessaires pour répondre aux besoins du marché esportif en pleine croissance. Seule la mauvaise qualité de celles-ci et l'opportunisme économique de leurs instigateurs sont considérés comme inacceptables. Évidemment, ces critiques permettent également aux personnes qui les formulent de justifier leur propre place au sein du monde esportif en se détachant des groupes et des acteurs opportunistes qui, contrairement à eux, ne seraient pas de vrais passionnés²⁸⁵³.

Il est aussi possible de citer les nombreuses oppositions contre l'intégration du jeu vidéo compétitif aux JO abordées plus haut. Outre les acteurs qui tiennent à recadrer la pratique

²⁸⁴⁸ *Ibid.*

²⁸⁴⁹ MULOT Fabien, « L'eSport et les chiffres : la dangereuse tentation de la surestimation », *L'Équipe*, 24/10/2016.

²⁸⁵⁰ PIQUARD Alexandre, « L'e-sport, nouveau terrain de jeu médiatique », *op. cit.*, 2016, p. SCQ8.

²⁸⁵¹ MORA Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », *op. cit.*, 2005, p. 25-122.

²⁸⁵² « Fans des Neymar de la console », *op. cit.*, 2017, p. AUJM9, AUJM10.

²⁸⁵³ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, *op. cit.*, 2024.

comme de « l'esport » et à défendre son autonomisation par rapport au champ sportif, d'autres n'ont rien contre ce modèle sportif, mais reprochent seulement le développement d'une pratique qui selon eux n'est pas le « vrai » sport électronique, ou autrement dit qui n'est pas l'esport ou la discipline compétitive normale défini par les cadrages qu'ils défendent.

En outre, la potentielle intégration de la pratique compétitive des jeux vidéo aux JO et son instigateur le CIO sont aussi critiqués pour leur manque d'authenticité et leur opportunisme économique. En se rapprochant de l'esport, ces acteurs sportifs ne viseraient que leurs propres intérêts (économiques). Des critiques relativement similaires sont plus largement produites contre les rapprochements avec le monde sportif, lorsque le manque d'authenticité d'acteurs ou d'entités économiques non acculturés à l'esport et ne s'engageant que par pur opportunisme économique est fustigé : « Ah, donc les vautours qui n'y connaissent rien se présentent déjà pour se servir ? »²⁸⁵⁴. Plus largement encore, les critiques contre la marchandisation et l'opportunisme économique d'acteurs ou d'entités sportives, dont on déplore les ambitions économiques et le manque de passion²⁸⁵⁵, sont aussi semblables. Ces oppositions ne remettent pas en question les rapprochements et les partenariats entre acteurs économiques (et donc les cadres « discipline compétitive » et « industrie »), mais seulement ceux qui sont illégitimes, car réalisés pour de « mauvaises » motivations ou par des acteurs qui ne cadrent pas l'esport de façon conforme en raison de leur manque de maîtrise de la culture esportive et d'authenticité.

C'est par exemple le cas des critiques adressées à l'éditeur du jeu *League of Legends* Riot et de la polémique liées à l'annonce de la signature d'un partenariat entre le championnat européen de *LoL* (LEC) et NEOM, projet de ville futuriste en Arabie Saoudite. Cette nouvelle, « vécue comme une trahison pour beaucoup », a provoqué de vives oppositions de la part des fans et des acteurs du spectacle esportif (p. ex., les commentateurs du championnat). En cause, selon l'article de *lequipe.fr*, « la nature du projet, qui aurait provoqué des expropriations parmi les tribus du nord-ouest du royaume (et un mort), mais surtout les positions répressives du régime saoudien concernant les droits des femmes ou la communauté LGBT. Toujours défendus jusqu'ici, dans leurs communications, par le LEC ». Ainsi, le fait que ce partenariat soit « probablement (très) rentable » pour le LEC apparaît comme la seule explication justifiant cette association qui « irait à l'encontre des valeurs défendues par le Championnat »²⁸⁵⁶. Ces critiques

²⁸⁵⁴ Babatulapafe, 21/02/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-francais-lance-ses-assises/991428>].

²⁸⁵⁵ VANSYNGEL Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ?*, op. cit., 2024.

²⁸⁵⁶ ARRIVE Paul, « Esport - League of Legends : le LEC et NEOM, un partenariat qui ne passe pas », *L'Équipe*, 29/07/2020.

sont donc bien liées à des cadrages de l'esport comme « discipline compétitive » ou même « industrie » dans lesquels il est anormal et inacceptable que l'intérêt économique l'emporte sur les droits humains.

Le conflit déjà évoqué dans le chapitre 3 entre la Fédération française pour les jeux vidéo en réseau (FFJR) et Games Services peut être lié à de mêmes critiques. Certes, l'interpréter comme une dispute liée à des sous-cadres différents est possible : le premier défend une discipline sportive basée sur le modèle fédéral français, le second promeut une discipline sportive basée sur le modèle franchisé américain. Pour autant, les critiques à l'origine du conflit formulées par Renaud Platel, alors dirigeant de la FFJR, reprochent l'opportunisme de la société organisatrice d'événements qui agit pour ses intérêts (notamment économiques) au détriment des compétiteurs :

« Renaud Platel redoute des dérives. Il déplore l'hégémonie de la société organisatrice sur le Mondial. "Games Services a l'apparence d'une fédération, mais il manque l'élément fondamental : les clubs", dit-il. En effet, les équipes se font et se défont, au gré des intérêts particuliers. En cas de contestation liée à un transfert de joueur vers une autre équipe, aucune autorité n'est en mesure d'arbitrer »²⁸⁵⁷.

De la même façon, le conflit qui oppose Armateam et Webedia est aussi le fruit de critiques liées au cadre « discipline compétitive » qui dénoncent l'opportunisme économique de la seconde entreprise. Si les acteurs de la première structure ont « décidé de quitter le leader de la discipline en France, Webedia » pour lancer « leur boîte, dans le but de revenir à une version plus artisanale du jeu vidéo en compétition »²⁸⁵⁸, cela ne les empêche pas de rester une équipe professionnelle dont l'ambition est d'exceller au plus haut niveau. D'ailleurs, Rémy Chanson, à l'origine de cette nouvelle équipe, affiche son ambition que « la WebTV associée à l'équipe soit comme un stade dans le sport traditionnel [...]. On y voit l'entraînement des joueurs, les compétitions auxquelles ils participent et celles que nous organisons ». Ici, ce sont seulement les abus et l'impérialisme économique du géant Webedia, qui n'ont pas leur place dans cette discipline compétitive, qui sont dénoncés. D'ailleurs, malgré ce discours et l'analogie de « David luttant contre Goliath », Armateam et Remy Chanson font par la suite l'objet de nombreuses critiques et dénonciations pour leurs motivations économiques. Les départs de

²⁸⁵⁷ CHECOLA Laurent, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *op. cit.*, 2006, p. 24.

²⁸⁵⁸ CARIO Erwan, « ArmaTeam, guérilleros dans l'arène de l'e-sport », *op. cit.*, 2017, p. 18-19.

certaines compétiteurs de la structure entraineront même de vifs conflits, que les fans appellent « drama », au sein du monde de l'esport et en particulier du jeu *Hearthstone*²⁸⁵⁹.

À force d'être répétée en tant que finalité de l'acte de communication, ou autrement dit en tant que principe organisateur du discours, ces critiques peuvent devenir C) des sous-cadres critiques. Ainsi, la dénonciation de l'opportunisme économique de certains acteurs semble être devenue un sous-cadre critique qui peut prendre forme au sens du cadre « industrie » ou « discipline compétitive ». Dès lors, plusieurs critiques énoncées plus haut sont le fait de sous-cadres critiques. Les critiques des excès de la compétition (triche, dopage, etc.) peuvent aussi être analysées en tant que sous-cadre critique du cadre « discipline compétitive ». Ces sous-cadres critiques instituent les contours normatifs des cadres. *In fine*, ils explicitent aussi ce qui (a)normal, (in)acceptable et doit être critiqué selon la grammaire du cadre. Évidemment, si un accord sur les principes de la critique émerge, la définition et délimitation des faits qui relèvent ou non de cette critique restent sujettes à négociations. Par exemple, bien que l'on s'entende sur la nécessité de dénoncer l'opportunisme économique, ce qui caractérise précisément cet opportunisme économique fait l'objet de débats.

Pour conclure, cette section a montré que de nombreux conflits et critiques en partie liées à la sportivisation et à la professionnalisation ne remettent pas en question ces processus en tant que tels, au contraire, mais dénoncent seulement leurs dérives et abus, appréhendés comme de simples anomalies à réguler. En effet, ces conflits et critiques ne contestent pas les cadres « discipline compétitive », « pratique professionnelle », ou « industrie », mais s'inscrivent dedans et participent donc à leur imposition. Plus précisément, cette section a d'abord insisté sur l'existence de A) conflits entre sous-cadres. À l'origine de ceux-ci se trouvent le plus souvent des B) critiques liées à la grammaire des cadres, provoquées par le non-respect des règles à suivre pour être considéré comme quelqu'un qui agit correctement selon ces cadres. Enfin, cette section a souligné que certaines de ces critiques, à force de constituer le principe organisateur des discours, peuvent devenir des C) sous-cadres critiques. Si l'ensemble des critiques et des conflits internes mis en lumière dans cette section ne contestent pas la sportivisation et y participent, ceux-ci ont tout de même le pouvoir de redéfinir certaines choses. Les conflits entre sous-cadres rappellent que si le cadre « discipline compétitive » s'impose, différentes variations de ce cadre, renvoyant à des projets politiques parfois opposés, coexistent.

²⁸⁵⁹ Voir p. ex., *Des énormes chamboulements chez Armateam*, 2019 ; Vinz, *Odé et feilkeine quittent l'armateam sur le forum HearthStone*, [<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-30637-58777318-1-0-1-0-vinz-ode-et-feilkeine-quittent-l-armateam.htm>], consulté le 8 mai 2024 ; *Que fait ArmaTeam en 2022 ?*, 2022.

Ainsi, des luttes et des négociations pour définir la coloration que prend cette discipline compétitive demeurent. Quant aux critiques liées aux cadres, elles explicitent les contours normatifs de ces derniers. Ainsi, chaque critique et opposition participe aux luttes et aux négociations pour délimiter ce qui est (a)normal et (in)acceptable selon le cadre.

Pour conclure, ce troisième sous-chapitre a montré que la normalisation sportive ne s'impose pas unilatéralement, mais fait l'objet de critiques internes, de contestations, de négociations et de conflits qui opposent des acteurs de l'esport. Ainsi, il a été montré dans un premier temps que la sportivisation et la professionnalisation de l'esport entraînent des contestations d'initiés qui recadrent la pratique comme (vidéo)ludique et conviviale. Ces oppositions s'estompent pourtant dans la seconde moitié des années 2000. Et pour cause, le conflit entre ces cadres opposés (« discipline compétitive » et « jeu » ou « sociabilités ») trouve une première résolution dans la séparation entre deux modèles de pratiques esportives qui cohabitent à distance et une seconde dans un cadrage de l'esport hybridant ces cadres *a priori* opposés. La première résolution offre donc aux joueurs qui le souhaitent une pratique conviviale et ludique affranchie des normes sportives. En ce qui concerne la deuxième résolution, si ce cadrage hybride ne conteste pas la normalisation sportive, il la colore tout de même de façon singulière. Les critiques se dirigent ainsi progressivement seulement contre les dérives de la professionnalisation et de la sportivisation et non contre ces processus dont le bien-fondé n'est plus remis en question. Pour autant, si le cadre « discipline compétitive » s'impose, le sens qu'il prend et ses contours normatifs font l'objet de luttes et de négociations.

Conclusion du chapitre 8

Pour conclure, ce chapitre a montré comment les textes médiatiques de presse généraliste et sportive participent à la normalisation d'un esport sportif, ou autrement dit à la sportivisation du jeu vidéo compétitif. Plus précisément, il a souligné comment la norme sportive hégémonique s'impose dans les discours médiatiques et les cadrages de l'activité comme « discipline compétitive ».

Dans un premier temps, l'analyse a mis en lumière le rôle de la controverse du sport dans cette normalisation. En effet, elle a montré que poser la question « l'esport est-il un sport » ou y répondre positionne la pratique par rapport à la norme sportive hégémonique. Celle-ci devient le principe d'équivalence ou l'étalon de mesure à partir duquel on pense et évalue l'esport, ses

pratiques et ses compétiteurs. L'activité est décrite en termes de conformité, de correspondance, d'(in)adéquation ou de manque vis-à-vis de cette norme sportive. Lorsque cette dernière est valorisée, s'y conformer devient un but et l'horizon de la pratique. Ce mécanisme de normalisation est particulièrement visible sur la rubrique esport de *lequipe.fr*. La situation du média sportif a plus précisément mis en lumière le rôle des entrepreneurs de la cause sportive qui s'opposent au jeu vidéo compétitif dans les commentaires. Par leurs contestations qui dénoncent la non-conformité de l'esport au sport, ceux-ci positionnent l'activité par rapport à la norme sportive en mettant à l'agenda la question de la sportivité. Surtout, ils encouragent ses fans à recadrer leur pratique comme une discipline sportive conforme pour le défendre et justifier sa place dans le média.

Dans un deuxième temps, le rôle des acteurs esportifs dans cette sportivisation a été montré. Au-delà des acteurs esportifs se coordonnant pour organiser, spectaculariser, institutionnaliser et professionnaliser l'esport comme un sport, ce deuxième sous-chapitre a plus précisément montré comment divers acteurs esportifs mettent en ordre sportif les usages, pratiques et habitudes des compétiteurs en amont et en aval des affrontements vidéoludiques (hygiène de vie, sommeil, nutrition, exercice, etc.) depuis 2016. Cette transformation des joueurs en athlètes sportifs vise l'amélioration des performances et apparaît intimement liée aux problèmes de santé mentale et physique qui entravent la progression des compétiteurs.

Enfin, un dernier sous-chapitre a questionné la façon dont cette normalisation sportive est (ou non) contestée par les critiques internes à l'esport et les conflits qui opposent des acteurs esportifs. Il a ainsi montré qu'au début des années 2000, la sportivisation et la professionnalisation font l'objet de contestations qui recadrent la pratique compétitive des jeux vidéo comme « conviviale » et « ludique ». Ce conflit aboutit d'une part à la séparation entre deux modèles de pratique (dont un convivial et ludique affranchi de cette normalisation sportive) et d'autre part à un cadrage singulier de l'esport qui hybride compétition et convivialité. Pour autant, le cadre sportivisant « discipline compétitive » s'impose. Progressivement, de nombreux conflits et critiques s'y inscrivent et participent à sa pérennisation. Pour autant, ces disputes ont tout de même le pouvoir de bousculer le sens précis que prend ce cadre et ses contours normatifs.

Il convient toutefois de rappeler un point essentiel : si d'autres discours et cadrages tempérant la sportivisation sont donc possibles et produits, ceux-ci demeurent en partie assujettis aux médias et aux types de presses qui les énoncent. Ainsi, sur le média sportif *lequipe.fr*, un

cadrage présentant une pratique sportive de haut niveau hypersportivisée s'impose principalement. La discipline compétitive qui a sa place n'a rien de ludique ou de convivial. Les athlètes professionnels, au mode de vie toujours plus rationalisé, sont contraints d'autocontrôler leur alimentation et leur sommeil, de faire de l'exercice, etc. C'est dans la presse quotidienne généraliste que d'autres modèles – dont l'un amateur axé sur le plaisir, la convivialité et éloigné des enjeux de performance – peuvent avoir leur place. Bien sûr, encore faut-il que ceux-ci restent sains. À nouveau, comme montré dans le chapitre 3, ce modèle amateur a d'autant plus sa place dans la presse quotidienne régionale. Au-delà des genres de presses, les cadrages et les normalisations qu'ils induisent dépendent plus encore des quotidiens (p. ex., cadre « industrie » dans *Le Figaro*) et de leurs journalistes.

En guise d'ouverture, les résultats de ce chapitre apportent aussi des réponses à des interrogations relatives au potentiel rôle du jeu vidéo compétitif dans la transformation du spectacle sportif, notamment sur *lequipe.fr*²⁸⁶⁰. Questionner ce que fait la rubrique sport *lequipe.fr* au média sportif semble intéressant, car d'une part la pratique compétitive des jeux vidéo apparaît dans certains discours (y compris scientifiques) comme l'incarnation ou le symbole de la numérisation du sport²⁸⁶¹. D'autre part, cette rubrique en ligne constituée d'espaces commentaires dans lesquels les journalistes interagissent avec les fans incarne la numérisation de la production de l'information qui a restructuré les routines journalistiques, dont celles du journaliste sportif²⁸⁶², en conduisant « à l'émergence de nouvelles valeurs d'information : l'immédiateté, l'interactivité et la participation »²⁸⁶³.

Pour autant, ce chapitre montre que c'est davantage le sport et le média sportif qui transforment l'esport, plutôt que l'inverse. En effet, si l'émergence de la section sport de *lequipe.fr* reflète les transformations du spectacle sportif et de la production de l'information sportive, l'analyse met aussi en lumière son rôle conservateur vis-à-vis d'un tournant numérique. Les résultats invitent à se distancer des utopies qui verraient dans le jeu vidéo compétitif et dans cette rubrique en ligne le bouleversement du spectacle ou du journalisme sportif. Bien sûr, l'analyse

²⁸⁶⁰ VOISIN Nicolas, « Ce qu'un média sportif et ses lecteurs font aux compétitions de jeux vidéo. Analyse des discours de la rubrique sport de L'Équipe.fr », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 62, 2024, p. 103-144, [<https://doi.org/10.4000/11ryb>].

²⁸⁶¹ GOEBELER Lucas, STANDAERT Willem et XIAO Xiao, « Hybrid Sport Configurations: The Intertwining of the Physical and the Digital », 2021.

²⁸⁶² DAUM Evan et SCHERER Jay, « Changing work routines and labour practices of sports journalists in the digital era », *op. cit.*, 2018, p. 551-566 ; MIRABITO Timothy, COLLETT John et PLUCHINSKY Danielle, « News Routines in the TV Sports Department: Shifting Expectations and Technology in an Increasingly Digital Landscape », *Communication & Sport*, n° 1, vol. 10, 2022, p. 143-167, [<https://doi.org/10.1177/2167479520928000>].

²⁸⁶³ USHER Nikki, *Making news at the New York times*, University of Michigan Press, Michigan, 2014, p. 5.

ne remet pas en question la numérisation du sport ou de la production de l'information sportive qui reconfigure les routines journalistiques autour de valeurs d'immédiateté, d'interactivité, ou d'interconnectivité. *Lequipe.fr* esport en est d'ailleurs un édifiant révélateur. Elle souhaite simplement montrer que les pratiques sportives et journalistiques ne sont pas transformées en profondeur et, qu'à un niveau différent d'abstraction, la logique sportive traditionnelle demeure. Ainsi, la ligne éditoriale du média ne change pas. Plus encore, ces changements peuvent même contribuer au renforcement de la logique hégémonique. À titre d'exemple, ce sont les espaces commentaires qui permettent aux opposants de mettre à l'agenda la question de sa sportivité qui positionne l'esport par rapport à la norme sportive et de mener les initiés à expliciter une définition légitime qui rend conforme leur pratique à la norme sportive hégémonique. Ces discours rappellent aussi en permanence aux journalistes l'existence d'un débat, la remise en cause de leur légitimité, et la nécessité de se justifier. Finalement, ces résultats rejoignent ceux des études qui montrent que les journalistes ont adopté les nouvelles technologies au quotidien pour répondre aux normes et pratiques journalistiques traditionnelles, menant à leur assimilation dans les pratiques de travail quotidiennes²⁸⁶⁴.

Des études supplémentaires seraient néanmoins nécessaires afin de déterminer si l'esport et la rubrique peuvent jouer un rôle sur un possible élargissement ou affinement de la définition du sport. En effet, comme cela a été montré, si un esport sportif s'impose, la définition de ce qu'est le sport peut être négociée. Ainsi, dans les commentaires des défenseurs de l'esport et plus largement dans le cadre dominant de la section, le sport est (re)défini autour de l'organisation compétitive, du spectacle et de qualités corporelles affinées, motrices et mentales. Si les champions de jeu vidéo dépassent toujours des limites physiques, celles-ci sont affinées et impliquent un nouvel organe à l'origine des performances cognitives et mentales, le cerveau. L'effort ne serait plus seulement physique, il serait aussi mental.

Envisager la rubrique ainsi que les relations entre média sportif (ou plus largement monde sportif) et esport (ou plus largement numérique) sous l'angle de l'hybridation, tel que le défend Patrice Flichy semble pertinent²⁸⁶⁵. Comme il le rappelle, « l'ancien monde » n'est pas remplacé par un « nouveau monde ». Ceux-ci se construisent ensemble et tissent des liens si étroits qu'il n'est plus possible de savoir ce qui relève de l'un ou de l'autre. D'ailleurs, la prise en compte de davantage de facettes du corps (motricité fine, mental, etc.) pourraient de façon plus vaste

²⁸⁶⁴ SHERWOOD Merryn et NICHOLSON Matthew, « Web 2.0 platforms and the work of newspaper sport journalists », *op. cit.*, 2013, p. 942-959.

²⁸⁶⁵ FLICHY Patrice, « Postface. "Une sociologie de l'hybridité" », *op. cit.*, 2021, p. 295 287-299.

traduire un rapport au corps contemporain où le sensible a toujours plus de place, et s'inscrire dans le temps long de son histoire tel que pourraient le montrer les travaux de George Vigarello²⁸⁶⁶. Savoir ce qui relève précisément de l'esport, de *L'Équipe* ou plus largement de la représentation actuelle du corps est toutefois difficile.

²⁸⁶⁶ VIGARELLO Georges, *Le Sentiment de soi. Histoire de la perception du corps (XVIe-XXe siècle)*, op. cit., 2014 ; VIGARELLO Georges, *Histoire de la fatigue: du Moyen Âge à nos jours*, Éditions du Seuil, Paris, coll. « L'univers historique », 2020.

Chapitre 9. It's a Man's Game : des esports genrés

Alors que de nombreux travaux montrent que le sport est un bastion de la masculinité hégémonique et mettent en lumière le rôle de la médiatisation du sport dans la construction d'identités genrées différenciées²⁸⁶⁷, la normalisation sportive de l'esport pourrait entraîner la reproduction de l'ordre genré sportif traditionnel. Un ensemble d'autres études rappellent toutefois que le jeu vidéo n'a pas attendu le sport pour être un monde dans lequel se construisent des masculinités parfois toxiques²⁸⁶⁸. Pour autant, le chapitre 6 a montré l'existence de discours problématisant les inégalités genrées et la domination masculine au sein de l'esport. Plus encore, alors que le traitement médiatique différencié des sportives est d'ordinaire expliqué et justifié par des caractéristiques physiologiques supposées distinctes²⁸⁶⁹, les discours défendant que l'esport est une discipline mixte dans laquelle les habiletés physiques ne sont pas déterminantes laissent ainsi entrevoir un autre modèle genré. En outre, la contestation de la norme sportive évoquée dans le chapitre précédent pourrait prendre la forme d'une contestation de l'ordre sportif genré²⁸⁷⁰. Ce chapitre propose donc de questionner le rôle des discours médiatiques dans la (re)production d'un ordre genré différencié traditionnel ou au contraire dans la remise en cause de celui-ci. Les cadres médiatiques occupent une fonction importante, car ils définissent la pratique, mais aussi les relations qu'elle entretient avec le genre, et surtout ce que sont ou doivent être les pratiquantes et les pratiquants. Autrement dit, les cadres peuvent mettre en avant et valoriser des masculinités différentes, qu'il est possible de définir sous un angle normatif comme « ce que les hommes doivent être »²⁸⁷¹. Ces dernières légitiment (ou non) à leur façon un certain ordre genré²⁸⁷².

²⁸⁶⁷ MONTAÑOLA Sandy, « Articuler les études médiatiques et le genre au terrain sportif », *Les Cahiers de la SFSIC [En ligne]*, 2020, [<https://cahiers.sfsic.org/sfsic/index.php?id=705>].

²⁸⁶⁸ TAYLOR T. L., *Raising the Stakes*, op. cit., 2012 ; SHAW Adrienne, « Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity », *New Media & Society*, n° 1, vol. 14, 2012, p. 28-44, [<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>] ; TAYLOR Nick, « Kinaesthetic Masculinity and the Prehistory of Esports », *ROMchip*, n° 1, vol. 3, 2021 ; SALTER Michael, « From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse », *Crime, Media, Culture: An International Journal*, n° 2, vol. 14, 2018, p. 247-264, [<https://doi.org/10.1177/1741659017690893>].

²⁸⁶⁹ YIP Adrian, « Deuce or advantage? Examining gender bias in online coverage of professional tennis », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 5, vol. 53, 2018, p. 517-532, [<https://doi.org/10.1177/1012690216671020>].

²⁸⁷⁰ MESSEY Orlane, *D'un entre-soi permissif à un sport inclusion*, op. cit., 2024.

²⁸⁷¹ « masculinity is what men ought to be ». CONNELL R. W., *Masculinities*, 2nd ed., Routledge, London, 2005, p. 70.

²⁸⁷² CONNELL R. W. et MESSERSCHMIDT James W., « Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept », *Gender & Society*, n° 6, vol. 19, 2005, p. 829-859, [<https://doi.org/10.1177/0891243205278639>].

Les productions médiatiques apparaissent de nouveau comme un espace de lutte, ici entre différents modèles genrés. Ce dernier chapitre montre ainsi que les discours médiatiques mettent en lumière une tension entre l'utopie d'une nouvelle discipline compétitive mixte, et un espace médiatique sportif bastion de la masculinité hégémonique qui transforme l'esport en neobastion de cet ordre établi.

Dans un premier temps, il expose comment l'ordre genré traditionnel est (re)produit dans la presse généraliste et sur *lequipe.fr* (1.). Dans un deuxième temps, il souligne comment certains (sous-)cadres remettent en question cette construction genrée différenciée et promeuvent un autre modèle (2.). Le dernier sous-chapitre montre cependant que l'utopie d'une nouvelle discipline non genrée est recadrée à l'intérieur du cadre sport qui transforme l'esport en simple sport mixte (3.).

1. (Re)produire l'ordre genré traditionnel

Ce premier sous-chapitre montre comment certains discours et articles (re)produisent un ordre genré traditionnel où les compétiteurs masculins sont en position hégémonique et où les femmes sont considérées comme moins compétentes et traitées différemment. Le cadre « activité masculine » occupe ici un rôle central. Une première section se concentre sur la (re)production de cet ordre genré dans la presse généraliste (1.1.) et une deuxième sur *lequipe.fr* (1.2.).

1.1. (Re)produire l'ordre genré traditionnel dans la presse généraliste

Cette section montre dans un premier temps comment le cadre « activité masculine » participe à naturaliser l'esport comme une pratique masculine dans la presse généraliste (1.1.1.). Dans un deuxième temps, la contribution de la PQN et de la PQR dans la naturalisation des différences entre les joueurs et les joueuses est mise en avant (1.1.2.). Le rôle des actrices féminines et de leurs discours épisodiques responsabilisant les joueuses dans cette entreprise normative est abordé (1.1.3.). Enfin, l'action des journalistes de presse quotidienne dans ces processus est analysée (1.1.4.).

1.1.1. Naturaliser l'esport comme masculin

Comme cela a été décrit dans le chapitre 2, le cadre « activité masculine » présente l'esport comme une pratique où les joueurs sont omniprésents et les joueuses rares, voire absentes, et différentes. Il est d'abord possible de clarifier plus précisément la façon dont ces discours naturalisent (et donc normalisent) l'esport comme une pratique masculine dans laquelle les joueuses n'ont pas leur place et ne sont pas l'égale des joueurs. Dans ces cadrages, les compétitrices apparaissent souvent comme des exceptions au sein d'une activité originellement masculine qui n'est pas adaptée à elles :

« Les jeux aussi évoluent. Faute de jouer à la poupée, les filles préféreront quand même les jeux de rôles ou les *Sims* qui font un malheur. Exception qui confirme la règle : une équipe de cinq filles semi-pro viendra de Lille. Ces Lara Croft en chair et en os sont attendues au virtuel jeu de tir du *Counter-strike* »²⁸⁷³.

Le féminin apparaît secondaire. Quand leur existence est mentionnée, les joueuses sont souvent au second plan derrière les compétiteurs qui demeurent en position dominante. À titre d'exemple, après avoir présenté en longueur la « la finale de la Coupe de France » qui « a réuni les 300 meilleurs joueurs français », l'article « Les cracks du jeu vidéo se sont affrontés sur l'île » évoque de façon brève que « les filles aussi ont leur tournoi »²⁸⁷⁴. Dans le papier « Pour les filles, ça reste un loisir », l'événement qui leur est dédié est présenté comme « en marge des épreuves officielles » : « les organisateurs de l'Electronic Sport World Cup (ESWC) leur ont réservé un tournoi par équipes de cinq sur le jeu "*Counter Strike*", en marge des épreuves officielles »²⁸⁷⁵. Plus largement, les actrices féminines sont souvent présentées comme des personnages secondaires et au prisme des relations entretenues avec les acteurs masculins, qui occupent eux le premier rôle. Par exemple, nombreuses sont là en tant que supportrices : « Quatre équipes de deux joueurs s'y sont affrontées, exclusivement masculines. Mais, les filles ont pu encourager les participants durant leurs parties de football sur écran »²⁸⁷⁶. Dans d'autres cas, elles ne sont pas venues là d'elles-mêmes. Leur présence est régulièrement liée aux liens entretenus avec les compétiteurs : « Le milieu est très masculin, on comptait huit filles seulement à la Lan party, mais beaucoup de jeunes femmes, venues accompagner leur ami ou

²⁸⁷³ DALLAY Willy, « Jeux vidéos et risques calculés », *op. cit.*, 2004, p. 8.

²⁸⁷⁴ BERNATAS Jérôme, « Les cracks du jeu vidéo se sont affrontés sur l'île », *Le Parisien*, 01/06/2009, p. 0252891_1.

²⁸⁷⁵ « Jeux vidéo. Pour les filles, ça reste un loisir », *op. cit.*, 2003.

²⁸⁷⁶ « Maison des jeunes : tournois de jeux vidéo ou de football », *Le Télégramme (Bretagne)*, 21/12/2004.

leur progéniture au festival, se sont laissées prendre au jeu»²⁸⁷⁷. En outre, les discours présentent les rôles et tâches subalternes qu'elles assument : « Bizarrement, tous les joueurs sont des garçons. Mais où sont donc les filles ? Eh bien, elles assurent bénévolement l'intendance tandis que leur petit copain ne pense qu'à gagner son match »²⁸⁷⁸. Y compris quand elles participent aux affrontements et gagnent des titres, celles-ci restent parfois présentées par rapport aux liens qu'elles entretiennent avec des compétiteurs, à l'instar de « Laetitia Leclerc (la compagne de Jérôme), championne de France de foot »²⁸⁷⁹.

Certes, plusieurs enquêtes ethnographiques et sociologiques soulignent que de nombreuses compétitrices découvrent la pratique et s'y engagent par le biais de connaissances masculines (frère, père, amis, compagnon, etc.)²⁸⁸⁰. Nombreuses études mettent également en lumière les attentes et les rôles genrés qui incombent aux femmes dans les compétitions²⁸⁸¹. Par exemple, Nicholas Taylor, Jen Jenson et Suzanne de Castell « décrivent les différentes manières dont les femmes participent à un ensemble de pratiques autour de l'organisation, de la promotion et de la performance des jeux de compétition, présentés comme le domaine exclusif des corps masculins (jeunes, hétérosexuels, de classe moyenne) »²⁸⁸². Pour autant, souligner ces situations sans les questionner dans une production résulte d'un acte de cadrage du journaliste. Il s'agit d'un choix (délibéré ou non). Dans l'exemple ci-dessus, il n'était pas nécessaire de préciser que Laetitia est « la compagne de Jérôme »²⁸⁸³. Il aurait d'ailleurs été possible de dire que ce dernier est son compagnon. Surtout, lorsque ces cadrages ne remettent pas en question ces réalités, ils les renforcent et les naturalisent. La définition des joueurs comme masculins et le positionnement des femmes en arrière-plan dans des rôles subalternes sont présentés comme allant de soi et normaux. Les actrices sont difficiles à imaginer en tant que compétitrices potentielles ou en tant que véritables passionnées de jeux vidéo compétitif. Elles sont en quelque sorte exclues des affrontements. Comme il est possible de le lire dans certains discours du corpus étudié, celles-ci ne semblent pouvoir être présentes que pour draguer (ou se faire

²⁸⁷⁷ G M., « Festival des jeux vidéo à Saint-Etienne Les nouveaux mondes virtuels », *Le Progrès - Lyon*, 05/12/2004, p. 18.

²⁸⁷⁸ BOISSON Christian, « Les as de la manette », *Sud Ouest*, 21/05/2012, p. Bordeaux Rive Gauche-C2_13.

²⁸⁷⁹ MARQUET Richard, « Fous de foot... virtuel », *op. cit.*, 2004, p. 4.

²⁸⁸⁰ BORKOWSKI Julien, BESOMBES Nicolas et CABAGNO Genevieve, « Inégalités de genres dans l'esport: virtuelles ou réelles? », *Palimpseste. Sciences, humanités, sociétés*, n° 8, 2022.

²⁸⁸¹ ROGSTAD Egil Trasti, « Gender in eSports research », *op. cit.*, 2022, p. 195-213.

²⁸⁸² TAYLOR Nicholas, JENSON Jen et DE CASTELL Suzanne, « Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys », *Digital Creativity*, n° 4, vol. 20, 2009, p. 239-252, [<https://doi.org/10.1080/14626260903290323>].

²⁸⁸³ MARQUET Richard, « Fous de foot... virtuel », *op. cit.*, 2004, p. 4.

draguer), être hôtesse ou orner « les fonds d'écran, à moitié dénudées, dans des positions suggestives »²⁸⁸⁴ :

« Pas une fille à l'horizon pour déconcentrer les troupes ? Tout bien réfléchi, Kevin trouve que c'est une bonne chose – “Draguer, c'est pas l'objectif” »²⁸⁸⁵.

« Les joueurs (venus de Bretagne et un ou deux de Paris) semblaient satisfaits de la façon dont tout cela s'est passé, de l'ambiance, avec “une organisation présente et qui encadrerait bien. Il manquait juste des hôtesse” souriait l'un d'entre eux. Il est vrai qu'il n'y avait pour ainsi dire pas de fille »²⁸⁸⁶.

« Reste que les représentantes de la gent féminine se font rares, voire sont inexistantes. Les seules que l'on croise ornent les fonds d'écran, à moitié dénudées, dans des positions suggestives »²⁸⁸⁷.

Et pour cause, comme le montrent Nicholas Taylor, Jen Jenson et Suzanne de Castell, les différentes actrices féminines présentent lors des compétitions « négocient différentes attentes et effectuent différents types de travail incarné. Chacun de ces “rôles” est toutefois maintenu de manière précaire au sein d'une communauté qui lit le plus souvent la participation féminine en termes sexualisés »²⁸⁸⁸.

1.1.2. Naturaliser les différences joueurs-joueuses

Comme décrit dans le chapitre 2, le cadre « activité masculine » met également en lumière les différences entre hommes et femmes explicitement. Ces discours participent à leur naturalisation. En soulignant des différences entre les joueurs et joueuses, le cadre « activité masculine » attribue à chacun des caractéristiques différentes. Ainsi, comme évoqué dans la partie 1, les femmes sont présentées comme ayant un moindre intérêt pour l'esport, pour la compétition, pour certains jeux (d'affrontement, de sport, de tir, etc.), pour certaines modalités de pratique, etc. Leur « manière différente de jouer » ainsi que leurs qualités différentes sont soulignées :

« Les filles auraient surtout une manière différente de jouer, à en croire Boris Mauboussin : “Pendant les parties, elles parlent beaucoup pour se donner des informations, en fonction de leur emplacement dans la carte. Je trouve ça génial”.

²⁸⁸⁴ SOTA Xavier, « Mordus par leur souris », *op. cit.*, 2004, p. 20.

²⁸⁸⁵ LAGOGUEY Vincent, « Jeux informatiques. Si tu dors, t'es mort », *op. cit.*, 2001.

²⁸⁸⁶ « Jeux vidéo en réseau : on se reconnecte dans un an », *Le Télégramme (Bretagne)*, 29/08/2002.

²⁸⁸⁷ SOTA Xavier, « Mordus par leur souris », *op. cit.*, 2004, p. 20.

²⁸⁸⁸ TAYLOR Nicholas, JENSON Jen et DE CASTELL Suzanne, « Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes », *op. cit.*, 2009, p. 239-252.

Kakuu, sous les yeux de ses cinq protégées, confirme : « Leur technique est moins folle, plus calculée et stratégique »²⁸⁸⁹.

Enfin, elles sont aussi décrites comme moins douées et performantes que leurs homologues masculins : « Pourquoi *Counter Strike* ? Il semble que les joueuses envisagent ce jeu en équipe comme un vecteur de rencontre et de partage. Les mauvaises langues dénoncent la faiblesse du niveau féminin »²⁸⁹⁰. Ces cadrages participent aussi à la construction de rôles et d'attentes genrés. Il apparaît normal, voire attendu, qu'une fille utilise l'ordinateur pour discuter et jouer à des jeux considérés féminins (p. ex. « des jeux de rôles, de stratégie, de société, de famille » qu'« elles préfèrent »²⁸⁹¹), contrairement aux garçons pour qui il est évident de jouer à des jeux de tirs comme *Counter-Strike*. En raison de leur présumé moindre attrait et niveau sur les jeux de tir et de leur association au *care*²⁸⁹², il semble logique qu'elles n'endossent pas le rôle de compétitrice, mais de supportrice. Ainsi, ces discours participent-ils également à naturaliser l'esport comme une pratique masculine dans lequel le féminin n'a pas forcément sa place. En outre, ces différences genrées et naturalisées participent aussi à ce processus de naturalisation de la pratique comme masculine lorsqu'elles sont évoquées pour expliquer l'absence des joueuses :

« L'achat de jeux vidéo est la première dépense des 15-25 ans. » Cette fois, la planète, c'est... la Gironde. Et David Sacomant ajoute : « Chez les filles, c'est toujours les vêtements. » Ouf ! Il est vrai que les thèmes « stratégiques » proposés ce weekend n'incitent pas jouer à la poupée. En américain dans le texte : « *Counter Strike* » (lutte entre des terroristes et des anti-terroristes), « *Warcraft 3* » (guerre en vue aérienne entre deux villes, deux armées), « *Quake* » (duel avec armes futuristes)... Sur console, ça va du foot (« *Pro evolution soccer* ») à la bagnole (« *Gran turismo* »), en passant par l'éternel combat (« *Soul calibur* »)²⁸⁹³.

1.1.3. Joueuses, discours épisodiques et responsabilisation

Différents énonciateurs occupent un rôle dans la production de ces discours normalisateurs. Il est d'abord possible de penser aux joueurs qui semblent parfois vouloir protéger un espace masculin et leur position hégémonique :

« Les salles de jeu ont beau leur proposer des tarifs préférentiels, rares sont les « gameuses » prêtes à passer des heures le nez dans l'unité centrale de leur ordi et

²⁸⁸⁹ DOUILLARD Aurélien, « Jeux vidéo . La compet' des filles », *op. cit.*, 2008, p. BRV3.

²⁸⁹⁰ PENE Clémence, « Avec les virtuoses de la console », *op. cit.*, 2005, p. 9.

²⁸⁹¹ ROUILLE Sabrina, « Les fans de jeux vidéo s'organisent », *op. cit.*, 2005, p. 8.

²⁸⁹² LAUGIER Sandra et PAPERMAN Patricia, *Le souci des autres: Éthique et politique du care*, Éditions EHESS, Paris, 2011.

²⁸⁹³ DALLAY Willy, « La guerre sera virtuelle », *Sud Ouest*, 03/12/2003, p. 10.

“fraguer” (tuer) pendant des heures leurs adversaires. “On n’est pas machos, mais l’ordinateur, c’est pas un truc de gonzesses”, lance un fin gamer. Et quand on lui rétorque qu’une de ses amies se débrouille plutôt bien : “Ça n’a rien à voir, son père travaille chez Bull...”²⁸⁹⁴.

Pour autant, de tels discours sont aussi produits par des joueuses. À titre d’exemple, étant donné que « la tendance est aux jeux d’armes (*Counterstrike*, *Battlefield*), de stratégie (*Warcraft*), ou de football », pour « Audrey Patin, représentante féminine du comité d’organisation du tournoi, “ce n’est pas que les filles n’aiment pas les jeux vidéos, mais les jeux en réseau ne sont pas adaptés à elles”²⁸⁹⁵. Le cas de Johanna est également intéressant :

« Johanna était là un peu par hasard, perdue dans un univers de gars. Elle les comprend, jouant un peu elle-même. Elle n’envisage toutefois pas de franchir le pas. Johanna, vous ne jouez pas aujourd’hui ? “Non. Si je suis là, c’est uniquement parce que j’accompagne mon copain. Il participe fréquemment à des jeux en réseau, ce qui n’est pas mon cas. Je joue simplement chez moi, seule face à l’écran.” [...] Vous n’allez donc pas entrer dans cet univers de garçons ? “Non, définitivement non. Ce sont quand même en général des jeux violents qui intéressent surtout les garçons. Ils manient mieux que nous le pistolet qui n’est heureusement que virtuel. Et je constate que pour élaborer des stratégies, ils sont très forts. Ce n’est pas un univers dans lequel une fille se sent à l’aise. Avis personnel”²⁸⁹⁶ »

Ces citations dévoilent l’intériorisation par les joueuses d’un discours et de normes genrées (qui associent les affrontements vidéoludiques aux garçons) fruit d’une socialisation genrée qui les mènent, *in fine*, à s’auto-exclure. Ces déclarations peuvent aussi être liées à des expériences personnelles vécues par ces joueuses dans un monde dominé par une culture masculine, dans lequel elles sont confrontées à des normes et attentes genrées.

En outre, les joueuses peuvent aussi jouer un rôle dans la (re)production de cet ordre genré lorsqu’elles responsabilisent les joueuses face à la situation et cadrent ainsi la question de l’absence féminine dans l’esport comme une question individuelle (ou d’individualité) :

« “Au-delà de mes rêves, la jeune femme souhaite délivrer un message. Même dans *Just Dance*, un jeu vu comme plutôt féminin, parce qu’il traite de danse, les filles se font rares. Mon rêve est d’avoir une joueuse championne du monde, que ce soit moi ou une autre. On sait qu’elles jouent autant aux jeux vidéo que les garçons, mais sont encore très discrètes en compétition. J’aimerais leur dire d’oser, de se lancer, si elles en ont l’envie. Il faut que l’on se montre pour que les choses changent”²⁸⁹⁷ ».

²⁸⁹⁴ FAURE Sonya, « Bandes de jeu », *op. cit.*, 2001, p. 36-37.

²⁸⁹⁵ « Les jeux en réseau, un loisir à la mode chez les 16-25 ans », *op. cit.*, 2005, p. 8.

²⁸⁹⁶ « Johanna : « Ils sont très forts » », *Le Télégramme (Bretagne)*, 20/02/2006.

²⁸⁹⁷ GROLLEAU Roxane, « Dina, vice-championne du monde de *Just Dance* », *Ouest-France*, 14/11/2021, p. Actu Ille-Et-Vilaine_21.

Selon ce discours, leur présence ou absence tiendrait au fait qu'elles ont osé ou non se lancer. Plus encore, elles sont responsables de l'évolution (ou non) de la situation (et donc du problème) : les choses changeront seulement si elles se montrent. De la même façon, les témoignages personnels de joueuses qui affirment qu'il n'y a pas de problème n'encouragent pas à des changements de la part des compétiteurs – ceux-ci ne sont responsables de rien – et n'invitent pas non plus à des mises en œuvre (d'organiseurs, d'acteurs publics, etc.) pour résoudre un quelconque problème :

« Dans ce milieu masculin, elles ont trouvé leur place sans renier ce qu'elles sont, “On a parfois des blagues un peu lourdes, mais dans l'ensemble, ça va”. Quand on leur dit qu'il y a peu de femmes dans les tournois, elles répondent en chœur “que les filles osent moins se montrer et les jeux sont surtout des jeux de garçons avec des combats ou des courses de voiture” »²⁸⁹⁸.

« Claire assume sa passion et n'éprouve aucune gêne à évoluer dans un milieu souvent catalogué comme masculin. “Ce n'est pas un milieu macho et aucun joueur ne m'a jamais reproché d'être une fille”, affirme-t-elle »²⁸⁹⁹.

Le cadrage épisodique de ces discours entraîne l'absence de montée en généralité et de prise de recul sur les processus sociaux qui sous-tendent ces situations. Il est en partie à l'origine de ces effets. En 1991, Shanto Iyengar a déjà montré que lorsque des bulletins télévisés présentent des victimes de pauvreté en cadrant leur situation épisodiquement, sans développement thématique de la question, les téléspectateurs sont enclins à les blâmer. Ils tiennent les « pauvres » pour responsables de leur situation de pauvreté²⁹⁰⁰.

1.1.1.4. Déconstruire ou non l'ordre masculin

Le rôle des journalistes dans la (re)production d'un ordre genré traditionnel dans la presse peut aussi être questionné. S'il a été montré dans le chapitre 6 que des journalistes ont joué un rôle important dans la construction du problème d'inégalités genrées, les discours cadrant l'esport comme une « activité masculine » présentés au-dessus montrent que des journalistes participent aussi à la naturalisation de l'esport comme masculin. Pourtant, l'utilisation du cadre « activité masculine » par ces derniers semble dénoter une préoccupation et une surprise vis-à-vis du caractère ultramasculin de l'activité qu'ils observent. D'ailleurs, ce cadrage peut être

²⁸⁹⁸ « “Giggles” et “Bella” les deux seules filles du tournoi », *op. cit.*, 2013.

²⁸⁹⁹ B S., « Ce n'est pas un milieu macho », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2015, p. 12.

²⁹⁰⁰ IYENGAR Shanto, *Is anyone responsible?*, *op. cit.*, 1994 ; VAN GORP Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », *op. cit.*, 2010, p. 100-125.

accompagné d'une idée de changement ou de mise en avant de progrès, alors considérés comme souhaitables et connotés positivement :

« Cette victoire concluait une manifestation qui rencontra un franc succès d'estime auprès des spectateurs et participants. Un bémol cependant : l'absence de présence féminine parmi les compétiteurs. Une carence qui devrait, aux dires des organisateurs, être comblée lors du prochain tournoi »²⁹⁰¹.

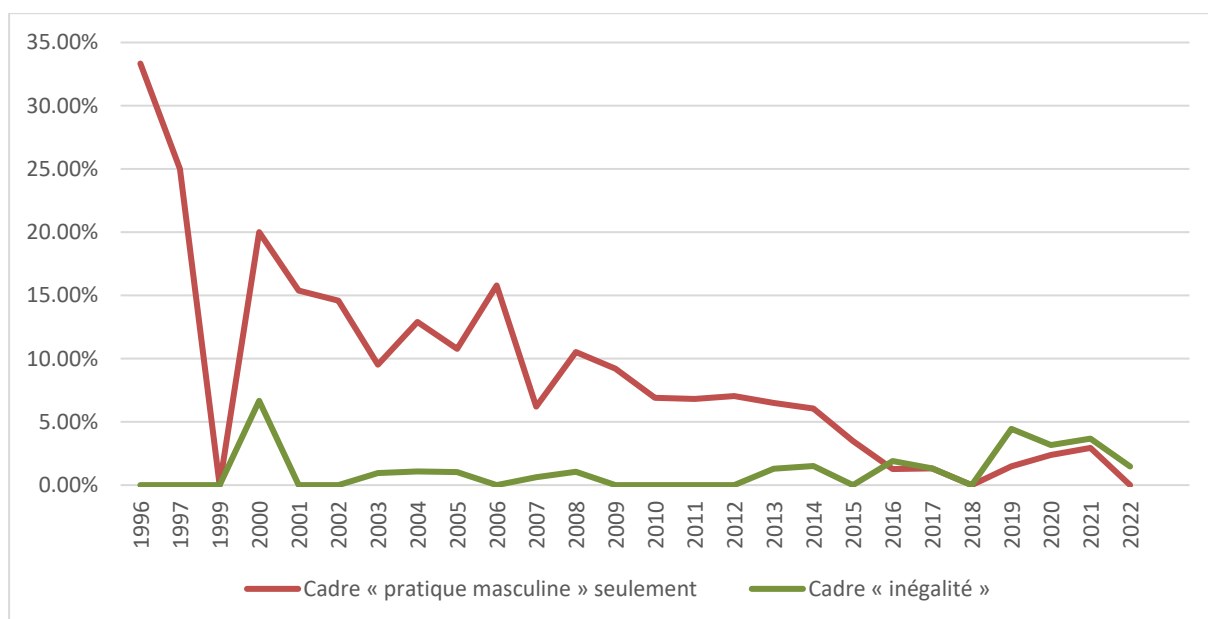
Seulement, en l'absence du rappel que l'esport est une pratique mixte ou de mise en lumière du caractère masculin socialement construit de l'esport et de la situation vécue par les joueuses pour expliquer leur absence, notamment avec le cadre « inégalités », ces discours tendent à ne pas remettre en question le caractère originellement masculin de l'esport. Plus encore, la volonté de changement exprimée dans certains articles peut s'accompagner d'explications qui tendent à reproduire les différenciations genrées :

« Pas une seule fille ! À Landerneau, la dotation sera de 7 000. Des prix qui attirent les garçons uniquement. “Pas une seule fille ne s'est inscrite. Pourtant, c'est gratuit pour celles qui veulent venir s'essayer à ces jeux”, soulignent les organisateurs. Terrorisme, guerre mondiale ne sont sans doute pas des thèmes qui les séduisent. Mais, là encore, on s'attend à voir ces grand-messes du virtuel élargir la tribu »²⁹⁰².

Ainsi, si le rôle des journalistes dans la problématisation et publicisation de la domination masculine au sein de l'esport a été mis en lumière dans le chapitre 6, il est possible de le nuancer quantitativement. Comme le montre le graphique 21 ci-dessous, la proportion d'articles mobilisant le cadre « inégalités » est en effet inférieure à ceux qui cadrent la pratique comme « masculine » seulement. Pour autant, à partir de 2009 la proportion d'articles cadrant la pratique comme « masculine » sans mobiliser le cadre « inégalités » diminue. À partir de 2016, la proportion d'articles qui utilisent ce dernier cadre devient même supérieure à ceux qui se contentent du cadre « activité masculine ».

²⁹⁰¹ « Le foot virtuel en démonstration », *op. cit.*, 2004, p. 7.

²⁹⁰² BIAN-RIVIER Dominique Le, « Jeux en réseau : “La guerre des écrans est déclarée” », *Le Télégramme (Bretagne)*, 11/02/2002.



Graphique 21 : Pourcentage d’article dans lesquels des dispositifs des cadres « pratique masculine » et « inégalités » apparaissent chaque année de 1996 à 2022.

1.2. (Re)produire l’ordre genré traditionnel sur *lequipe.fr*

Un ensemble de discours sur *lequipe.fr* contribuent aussi à la naturalisation des différences entre joueurs et joueuses et de l’esport comme masculin, ainsi qu’à la (re)production d’un ordre genré traditionnel dans lequel les compétiteurs sont en position hégémonique et les compétitrices traitées différemment. La situation de la rubrique en ligne du média sportif a l’intérêt de montrer le rôle important que peuvent jouer le cadre « discipline compétitive » (qui peut d’ailleurs se combiner avec le cadre « activité masculine ») et le cadre « sport » dans cette construction genrée. L’effet des espaces commentaires et des productions des lecteurs apparaît aussi décisif. La plupart des résultats présentés ici sont liés à un travail supplémentaire mené avec Yann Descamps dédié à la question du genre et de l’esport sur le journal sportif²⁹⁰³. Pour l’approfondissement de cet angle, le corpus initial *lequipe.fr* de cette thèse a été élargi à octobre 2023. Ainsi, celui-ci comptait 2652 articles, 2578 images principales d’illustration et 23 656 commentaires. Seuls les articles médiatisant des actrices féminines et les commentaires évoquant ces dernières ont été analysés qualitativement. Ce travail présente aussi l’intérêt d’approfondir l’analyse des images et de leurs rôles.

²⁹⁰³ Celui-ci a donné lieu à une communication (VOISIN Nicolas et DESCAMPS Yann, « Utopia Reframed: The (Gendered) Representation of Esport on L’Equipe.fr », *7th Annual sport & Discrimination Conference*, Besançon, 2024) et à une proposition de chapitre pour un ouvrage en cours de processus éditorial.

Cette section met d'abord en lumière l'invisibilisation des compétitrices sur le média sportif (1.2.1.). Un deuxième temps montre que les discours d'opposants cadrant l'esport comme « vidéoludique » et « masculin » en associant les compétiteurs à une masculine geek jouent aussi un rôle dans la naturalisation de la pratique comme masculine (1.2.2.). Un troisième temps montre que les réactions des journalistes et des fans qui (re)cadrent l'esport comme une « discipline sportive » et associent l'esportif à une masculinité athlétique mènent à la reproduction d'un ordre traditionnellement genré dans lequel les femmes sont considérées comme moins compétentes et traitées différemment (1.2.3). Ainsi, un dernier temps met en lumière la façon dont les esportives sont cadrées avec les mêmes biais que leurs homologues sportives, ou autrement dit sportive-isées par le média sportif (1.2.4).

1.2.1. La joueuse cachée : de l'invisibilisation de l'esportive

La relative absence des joueuses des articles et des images de la rubrique esport de *lequipe.fr* participe aussi à la naturalisation de l'esport comme masculin. Sur les 2652 publications du corpus, 46 seulement impliquent des joueuses, et uniquement 17 images d'illustration les représentent sur les 2578. S'il est difficile de trouver des statistiques précises sur le nombre de compétitrices au plus haut niveau de la pratique, elles en représentent néanmoins sans doute plus de 2 %. De plus, uniquement une interview de compétiteurs sur les 288 du corpus implique une femme. Parmi 46 entretiens de coachs, 11 de managers, 17 de fondateurs de clubs, 8 de représentant d'éditeurs de jeux et 19 d'acteurs du monde sportif, aucune ne concerne de femme. Il est tout de même possible de relever l'interview d'une seule actrice féminine du spectacle sur 32, la présentatrice Laure Valée. Un entretien engage aussi Mia Stellberg, psychologue du sport pour l'équipe OG, qui apparaît d'ailleurs sur deux images en marge des compétiteurs. Évidemment, celle-ci, qui travaille pour une équipe masculine, évoque exclusivement le cas de joueurs hommes, associés eux à la notion de performance. Enfin, 3 mamans de joueurs font aussi l'objet d'interviews.

Il est toutefois possible de noter une progression ces dernières années avec la mise en ligne en 2023 de 9 articles entièrement dédiés à des équipes, joueuses ou compétitions féminines et incluant 7 images (sur les 17 du corpus) ainsi que la seule et unique interview. Cela s'explique entre autres par le développement récent de circuits féminins en particulier liés à l'investissement de l'éditeur des jeux *League of Legends* et *Valorant*, Riot Games, mais surtout par les créations d'équipes féminines de deux des clubs français parmi les plus suivis qui

disposent de fans engagés, la Karmine Corp et Vitality. Ceci met en lumière les conditions requises pour figurer dans le journal : compte tenu de leur nombre de supporters, parler de ces clubs assure de bonnes audiences au média. Le modèle économique de la rubrique étant surtout basé sur le nombre de clics, les journalistes font donc souvent le choix d'adapter leurs pratiques aux attentes de leur public, ou plutôt à la représentation qu'ils ont de celles-ci²⁹⁰⁴. Bien que la représentation des actrices féminines de l'esport soit un sujet que les deux principaux journalistes de la rubrique esport disent leur « tenir à cœur »²⁹⁰⁵, leurs articles qui mettent en avant des joueuses et qui problématisent et publicisent l'absence des joueuses (abordés dans le chapitre 6) ne constituent qu'une proportion dérisoire des articles qu'ils produisent et décident de produire. Évidemment, ces acteurs apparaissent contraints par la ligne éditoriale du média, qu'ils ne semblent pas remettre en question. Le choix de prioriser les actualités des équipes et compétiteurs français au plus haut niveau limite des discours plus inclusifs. Il en est de même pour le nombre important de comptes rendus de résultats à produire qui limite le temps disponible pour produire des articles thématiques liés aux compétitrices. Surtout, le choix de ne pas allouer de moyens pour la médiatisation des compétitions féminines constitue un frein. Comme évoqué dans le chapitre 3, l'équivalent d'un journaliste à temps plein et d'un mi-temps seulement sont engagés pour traiter les actualités d'une multitude de disciplines sportives considérées par les acteurs du média comme prioritaires.

1.2.2. *Un non-athlète ? Le stigmatisme de la masculinité geek*

Les commentaires opposés à l'esport qui cadrent la pratique comme « vidéoludique » et/ou « masculine » participent aussi à sa naturalisation comme masculine, notamment en associant les joueurs à une masculinité geek.

La partie 2 a déjà mis en lumière la façon dont des fans de sports cadrent l'esport comme « non-sport » ou comme du « jeu vidéo » pour s'opposer à sa présence sur *lequipe.fr* et à sa qualification en tant que sport. Ce public contestataire souligne les dimensions ludiques, électroniques et virtuelles de l'activité, son manque de physicalité et ses dangers pour la santé. Surtout, les joueurs sont liés à une identité genrée particulière, celle de la masculinité geek. Ils

²⁹⁰⁴ SOUANEF Karim, *Le journalisme sportif: Sociologie d'une spécialité dominée*, Presses universitaires de Rennes, 2019, [<https://doi.org/10.4000/books.pur.145302>].

²⁹⁰⁵ Paul Arrivé, entretien, 12/02/2024.

sont explicitement cadrés comme des « geek » ou des « nerds »²⁹⁰⁶, c'est-à-dire comme « des adolescents solitaires à la peau pâle assis, courbés sur un canapé dans un sous-sol sombre, en train d'appuyer de manière obsessionnelle sur des boutons »²⁹⁰⁷. Leur présumée apparence physique est ainsi attaquée : « Magnifique spécimen de geeks dans son espace naturel. Tremblez légion russe, notre élite des combattants s'entraîne dur »²⁹⁰⁸, « Qu'il est bon d'être puceau boutonneux en 2022 »²⁹⁰⁹, « les laboratoires qui ont des produits contre l'acné vont mettre de l'oseille, tout comme les marques de lunettes et les vendeurs de chips [...] »²⁹¹⁰, « Des stars du sport gringalets, blancs comme des fesses, lunettes... c'est ça l'avenir ? »²⁹¹¹.

En fait, ces commentaires associent les pratiquants à une masculinité geek pour défendre l'idée que ce ne sont pas des sportifs et que l'esport n'est pas un sport. Cette masculinité apparaît subordonnée à une masculinité hégémonique athlétique qu'ils associent au sport. En lien à cette identité largement dé-physicalisée, la présumée séparation entre les joueurs et joueuses induite par la création de compétitions féminines suscite des commentaires surpris, qui témoignent par la même d'une représentation du sport comme pratique associée à la physicalité et dans laquelle hommes et femmes sont hiérarchisés physiologiquement : « Pourquoi les femmes sont-elles séparées des hommes ? Leurs petits doigts sont-ils moins musclés ? »²⁹¹², « Ridicule de ne pas faire des épreuves mixtes. Pas besoin de testostérone pour jouer du pouce »²⁹¹³. Si cette masculinité est placée ici en position subordonnée par rapport à une masculinité athlétique, plusieurs études rappellent que dans le monde des jeux vidéo, cette masculinité geek peut devenir hégémonique et maintenir les femmes dans une position dominée²⁹¹⁴. Certains discours précédemment mis en avant dans cette thèse, qui valorisent les cadres « jeu vidéo » et/ou

²⁹⁰⁶ KOWERT Rachel, GRIFFITHS Mark D. et OLDMEADOW Julian A., « Geek or Chic? », *op. cit.*, 2012, p. 471-479.

²⁹⁰⁷ WILLIAMS Dmitri, « A Brief Social History of Game Play. Competing masculinities in modern Japan », in Peter VORDERER et Jennings BRYANT (dir.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, Routledge, New York, 2006, p. 198-212.

²⁹⁰⁸ Raspoutine, 04/02/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-larssen-je-veux-montrer-aux-gens-qu-ils-ont-tort/1314315>].

²⁹⁰⁹ Paooooo, 31/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Au-zevent-et-sur-twitch-le-sport-prend-de-plus-en-plus-de-place/1295893>].

²⁹¹⁰ Boru1, 04/06/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tsm-signe-un-partenariat-record-de-210-millions-de-dollars/1259128>].

²⁹¹¹ ;ZlaTan), 13/01/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-league-of-legends-rekkles-avec-la-karmine-corp-aujourd-hui-je-suis-heureux/1310232>].

²⁹¹² Yoppa49, 24/04/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-lirilia-on-voit-les-mondiaux/1393093>].

²⁹¹³ ChivasdeGuadalajara, 01/11/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-filles-de-team-go-remportent-la-coupe-des-etoiles/1429126>].

²⁹¹⁴ TAYLOR T. L., *Raising the Stakes*, *op. cit.*, 2012 ; SHAW Adrienne, « Do you identify as a gamer? », *op. cit.*, 2012, p. 28-44 ; SALTER Michael, « From geek masculinity to Gamergate », *op. cit.*, 2018, p. 247-264 ; TAYLOR Nick, « Kinaesthetic Masculinity and the Prehistory of Esports », *op. cit.*, 2021.

« électronique » et associent les hommes à la maîtrise de la technologie et des outils vidéoludiques, en sont de bons exemples : « Une dizaine d'arbitres veille à ce que le très strict règlement soit appliqué dans cet univers très masculin. “Il a environ 99 % de garçons, donc très peu de filles car *a priori*, elles n'aiment pas trop l'informatique”, explique Julien »²⁹¹⁵. Quoi qu'il en soit, que cette masculinité geek soit placée en position subordonnée ou hégémonique, elle définit le joueur type comme un garçon et associe donc la pratique aux hommes.

D'autres commentaires, toujours pour s'opposer à l'esport et à sa présence sur le média, soulignent plus explicitement encore l'absence du public féminin et décrivent cette pratique des jeux vidéo comme masculine. L'activité ne semble « pas faite » pour les femmes, et les joueuses constitueraient autant d'exceptions au sein de cette culture naturellement masculine : « Les filles ont bcp mieux à faire que de jouer aux jeux électroniques en mangeant des chips. Elles ont tout compris elles »²⁹¹⁶, « Ce n'est pas un peu misogyne votre loisir quand on regarde les photos des reportages on ne voit jamais de femmes. Elles ont compris que le vrai sport ce n'était pas devant un écran »²⁹¹⁷.

1.2.3. (Re)masculiniser l'esportif et conserver l'hégémonie masculine

Ces commentaires d'opposition entraînent des réactions de la part des fans d'esport pour défendre leur pratique. Tout comme les articles, ceux-ci (re)cadrent l'esport comme une « discipline sportive » et associent l'esportif à une masculinité athlétique qui mène à la reproduction d'un ordre traditionnellement genré dans lequel les femmes sont considérées comme moins compétentes et traitées différemment. Le rôle de la logique méritocratique au cœur du cadre « discipline sportive » dans ce processus est souligné.

Comme cela a été de nouveau montré précédemment, les journalistes dans les articles ainsi que les fans d'esport (re)cadrent l'esport comme une « discipline sportive » pour justifier sa présence dans le média sportif. La place du corps au sein de la pratique, durant les compétitions (performance motrice, fatigue, blessure, etc.) mais aussi durant la préparation en amont (exercice, alimentation, etc.), est particulièrement mise en avant. À titre d'exemple, le corps est

²⁹¹⁵ MADEC Monique, « West Arena », *op. cit.*, 2005.

²⁹¹⁶ Lexou25, 27/09/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-fin-de-saison-pour-la-karmines-qui-sauve-sa-place-en-game-changers/1422211>].

²⁹¹⁷ Biloute49, 08/05/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hantera-il-nous-fallait-juste-du-temps/1331882>].

également mis en scène dans les images où surgissent les corps en mouvement et contractés des athlètes célébrant spontanément leur victoire dans l'espace de jeu en serrant le poing, en se levant (p. ex., figure 21), en « *trashtalkant* » les adversaires ou le public lorsqu'ils crient dans leur direction, ou en contractant leur biceps (p. ex., figure 22). Au sein de ces images, la liaison entre le corps et le matériel technologique est particulièrement interrompue²⁹¹⁸. Dans ces cadrages qui visent à légitimer l'esport et à justifier sa présence dans le média sportif, les attributs masculins traditionnels des pratiquants sont valorisés. Ces derniers sont ainsi remasculinisés et réathlétisés. Ils incarnent alors une masculinité athlétique traditionnelle qui hiérarchise les compétiteurs en fonction de leur genre et replace le masculin en position hégémonique.



Figure 21 : Capture d'écran de l'article « Le problème, c'est la concentration » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 28/03/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-Counter-Strike-le-probleme-c-est-la-concentration/1123211>]).



Figure 22 : Capture d'écran de l'article « Rogue continue sa route, G2 surpris, tous les résultats de la semaine » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 05/05/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-continue-sa-route-g2-surpris-tous-les-resultats-de-la-semaine/1125187>]).

²⁹¹⁸ MARIC Janina, « eSport im TV », *op. cit.*, 2011, p. 193-213.

La logique méritocratique, au cœur du cadre « discipline sportive », justifie ainsi la place minoritaire, voire inexistante, des femmes selon le raisonnement suivant : si la discipline est mixte et permet à tous les individus de réussir dès lors qu'ils sont compétents, l'absence des femmes ne peut s'expliquer que par leur niveau inférieur. Comme l'exprime un commentaire : « Le niveau est plus faible comme dans les sports traditionnels. il y a eu des essais avec des femmes et 0 performances derrière »²⁹¹⁹. Dans ce cadre d'interprétation de la réalité, la présence quasi exclusive des hommes dans les compétitions mixtes et l'émergence de tournois féminins valident l'infériorité supposée des femmes dans le jeu et reproduisent une séparation sexuée présente de façon semblable dans le sport. Cette réponse à un commentaire se questionnant sur la création d'un tournoi féminin en témoigne : « Et dans le football pourquoi les femmes sont-elles séparées des hommes ? Et pour le 200 mètres ? »²⁹²⁰. Ce récit explique parfois cette différence de niveau présumée par des différences biologiques : coordination, œil-main, capacités cognitives, attrait pour la compétition, (etc.)²⁹²¹.

Face aux commentaires de fans de sports qui pointent le « machisme » ou « sexisme » de l'esport pour s'y opposer, d'autres fans de la pratique reconnaissent tout de même un problème systémique, mais renvoient les critiques en déplaçant le débat au-delà de l'esport. Le sexisme est ici inhérent au monde sportif ou plus largement à la société : « Ah, oui, c'est vrai que les sports traditionnels n'ont pas DU TOUT de problème de machisme ! »²⁹²², « Tu soulèves un problème propre à tous les secteurs de la société. Ta critique n'a aucun sens »²⁹²³. Si ces commentaires peuvent avoir le mérite de mettre en lumière la dimension structurelle et profonde de ces inégalités, ceux-ci sont moins motivés par la remise en question de ce système que par la volonté de montrer que l'esport est un sport comme un autre, justifiant ainsi cette différence entre les genres.

Cette méritocratie toxique²⁹²⁴ joue également un rôle dans le maintien de cet ordre traditionnel genré. Cet idéal mène des fans d'esport à craindre que la visibilité des joueuses, leurs gains en

²⁹¹⁹ Passou, 14/05/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-on-est-capable-de-battre-t1-et-rng/1333050>].

²⁹²⁰ Bayo145, 24/04/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-lirilia-on-vise-les-mondiaux/1393093>].

²⁹²¹ SIUTILA Miia et HAVASTE Ellinoora, « A pure meritocracy blind to identity », *op. cit.*, 2019.

²⁹²² Valiant-Jellyfish, 03/02/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-colombbl-et-le-league-of-legends-feminin-attendent-leur-envol/1378689>]

²⁹²³ bzhpark, 08/05/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hantera-il-nous-fallait-juste-du-temps/1331882>].

²⁹²⁴ FRIMAN Usva et RUOTSALAINEN Maria, « Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case “Ellie” », in Maria RUOTSALAINEN, Maria TÖRHÖNEN et Veli-Matti KARHULAHTI (dir.), *Modes of Esports*

tournois ou contrats de sponsoring, ne soient pas liés à leur talent, à leurs efforts et à leur niveau, mais relèvent d'un avantage injustifié et immérité lié à leur genre et à des opérations marketing ou stratégiques²⁹²⁵.

D'autre part, les rares compétitrices qui réussissent dans ces compétitions mixtes permettent de célébrer et perpétuer ce système. Les réussites de Kim « Geguri » Se-yeon sur le jeu de tir Overwatch, de Xiameng « Liooon » Li sur le jeu de carte Hearthstone ou de Sasha « Scarlett » Hostyn sur le jeu de stratégie Starcraft II lors d'épreuves masculines reviennent ainsi dans de nombreux articles et peuvent devenir les symboles de l'opérationnalité du système méritocratique de cette discipline mixte. Ainsi, le sacre inédit de Liooon a donné lieu à deux articles dans lesquels figurait un extrait d'interview de la championne du monde :

« La performance est aussi remarquable que symbolique puisque si la discipline est mixte – rappelons-le –, elle est très largement dominée par des hommes. “C’est la meilleure manière de répondre à ceux qui ont douté de moi simplement parce que je suis une femme, déclarait Liooon à l’issue de la compétition. Cela prouve que les femmes peuvent être des joueuses professionnelles de talent, comme les hommes”. Son parcours pourrait en inspirer d’autres »²⁹²⁶.

Certes, ces réussites ont le mérite de remettre en question la croyance en une infériorité supposée des femmes, de montrer que tout le monde peut réussir indépendamment de son genre et inspirer de nombreuses joueuses. Pour autant, le risque est d'invisibiliser les aspects systémiques, à savoir la position précaire des joueuses et les obstacles supplémentaires qu'elles rencontrent dans cet espace hypermasculin²⁹²⁷. En effet, les coûts et les avantages relatifs à l'engagement dans la pratique ne sont pas les mêmes pour tous. Pour être acceptées et réussir dans le monde du sport électronique, les joueuses doivent en effet « convaincre » en négociant et en s'ajustant à de nombreuses attentes genrées dont elles ont conscience : incarner assez (mais pas trop) de caractéristiques masculines pour être jugées compétentes, tout en restant assez féminines (mais pas trop)²⁹²⁸. Cela peut notamment expliquer pourquoi peu de joueuses

Engagement in Overwatch, Springer International Publishing, Cham, 2022, p. 135-154, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-82767-0_8].

²⁹²⁵ SIUTILA Miia et HAVASTE Ellinoora, « A pure meritocracy blind to identity », *op. cit.*, 2019.

²⁹²⁶ ARRIVE Paul, « Les noms qui ont fait 2019 », *L'Équipe*, 30/12/2019.

²⁹²⁷ ZOLIDES Andrew, « Lipstick Bullets », *op. cit.*, 2015, p. 42-53 ; RUVALCABA Omar, SHULZE Jeffrey, KIM Angela, BERZENSKI Sara R. et OTTEN Mark P., « Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play », *Journal of Sport and Social Issues*, n° 4, vol. 42, 2018, p. 295-311, [<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>] ; PIZZO Anthony, NA Sangwon, KIM Doohan, ALEXANDRIS Kostas et HYUN Moon-sup, « Esports gender diversity », *op. cit.*, 2023, p. 602-623.

²⁹²⁸ TAYLOR Nicholas, JENSON Jen et DE CASTELL Suzanne, « Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes », *op. cit.*, 2009, p. 239-252 ; WITKOWSKI Emma, « Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play », in Kishonna L. GRAY, Gerald VOORHEES et Emma VOSSEN (dir.), *Feminism in Play*, Springer International

sont ouvertement féministes, à l’instar du cas de Kim « Geguri » Se-yeon évoquée dans le chapitre 6.

1.2.4. Une sportive comme une autre : la sportive-isation de l’esportive

Ces cadrages de l’esport et cette masculinité athlétique qui hiérarchise les joueurs et place les (e)sportifs hommes en position hégémonique semblent mener à la reproduction d’un traitement sportif traditionnel différencié des sportives, et plus largement des actrices du sport électronique sur *lequipe.fr*. Mises à part les 17 images sur lesquelles figurent des joueuses, la majorité des femmes apparaissant occupent des rôles de présentatrice, animatrice, supportrice, cadreuse, arbitre, mère de joueur, ou psychologue. Celles-ci incarnent bien souvent une féminité idéale davantage centrée sur les impératifs de beauté et sont la plupart du temps au second plan derrière les champions qu’elles mettent en valeur (p. ex., figure 23)²⁹²⁹.



Figure 23 : Capture d’écran de l’article « Vision eSports et Echo fox lèvent 38 millions de dollars » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 28/02/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vision-esports-et-echo-fox-levent-38-millions-de-dollars/880150>]).

Dans les publications où des joueuses participant à des compétitions féminines sont présentes, elles sont le plus souvent évoquées au détour d’un paragraphe seulement, voire d’une phrase, au milieu de l’article plus largement centré sur les compétitions masculines. Secondaires, les joueuses sont donc rarement représentées en illustration des articles relatant leurs résultats.

Publishing, Cham, coll. « Palgrave Games in Context », 2018, p. 185-203, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_11].

²⁹²⁹ MERCIER-LEFEVRE Betty, « La sportive entre modèle masculin et normes esthétiques », in Pierre ARNAUD et Thierry TERRET (dir.), *Histoire du sport féminin. Vol. 2 : Sport masculin – sport féminin : éducation et société*, L’Harmattan, Paris, 1996, p. 247-255.

Certes, parfois, une image des gagnantes soulevant le trophée figure plus bas dans le corps du texte, mais celle-ci provient souvent d'un *tweet* posté par le club et est de moins bonne qualité²⁹³⁰. Ce cas peut aussi révéler le moindre investissement du média sportif (p. ex., en mandatant un photographe professionnel), mais aussi des organisateurs des compétitions en faveur de la qualité de la médiatisation des compétitions féminines. En effet, les journalistes de la rubrique utilisent le plus souvent des images mises à disposition par l'organisateur. À titre d'exemple, les articles *League of Legends* sont illustrés grâce aux photographies que l'éditeur Riot Games partage de ses événements sur le site Web *Flickr*²⁹³¹. D'autres articles consacrés au développement d'un circuit féminin ou à l'annonce de la création d'une équipe féminine sont eux illustrés avec des images de supporters. Il est possible de faire l'hypothèse que l'identité du club des compétitrices prime ici sur leur identité genrée. Cela pourrait rappeler à certains égards le traitement plus égalitaire des sportives lors des grands rendez-vous internationaux (p. ex., Jeux olympiques), lorsque leur identité nationale prend le dessus²⁹³². Ces exemples ont en commun de révéler un regard médiatique, sorte de *media gaze*, mettant principalement au centre les acteurs hommes.



Figure 24 : Capture d'écran de l'article « La Karmine annonce son équipe féminine » (Corentin Parbaud, *lequipe.fr*, 09/02/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-la-karmine-annonce-son-equipe-feminine/1379869#:~:text=Club%20le%20plus%20populaire%20de,intégrer%20le%20circuit%20Game%20Changers>]).

²⁹³⁰ ARRIVE Paul, « Vitality s'impose enfin, deux Françaises championnes du monde, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe*, 23/02/2020.

²⁹³¹ Les images de ces compétitions féminines mis à dispositions par l'éditeur sur le site *flickr* sont ainsi déterminantes dans le traitement de ces événements dans l'ensemble des médias du monde et mériteraient d'être analysées. Celles-ci pourraient peut-être différer des photos mises à disposition pour les compétitions masculines.

²⁹³² VINCENT John et CROSSMAN Jane, « "Patriots at Play": Analysis of Newspaper Coverage of the Gold Medal Contenders in Men's and Women's Ice Hockey at the 2010 Winter Olympic Games », *International Journal of Sport Communication*, n° 1, vol. 5, 2012, p. 87-108, [<https://doi.org/10.1123/ijsc.5.1.87>].

En outre, quand elles sont représentées, les joueuses apparaissent rarement dans un contexte de jeu en train de s'affronter. Celles-ci sont plus souvent montrées en dehors des affrontements. Quatre articles faisant référence à l'équipe féminine de la Karmine Corp sont illustrés par des photos de présentation mettant en scène sur fond noir ou violet les 5 joueuses posant en ligne (figure 24). Celles-ci proviennent de la communication de la structure sur Twitter. Si les statistiques qui vont suivre sont largement à relativiser, car basées sur seulement 17 images représentant des compétitrices, ce type d'image, qui constitue moins de 8,1 % des images de compétiteurs de l'ensemble du corpus, constitue 23,5 % des images de compétitrices. Certes, ces images reprennent la mise en scène et les codes du spectacle sportif, comme elles participent de la starification de ces championnes, toutefois elles n'en demeurent pas moins prises en dehors de l'environnement compétitif du jeu et impliquent des joueuses une certaine passivité. Seulement 2 (soit 11,75 %) montrent des joueuses en action devant leur écran, alors que ce type d'image correspond à plus de 18 % des images de compétiteurs. Alors que les images de joueurs en gros plan posant dans l'environnement de jeu sont rares dans l'ensemble du corpus (moins de 2,1 %), une image (soit 5,88 %) de ce type est présente dans le sous-corpus. De la même façon, alors que les images de compétiteurs interagissant avec leurs partenaires et souriant dans le contexte du jeu sont rares (moins de 2,3 % des images de compétiteurs), 2 des 17 images de compétitrices (soit 11,75 %) sont de ce type. L'esportive pourrait sembler donc davantage dans le *fun*, le plaisir et le collectif que les sportifs, plus compétiteurs.

Enfin, certains commentaires réinstaurent de manière plus explicite un regard masculin voyeuriste qui réifie la joueuse comme objet passif de plaisir masculin. Celles-ci sont alors sexualisées, jugées en fonction de leur physique ou suspectées d'être des hommes quand elles ne sont pas perçues comme assez féminines. Cela n'est pas sans rappeler l'archétype du *TomBoy* ou garçon manqué, qui renvoie les sportives à la puissance menaçante et les éloigne des canons de beauté notamment associés à une hétérosexualité normative²⁹³³ : « vive l'escort »²⁹³⁴, « plutôt moyen chupa-chups pour une compétition féminine... »²⁹³⁵, « Aie aie la

²⁹³³ DANIELS Dayna B., *Polygendered and ponytailed: The dilemma of femininity and the female athlete*, Women's Press, Toronto, 2009.

²⁹³⁴ anal_plus, 24/04/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-lirilia-on-vise-les-mondiaux/1393093>].

²⁹³⁵ Pierrot92, 09/02/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-la-karmine-annonce-son-equipe-feminine/1379869>]

vilaine à gauche à la maison. Les autres qualifiées 😊 »²⁹³⁶, « C'est une fille à gauche sur la photo ? »²⁹³⁷.

En même temps qu'ils cadrent l'esport comme une « discipline sportive », les articles, images et commentaires reproduisent de la même façon son ordre genré traditionnel et traitement différencié. Dans ce cadre, l'esportive et la sportive ont donc un destin médiatique commun, et l'esportive, au moment d'être représentée par *lequipe.fr*, subit une sorte de « sportive-isation », dans la mesure où elle est médiatiquement cadrée comme l'a été historiquement la sportive²⁹³⁸. En intégrant le spectacle sportif médiatisé, celles-ci se confrontent ainsi aux mêmes attentes et injonctions genrées qui s'imposent à elles.

Quand bien même la performance est au centre des articles dédiés aux compétitrices et les questions posées en interviews aux compétiteurs et compétitrices similaires, le traitement ne remet pas toujours en question la domination masculine : la performance esportive reste associée à des attributs (p. ex., physicalité) qui privilégient traditionnellement les hommes en raison des notions dominantes de supériorité athlétique qui leur sont rattachées²⁹³⁹. À titre d'exemple, l'article consacré à Chiqueta Evans, la « première femme en NBA 2K League »²⁹⁴⁰, ne manque pas de rappeler qu'elle est une « ancienne joueuse de basket d'un bon niveau universitaire ». Cependant, il se pourrait qu'un autre modèle, liés à d'autres utopies qui ne mettent pas la physicalité au cœur de la performance, soit possible.

2. Promouvoir un autre ordre genré

En effet, le chapitre 6 a mis en lumière la problématisation et la publicisation de la place dominée des compétitrices et de leur traitement différencié injustifié ces dernières années. Que ce soit sur *lequipe.fr* ou dans la presse généraliste, des discours affichent leur ambition de rendre problématique l'absence des joueuses, de désinvisibiliser ces dernières ainsi que les

²⁹³⁶ Raspoutine, 24/04/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-lirilia-on-vise-les-mondiaux/1393093>].

²⁹³⁷ BackUp, 10/05/2023, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-la-karmine-corp-et-cba-en-play-offs-des-game-changers/1395746>].

²⁹³⁸ DUNCAN Margaret Carlisle et MESSNER Michael A., « The media image of sport and gender », in Lawrence A. WENNER (dir.), *MediaSport*, Routledge, 2002, p. 170-185.

²⁹³⁹ ROGSTAD Egil Trasti, « Media (re)presentation of a black woman esports player: The case of Chiquita Evans in the NBA 2K League », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 4, vol. 59, 2024, p. 520-538, [<https://doi.org/10.1177/10126902231211683>].

²⁹⁴⁰ ARRIVE Paul, « Une première femme en NBA 2K League », *L'Équipe*, 06/03/2019.

discriminations qu'elles subissent et de promouvoir un sport plus inclusif. Ces discours sont le plus souvent associés au cadre « inégalités » (présenté en détail dans le chapitre 2) qui apparaît en plus grande proportion depuis 2016 (bien que celle-ci reste relativement faible comparée à d'autres cadres) et remet en question l'ordre genré traditionnel. Ce deuxième sous-chapitre montre que ce cadre s'accompagne souvent d'autres sous-cadres qui promeuvent des modèles genrés alternatifs (« mixte », « asexué », « cyborg », « animé », « *generating power with love* »). Ces sous-cadres, qui ont la capacité de devenir des cadres de niveau 3, ne sont pas incompatibles. Ils sont parfois liés et peuvent apparaître ensemble.

Il est d'abord possible d'évoquer le sous-cadre « mixte », qui aurait d'ailleurs pu être présenté comme un cadre de niveau 3 dans le chapitre 2. Plusieurs acteurs soulignent le fait que l'esport est une pratique mixte, dans laquelle tous les individus peuvent s'affronter quel que ce soit leur sexe ou leur genre : « En outre, ici, pas de discrimination, garçons et filles peuvent jouer dans la même équipe et il n'y a pas d'âge »²⁹⁴¹. Plus encore, ils insistent sur le fait que chaque personne a les mêmes chances de gagner : « tout le monde peut prendre part à un match d'esport sur un pied d'égalité, quel que soit l'âge, le sexe, la morphologie »²⁹⁴², « dans le sport électronique, les chances sont égales pour tous : hommes ou femmes, jeunes ou vieux, handicapés ou non, tous peuvent être des champions et remporter des tournois... ou les suivre avec passion à l'écran »²⁹⁴³. En effet, les compétitrices et les compétiteurs sont présentés comme ayant les mêmes capacités et compétences. Cela passe souvent par la mise en évidence qu'une joueuse a battu les joueurs et est aussi forte ou plus forte qu'eux :

« Elle a remporté sa première victoire d'importance en 1997, dans un monde réservé habituellement aux garçons. Pour elle, les recettes sont simples : “c'est le joueur le plus malin, celui qui est doté de la meilleure coordination, qui l'emporte”. Sa famille la soutient, même si sa grand-mère ne comprend toujours pas très bien comment les jeux vidéos peuvent lui rapporter autant d'argent. En revanche, son petit frère trouve très “cool” qu'elle batte tous les garçons. Car Kornelia a poussé ses dons à un niveau où l'amateurisme n'a plus cours : aujourd'hui, elle vit de ses aptitudes au bazooka »²⁹⁴⁴.

Ces dimensions tendent à faire disparaître le sexe et le genre dans un second sous-cadre qu'il est possible de nommer « activité asexuée », « non-sexuée », « agenre » ou « non genrée ». Les discours soulignent que si « les garçons sont très largement majoritaires [...] les fans du réseau n'en ont cure, sur l'écran de leur ordinateur, il n'existe ni fille ni garçon, juste des adversaires

²⁹⁴¹ « USC. 25 équipes de tous âges au tournoi Fifa », *Le Télégramme (Bretagne)*, 13/02/2018, p. MLXPLOUES1.

²⁹⁴² YAGISHITA Yuta, « L'e-sport en quête de reconnaissance », *La Croix*, 06/08/2021, p. 19,20.

²⁹⁴³ DESFONDS Jean, « Le e-sport débarque dans l'Ouest lyonnais », *op. cit.*, 2021, p. OGML24, VALS19.

²⁹⁴⁴ ROCHA Fabien et BLOCH-SITBON Nathalie, « Des dollars au bout de la manette », *op. cit.*, 2000, p. 24.

ou des coéquipiers »²⁹⁴⁵. D'autres affirment que « devant l'ordinateur, toutes les différences s'aplanissent, et c'est le côté ludique qui ressort »²⁹⁴⁶. Certaines joueuses expriment alors leur indifférence vis-à-vis de l'identité genrée des participants et leur souhait que le public sportif soit indifférent à cette variable. Ainsi, à la remarque du journaliste sur le fait qu'« elle était la seule représentante de la gent féminine », la compétitrice Aurélie répond : « “Qu'il y ait autant de garçons et si peu de filles, ça m'est égal”, confie-t-elle. Et l'ambiance ? “J'aime beaucoup, indique-t-elle. C'est comme faire partie d'une communauté sans qu'elle soit une secte. On rencontre des gens avec lesquels on parle de tout.” »²⁹⁴⁷. Dans l'article « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », Laure alias Shiny affirme de son côté que « les critiques des internautes sur son genre ne sont pas importantes ». En effet, comme elle l'explique : « Je ne me vois pas forcément identifiée à mon genre. Je trouve que le fait que je sois une femme ne regarde personne et que ça n'apporte rien dans le jeu et puis à l'origine c'est un univers mixte »²⁹⁴⁸.

Ce caractère non-genré de l'activité est aussi au cœur d'un autre sous-cadre qu'il est possible d'appeler « cyborg ». L'esport peut y être défini comme une pratique hybride qui fusionne des éléments liés aux jeux vidéo et à la technologie, permettant une confrontation dont le résultat n'est pas influencé par le genre. Cette dimension technologique apparaît au cœur d'une utopie sportive. Comme dans la métaphore du cyborg développée par Donna Haraway²⁹⁴⁹, la technologie est ici un moyen de résistance et de transformation sociale, permettant aux individus de se libérer des contraintes genrées imposées par la société (et le monde sportif) et de se (re)définir indépendamment de ces catégorisations. En effet, en fusionnant l'organique (attribué aux humains) et le technologique qu'il intègre dans son corps, le cyborg défie les limites fixées par « la nature », transcende les catégories traditionnelles, remet en question des notions binaires (masculin/féminin, nature/culture, etc.), et offre ainsi l'opportunité de créer de nouvelles identités indépendantes de la question du genre. Au-delà des discours qui présentent « le clavier comme extension » devenant « presque partie intégrante du joueur, comme un onzième doigt jusqu'alors caché »²⁹⁵⁰, ou la souris d'un compétiteur « comme le prolongement naturel de son bras »²⁹⁵¹, ce cadrage pourrait être véhiculé dans les images représentant les

²⁹⁴⁵ SENAMAUD Hervé, « La folie des jeux en réseau », *op. cit.*, 2003, p. 3.

²⁹⁴⁶ MEGAS C., « Le jeu en réseau s'implante à Bourg », *op. cit.*, 2000.

²⁹⁴⁷ « Aurélie, la seule fille du tournoi virtuel Installés depuis vendredi soir pour la plupart, les férus de jeux en réseau s'affrontent jusqu'à ce soir à Changé. », *op. cit.*, 2004, p. 11.

²⁹⁴⁸ CHARLET Maud, « Les femmes plus visibles dans l'e-sport », *op. cit.*, 2020, p. Gironde-C1_16.

²⁹⁴⁹ HARAWAY Donna J., « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, 1990.

²⁹⁵⁰ DIENNET Laurent, « Isabelle, Rodolphe et Philippe », *op. cit.*, 2000.

²⁹⁵¹ R N., « “On n'est pas des asociaux” », *Le Parisien*, 23/02/2003, p. 3.

compétiteurs en action en train de s'affronter de façon statique devant leur écran, les mains sur les périphériques de saisies (clavier et souris), isolés auditivement par un casque ou par des écouteurs, le regard concentré dirigé vers l'écran, voire immergé dedans (p. ex., figure 25). Cette mise en scène symbolise dans ce sous-cadre la fusion, ou hybridation, entre le corps et les technologies matérielles. Les joueurs qui interagissent avec la machine apparaissent alors comme de véritables cyborgs hybridant humanité et éléments technologiques. La performance sportive ici ne repose pas sur l'activité physique, mais sur la « capacité à poursuivre la relation matérielle sans interruption malgré l'environnement et les émotions de la compétition, et d'autre part sur la capacité à répondre aux exigences du jeu informatique »²⁹⁵². Comme le note Janina Maric, cette représentation pourrait remettre en question la représentation médiatique privilégiée d'un corps (e)sportif en action connoté masculin²⁹⁵³.



Figure 25 : Capture d'écran de l'article « Quel avenir pour l'esport féminin ? » (Paul Arrivé, *lequipe.fr*, 14/03/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187]).

Le sous-cadrage alternatif intitulé « animé » mis en lumière par Maria Ruotsalainen²⁹⁵⁴, grâce à l'analyse de *fandoms*, semble aussi redéfinir les conventions genrées. Pour rappel, ce cadre, mis en œuvre par les fans résistants aux significations des producteurs des compétitions du jeu *Overwatch*, consiste à interpréter les affrontements dans le sens d'un manga ou animé (les joueurs sont mis en scène en tant que héros ou méchants dans des arcs narratifs à la manière

²⁹⁵² MARIC Janina, « eSport im TV », *op. cit.*, 2011, p. 193-213.

²⁹⁵³ *Ibid.*

²⁹⁵⁴ RUOTSALAINEN Maria et VÄLISALO Tanja, « "Overwatch is anime" », *op. cit.*, 2020.

d'un manga). Cette interprétation valorise une masculinité *kawaii* mettant l'accent sur les traits mignons et adorables des compétiteurs, des traits d'ordinaire considérés comme féminins²⁹⁵⁵.

De leur côté, Yiyi Yin et Xiaotang Xu mettent en lumière un autre sous-cadrage alternatif produit par des fans féminins sur des *fandoms* chinois²⁹⁵⁶. Ce récit se concentre sur les affects et l'idée de « transformer l'amour en pouvoir » (« *generating power with love* ») afin de contrer le discours compétitif toxique se focalisant sur les victoires et les défaites. Selon les autrices, ce récit a remis en question la masculinité hégémonique et transformé le *fandom* chinois en ouvrant de « nouveaux espaces de discours du point de vue de la romance, de l'homosocialité et de la mignonnerie »²⁹⁵⁷.

Au-delà d'accompagner le cadre « inégalités », ces sous-cadres, qui ont le potentiel de devenir des cadres de niveau 3, se conjuguent particulièrement bien avec le cadre « esport ». D'une part, ce sont les dimensions singulières du sport électronique présentées dans le cadre « esport » (cf chapitre 2) qui sont à l'origine de ces cadres. Ce sont les caractéristiques technologiques et informatiques (permettant notamment de se libérer du corps physique et de s'affronter grâce à des qualités non associées au masculin [p. ex., mental]) qui font de l'esport une activité « mixte », « non-genrée », « cyborg ». De la même façon, ce sont les dimensions communautaires, connectées en ligne²⁹⁵⁸ et vidéoludiques qui sont à l'origine du cadre « animé » et du cadre « amour ». D'autre part, ces différents sous-cadres et modèles genrés alternatifs peuvent constituer des singularités qui permettent de défendre que l'esport est « de l'esport ». La nature mixte, non-sexuée, cyborg, animée et mignonne de la pratique la rendrait unique. Ces caractéristiques permettraient alors de différencier l'esport du sport :

« Maximilien, 21ans, ancien professionnel en réseau, le dit haut et fort : “C'est exactement comme le sport. Même encore mieux, car, face aux jeux, on est tous égaux. Il n'y a plus d'âge et plus de catégorie sociale.” Pour preuve, il est venu avec le petit frère de sa copine, Elliott, 9 ans, adepte de *Fifa 17* depuis deux ans et qui, quelques minutes plus tôt, affrontait un jeune d'une vingtaine d'années »²⁹⁵⁹.

²⁹⁵⁵ NOUHET-ROSEMAN Joëlle, *Les mangas pour jeunes filles, figures du sexuel à l'adolescence*, Erès, Toulouse, 2013.

²⁹⁵⁶ YIN Yiyi et XU Xiaotang, « Nonsport narratives, fan production, and affective discourse in girls and women eSports fandom: An alternative construction of pro-gaming in China », *DIY, Alternative Cultures & Society*, n° 3, vol. 1, 2023, p. 285-298, [<https://doi.org/10.1177/27538702231205971>].

²⁹⁵⁷ *Ibid.*, p. 285-298.

²⁹⁵⁸ HAYDAY Emily et COLLISON Holly, « Understanding the potential for esports to support social inclusion agendas », *op. cit.*, 2022.

²⁹⁵⁹ DELEVOYE Pauline, « Cent vingt accros de la manette s'affrontent ce dimanche », *La Voix du Nord*, 30/07/2017, p. 8215.

3. Recadrer l'utopie

Ce dernier sous-chapitre montre pour autant que l'utopie esportive non genrée est recadrée en simple sport mixte sur *lequipe.fr* et dans la presse généraliste. Les cadres « inégalités » et « activité mixte » apparaissent plus souvent avec le cadre « sport » que le cadre « esport ». S'il est toujours question de contester l'ordre genré traditionnel et de promouvoir une pratique dans laquelle tout le monde joue ensemble et a les mêmes capacités, les cadres « inégalités » et « mixte » sont colorés différemment. Ceux-ci ne favorisent pas l'apparition d'autres sous-cadres alternatifs et n'entraînent aucune remise en question d'une définition sportive de l'esport qui peut rendre normale la domination des joueurs sur les joueuses.

Avant d'évoquer les cadres « inégalités » et « mixte », le cadre « activité masculine » se conjugue aisément avec le cadre « sport » sur le média sportif ou dans la presse généraliste. Certains compétiteurs affirment que « ce n'est pas un sport de filles »²⁹⁶⁰. Les journalistes font également des analogies avec le sport en exprimant que « comme pour le football, le jeu vidéo est d'abord une affaire d'hommes »²⁹⁶¹. L'absence de filles licenciées à la Fédération d'un jeu de football mène un autre à dire « même pour la parité, le virtuel colle à la réalité... »²⁹⁶².

Le cadre « inégalités » s'accompagne aussi souvent du cadre « sport ». Dans cette configuration, les problèmes d'inégalités genrés au sein de l'esport sont les mêmes que ceux rencontrés par le monde sportif :

« Pionnière en matière d'organisation de "lans", l'association Re-So sait que les mentalités ne changeront pas en un clic de souris. "Le e-sport est aujourd'hui au même niveau que le billard il y a dix ans, explique Taz. L'évolution sera longue. Mais les femmes commencent à entrer dans le circuit. Connaissant leur pragmatisme, on est sûrement sur la bonne voie" »²⁹⁶³.

Et pour cause, l'assignation de rôles genrés et sexualisés aux joueuses, mise en lumière dans l'article « Cheerleaders/booth babes/*Halo* hoes : Pro-gaming, gender and jobs for the boys » par Taylor, Jenson et de Castell²⁹⁶⁴, est aussi et déjà analysée par Anne Saouter en 1995 dans sa

²⁹⁶⁰ FOULON Aurélie, « LE TEMOIN DU JOUR Dennis a participé à un tournoi de jeux vidéo à Eaubonne », *op. cit.*, 2003, p. 3.

²⁹⁶¹ RENOY Aymeric, « Les jeux vidéo ont aussi leur Coupe du monde... », *op. cit.*, 2006, p. 17.

²⁹⁶² « Ils jouent au foot... assis dans leur fauteuil », *op. cit.*, 2006, p. 14.

²⁹⁶³ MARQUET Richard, « Les stratèges du clavier », *op. cit.*, 2003, p. 5.

²⁹⁶⁴ TAYLOR Nicholas, JENSON Jen et DE CASTELL Suzanne, « Cheerleaders/booth babes/ *Halo* hoes », *op. cit.*, 2009, p. 239-252.

publication « La maman et la putain. Les hommes, les femmes et le rugby »²⁹⁶⁵. De la même façon, les obstacles supplémentaires rencontrés par les joueuses dans cet espace masculin ainsi que les stratégies mises en œuvre par les sportives pour négocier les attentes genrées qui s'imposent à elles (et qui les mènent notamment à se distancier du féminisme)²⁹⁶⁶ ont aussi fait l'objet de travaux dans le champ sportif, à l'instar de ceux de Christine Mennesson²⁹⁶⁷, entre autres à l'origine d'un article intitulé : « Pourquoi les sportives ne sont-elles pas féministes ? De la difficulté des mobilisations genrées dans le sport »²⁹⁶⁸. Au prisme des travaux liant *gender studies*, *media studies* et *sport studies*, la relative absence des joueuses dans le média sportif peut être interprétée comme le fruit d'un cadrage sportif qui a historiquement invisibilisé les sportives. Leur présence accrue ces dernières années et les discours dénonçant leur absence peuvent aussi s'inscrire dans un mouvement tendant vers un meilleur traitement des sportives²⁹⁶⁹. Plus largement, les études scientifiques dédiées au genre et à l'esport citent de façon importante des travaux qui montrent que le sport est un bastion de la masculinité hégémonique et que la sportivisation de l'esport peut entraîner la reproduction de l'ordre genré du modèle sportif importé.

Pour autant, si des analogies avec les problèmes d'inégalités rencontrés par le monde sportif sont produites dans les discours de la presse généraliste et sur *lequipe.fr*, à aucun moment ils n'évoquent ni ne remettent en cause le rôle du modèle sportif compétitif dans la reproduction de son ordre genré traditionnel au sein de l'esport. L'article « Stunfest : l'e-sport est encore très masculin »²⁹⁷⁰ paru dans *Ouest-France* en 2019 est un bon exemple. La faible proportion de joueuses participantes aux tournois du Stunfest y est présentée comme un problème :

« Où sont les gameuses au Stunfest ? Pas en compétition, pourtant elles ont toujours été là dans le jeu vidéo. On peut donc interpréter que les femmes, découragées à être

²⁹⁶⁵ SAOUTER Anne, « La maman et la putain. Les hommes, les femmes et le rugby », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, n° 25, 1995, p. 13-24, [https://doi.org/10.4000/terrain.2840].

²⁹⁶⁶ WITKOWSKI Emma, « Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play », *op. cit.*, 2018, p. 185-203 ; CULLEN Amanda L. L., « "I play to win!" », *op. cit.*, 2018, p. 948-952.

²⁹⁶⁷ MENNESSON Christine, *Être une femme dans le monde des hommes: socialisation sportive et construction du genre*, L'Harmattan, Paris, 2005.

²⁹⁶⁸ MENNESSON Christine, « Pourquoi les sportives ne sont-elles pas féministes ? De la difficulté des mobilisations genrées dans le sport », *Sciences sociales et sport*, n° 1, vol. 5, 2012, p. 161-191, [https://doi.org/10.3917/rsss.005.0161].

²⁹⁶⁹ MUSTO Michela, COOKY Cheryl et MESSNER Michael A., « "From Fizzle to Sizzle!" Televised Sports News and the Production of Gender-Bland Sexism », *Gender & Society*, n° 5, vol. 31, 2017, p. 573-596, [https://doi.org/10.1177/0891243217726056] ; PETTY Kate et POPE Stacey, « A New Age for Media Coverage of Women's Sport? An Analysis of English Media Coverage of the 2015 FIFA Women's World Cup », *Sociology*, n° 3, vol. 53, 2019, p. 486-502, [https://doi.org/10.1177/0038038518797505] ; LAPEYROUX Natacha, « Représentations télévisuelles des Championnats du monde de football des femmes en France : entre stéréotypes et innovations transgressives », *Staps*, n° 1, n° 131, 2021, p. 85-101, [https://doi.org/10.3917/sta.131.0085].

²⁹⁷⁰ BRISSET Pauline, « Stunfest », *op. cit.*, 2019, p. Rennes Est_14.

compétitives, se sont fait, peu à peu, “invisibiliser”. Dans les compétitions du Stunfest, entre 2012 et 2017, la part des femmes n’a fait que chuter, avec une moyenne de 3 % de compétitrices, pour 97 % de compétiteurs. En 2018, elles étaient 3,6 % et ça reste malheureusement ridicule »²⁹⁷¹.

Pour autant, si l’article évoque que « l’e-sport, comme le sport, n’est qu’un miroir de notre société, dont il reflète les valeurs »²⁹⁷², la compétition sportive n’est pas critiquée en tant que telle.

Plus encore, des acteurs esportifs mobilisent les cadres « inégalités » et « activité mixte » dans certains articles ou commentaires sur *lequipe.fr*, tout en cadrant l’esport comme une « discipline sportive » physique dans d’autres. Dans ces derniers discours, il s’agit principalement de justifier la légitimité (en tant que pratique saine ou sportive) de l’esport et de le défendre face aux (potentielles) critiques et contestations. Ces cas montrent le caractère particulièrement situé de ces discours et cadres. Bien sûr, pour ces acteurs il s’agit de défendre une définition du sport tel qu’il devrait être dans l’idéal selon eux, c’est-à-dire affranchi de problèmes anormaux d’inégalités et de discriminations. Comme mis en évidence dans le chapitre précédent, ils ne remettent pas en cause le modèle sportif, la sportivisation, la professionnalisation, les cadres qui y sont associés ainsi que leurs principes normatifs. Au contraire, ils y adhèrent, les prennent en référence et ne contestent que les dérives et les abus qu’ils ne considèrent pas intrinsèquement liées au sport ou à la compétition. Néanmoins, de la même façon que cela a été évoqué dans le chapitre précédent aussi, l’adhésion au cadre « sport » n’empêche pas de lui donner un sens particulier en le colorant avec certains sous-cadres, et donc ici de promouvoir un sport mixte renvoyant à un véritable projet politique où le sport rime avec égalité.

Ainsi, loin d’être associé au cadre « esport », le cadre « mixte » se conjugue souvent avec le cadre « sport ». Plus encore, il est possible de parler de recadrage ou de réinterprétation au sein du cadre « sport » quand des commentaires sur *lequipe.fr* ou des journalistes de presse quotidienne précisent que c’est comme d’autres sports après que l’idée de mixité ait été émise :

« Les filles aussi, comme leur héroïne Tomb Raider, jouent un rôle actif dans cet univers traditionnellement masculin, car loin d’une image de solitaire ou antisociale, elles envisagent ce “sport” comme “un moyen d’échange, de rencontre et de partage” à l’instar de l’équitation ou de la voile, “ici c’est unisexe et *a priori* nous sommes à

²⁹⁷¹ *Ibid.*

²⁹⁷² *Ibid.*

égalité face à un écran, une manette ou une souris” s’enthousiasme une concurrente »²⁹⁷³.

L’association entre ces deux cadres peut s’expliquer par le fait que les spécificités électroniques ou cognitives de l’esport – qui permettent un affrontement où le genre n’est pas déterminant – ne sont pas incompatibles avec le cadre « sport » et en font simplement une discipline sportive mixte, à l’instar d’autres (p. ex., sports mécaniques). Tout comme ces autres disciplines sportives avec qui l’esport partage des points communs, la pratique reste cependant dominée par les hommes. La dénonciation de cette problématique genrée et l’utopie d’une discipline sportive mixte, voire asexuée, sont ici alors à appréhender dans le contexte des sports qui subissent le même destin. Le cadrage des compétiteurs comme cyborgs peut lui aussi être revu à l’aune du cadre « sport ». Les théories de Donna Haraway ont d’ailleurs donné lieu à plusieurs travaux en sciences du sport²⁹⁷⁴ appréhendant les sports à forte dimension technologique comme des sports cyborgs (et leurs athlètes comme des cyborgs), offrant également l’opportunité de transcender les catégories genrées et de redéfinir les identités.

La frontière est fine entre ces deux cadrages différents de la pratique (« sport » et « esport »), lorsqu’est approchée la question de la mixité, sorte de zone d’intersection où l’utopie esportive et un modèle sportif traditionnel qui évolue sur cette question se rencontrent. Une même image ou un même texte peuvent ainsi parfois être interprétés comme relevant d’un cadre comme de l’autre. Ce point explique d’ailleurs pourquoi les promoteurs du cadre « esport » ne s’opposent pas frontalement aux discours qui (re)cadrent l’esport comme un sport. La proximité entre plusieurs cadres ne favorise donc pas les contestations dans la mesure où le cadre opposé peut être interprété comme semblable à celui défendu.

La lutte pour définir ce qu’est l’esport semble alors anecdotique lorsque les discours mis en lumière dans ces deux derniers sous-chapitres, qu’ils s’inscrivent dans le cadre « sport » ou « esport », se rejoignent dans la mise en visibilité du problème du genre, dans la remise en question de la différenciation genrée, et donc, *in fine* dans un traitement médiatique plus égalitaire des compétiteurs. Pour autant, il semble important de souligner que la presse – ses journalistes, mais aussi ses lecteurs (en particulier sur *lequipe.fr*) – joue un rôle dans le

²⁹⁷³ WAST Marc, « Stress, tension et vidéo », *op. cit.*, 2005, p. 5.

²⁹⁷⁴ HENNE Kathryn, « Possibilities of Feminist Technoscience Studies of Sport: Beyond Cyborg Bodies », in Jennifer J. STERLING et Mary G. McDONALD (dir.), *Sports, Society, and Technology: Bodies, Practices, and Knowledge Production*, Springer, Singapore, 2020, p. 147-174, [https://doi.org/10.1007/978-981-32-9127-0_7] ; JÖNSSON Kutte, « Sport beyond gender and the emergence of cyborg athletes », *Sport in Society*, n° 2, vol. 13, 2010, p. 249-259, [<https://doi.org/10.1080/17430430903522962>].

recadrage de l'utopie sportive non genrée comme simple sport mixte. Ce recadrage rend notamment plus difficile l'expression de masculinités et féminités alternatives à leurs versions sportives traditionnelles comme celles mentionnées plus haut. Les cadres « animé » ou « *generating power with love* » présents sur des *fandoms* sont difficiles à observer dans le corpus de cette thèse. En outre, ce recadrage annihile toute remise en question des cadres « discipline compétitive » et « sport » présents en grande proportion. En valorisant le plus souvent la physicalité de l'esport, ces cadres ont le potentiel de rendre normale la supériorité des joueurs (communément associés à cette physicalité).

Conclusion du chapitre 9

Ce dernier chapitre a proposé d'interroger le rôle des discours de presse généraliste et de la rubrique esport de *lequipe.fr* (incluant les commentaires) dans la (re)production d'un ordre genré différencié traditionnel ou au contraire dans la remise en cause de celui-ci. Possible arcadie d'une pratique physique non genrée, l'esport se retrouve en renégociation permanente face au principe de réalité actuel d'une hégémonie masculine systémique influant la pratique comme ses représentations médiatiques. L'étude de l'arène de lutte discursive que représente la presse fait apparaître une tension fondamentale entre l'utopie d'une révolution antisexiste qui tente de se réaliser, et l'ordre traditionnel sportif établi qui la recadre. Ces deux postures sont portées par les discours textuels et visuels produits par les médias, les acteurs sportifs et les lecteurs de façon parfois paradoxale.

Un premier temps a montré comment l'ordre genré traditionnel est (re)produit par le cadre « activité masculine » qui naturalise la pratique ainsi que les différences entre joueurs et joueuses. Le rôle des discours qui responsabilisent ces dernières et cadrent épisodiquement la domination des joueurs sans la questionner de façon thématique (p. ex., avec le cadre « inégalités ») sur le maintien de cet ordre genré traditionnel a été mis en avant. La situation spécifique de la rubrique esport de *lequipe.fr* a été aussi approfondie dans une section dédiée. Les rôles de sa logique éditoriale (concentrée sur les performances au plus haut niveau) et des contraintes qui en résultent pour les journalistes ainsi que l'action du public, notamment dans les espaces commentaires, ont été soulignés. Les cadres « discipline compétitive » et « sport » qui mènent à la valorisation d'une masculinité athlétique y sont ainsi beaucoup plus exclusifs. Les joueuses doivent se conformer à l'impératif de performance pour être visibles sur le média, alors même que les conditions permettant cette performance ne sont pas mises en place. Le

pois de la logique méritocratique dans la préservation de l'ordre établi a aussi été mis en lumière. Pour autant, un deuxième sous-chapitre a rappelé que le cadre « inégalités » qui conteste l'ordre genré traditionnel se développe depuis 2016 dans la presse généraliste et sur la rubrique *lequipe.fr*. Celui-ci s'accompagne alors parfois de sous-cadres (« mixte », « asexué », « cyborg », « animé », « *generating power with love* ») proposant d'autres modèles genrés. Possiblement associés au cadre « esport », ceux-ci promeuvent l'utopie d'une discipline mixte voire asexuée. Pour autant, la dernière partie de ce chapitre a montré que cette utopie est le plus souvent recadrée à l'intérieur du cadre « sport ». L'esport apparaît comme un simple sport « mixte », confronté comme d'autres à des problèmes genrés qui touchent le monde sportif. Cette configuration qui s'impose restreint alors l'émergence des sous-cadres proposant de modèles genrés véritablement alternatifs. Surtout, les cadres « discipline compétitive » et « sport », qui ont le potentiel de rendre normale la supériorité des joueurs sur les joueuses et de reproduire l'ordre genré traditionnel, ne sont pas contestés et s'imposent.

Cette situation apparaît d'autant plus exacerbée sur la rubrique de *lequipe.fr*, bastion du sport traditionnel, sur laquelle ces cadres dominent pleinement. Finalement, l'utilisation des cadres « inégalités » et « mixte » apparaît situationnelle et semble viser avant tout la légitimation de l'esport. Il s'agit de la « cause » principale défendue par de nombreux fans. Les rares articles dédiés à la problématique du genre pourraient en outre donner l'impression de tokénisme, c'est-à-dire d'efforts réalisés en apparence activement contre ces problématiques, mais restant en réalité superficiels, ne révolutionnant pas le système, bien au contraire. Ainsi, les cadres qui remettent en question l'ordre genré et proposent de nouveaux modèles restent marginaux. Ils émergent au centre des débats à un moment donné avant de repartir en marge d'une norme sportive centrale qu'ils ne remettent pas en question. Média-conservatoire de la tradition sportive d'hégémonie masculine par excellence, *L'Équipe*, dans sa version numérique *lequipe.fr*, ne permet donc pas plus, sous la plume de ses journalistes, sous les objectifs de ses photographes, ni sous les touches de clavier de ses lecteurs, de porter une utopie en puissance non réalisée en actes. La révolution ne sera pas portée par le média. Au contraire, le site s'avère être un avocat de l'ordre sportif dans lequel il (re)cadre lui-même l'esport, et un agent du gouvernement des corps sportifs, comme il a pu et peut l'être encore pour les corps sportifs. Malgré tout, le paysage communicationnel est vaste, et d'autres espaces adoptent des cadres alternatifs de la pratique et des compétiteurs. C'est le cas par exemple de la revue féministe *La Déferlante* qui, dans son numéro de novembre 2022 consacré au verbe « Jouer », pointa du doigt les problèmes systémiques de genre de l'industrie du jeu vidéo, mais surtout les actions menées

par des joueuses et développeuses pour renverser ce système. La désinvisibilisation se mêle à l'*empowerment*, venant changer le cadrage de la Gameuse, non plus figure passive, mais agissante²⁹⁷⁵. Autre exemple tiré du même numéro, la mise en lumière de l'action de l'association Afrogameuses, et la nécessité d'envisager le prisme de l'intersectionnalité lorsque l'on étudie l'esport et son écosystème²⁹⁷⁶. Dans les deux cas, l'utopie esportive inclusive est incontestablement au centre. Ainsi, cet exemple le montre bien : de nouveaux joueurs entrent dans le jeu, et la partie discursive mêlant corps, genre, sport et esport ne fait que commencer.

²⁹⁷⁵ RONFAUT Lucie, « Jeux vidéo : les féministes crèvent l'écran », *La Déferlante*, n° 8, 2022, p. 77-81.

²⁹⁷⁶ MURHULA Christelle, « Rendre les femmes noires plus visibles dans le jeu vidéo », *La Déferlante*, n° 8, 2022, p. 86-89.

Conclusion de la troisième partie

Pour poursuivre l'étude des effets des cadrages médiatiques, cette troisième partie a proposé d'étudier les discours et cadrages sous l'angle des normes. Trois normalisations, abordées chacune dans un chapitre dédié, ont été mises en lumière : la normalisation d'un sport sain, d'un sport sportif et d'un sport (a)genré.

L'ambition et le pouvoir ou potentiel normatif des cadres médiatiques a été souligné de façon générale. En effet, les cadres décrivent ce qui est, ce qui doit être et sont orientés vers l'action. Ils définissent ce que sont et doivent être l'esport et ses pratiquants normaux. Autrement dit, ils délimitent et instituent des normalités. Surtout, le projet normatif des cadres qui s'imposent dans la presse a été mis en avant. Les cadres « sociabilité », « développement humain », « discipline compétitive », « réel » et « utile » présentent le plus souvent, explicitement ou non, l'esport comme une activité saine, exempte d'effets néfastes et source de bienfaits. Les cadres « sport » et « discipline compétitive » concourent à la sportivisation de l'esport. La configuration rassemblant les cadres « pratique masculine » et « discipline » (sans le cadre « inégalités ») normalise l'esport comme masculin tandis que les cadres « inégalité » et « mixte » promeuvent un autre modèle genré dans lequel les hommes et les femmes sont égaux, voire où le genre disparaît. Comme montré, le développement de ces cadres est intimement lié aux disputes dans lesquels ils sont mobilisés.

À cet égard, le rôle plus spécifique des controverses dans les normalisations a été mis au jour. En effet, à leurs origines se trouvent des critiques et des contestations basées sur des principes normatifs. Surtout, les controverses mettent des questions à l'agenda : quels sont les effets de l'esport, ou l'esport est-il source d'effets néfastes ? L'esport est-il un sport ? Ces questions dont la réponse apparaît importante à savoir (car à l'agenda) sont aussi liées à des normes. Par extension, ces dernières sont aussi mises à l'agenda. Parce qu'il s'agit de controverses basées sur des valeurs de vérité, il s'agit de savoir si l'esport est ou non conforme à la norme d'une pratique saine ou à la norme du sport dans la réalité. La pratique est donc positionnée par rapport à ces normes et décrite selon elles, en termes d'(in)adéquation à celles-ci. Plus encore, parce que les questions et leurs réponses sont le plus souvent connotées moralement (il est admis qu'il est souhaitable que l'esport soit une activité saine, et, dans une moindre mesure, un sport), il apparaît important que le jeu vidéo compétitif soit ou devienne une activité saine et un sport. Autrement dit, il est important que l'esport soit conforme aux normes d'une pratique saine et

sportive. L'esport est évalué et jugé selon sa conformité. Ces normes deviennent l'horizon de la pratique. Ainsi, peu importe que les réponses aux questions « y a-t-il des effets néfastes » ou « est-ce un sport » soient positives ou négatives, lorsqu'elles prennent la question au sérieux et ne la contestent pas, elles y adhèrent et contribuent à son imposition à l'agenda. Surtout, quand elles connotent moralement la question et les réponses données (p. ex., en contestant l'esport, car il est source d'effets néfastes, en considérant que l'absence d'effet est une bonne chose), elles reconnaissent l'importance que l'esport soit conforme et consacrent les principes normatifs sur lesquels se basent les évaluations et les jugements.

Cela dit, il est possible de se demander si ce sont les cadres ou les controverses qui produisent des normalisations. En fait, les deux sont interdépendants et à envisager ensemble. La controverse impose une norme, mais ce sont les cadres qui la font vivre et l'instituent. Les cadrages sont déterminants, car ce sont eux qui définissent, présentent et soulignent ce qui est normal, acceptable, souhaitable et ce que doit être l'esport. Mais les controverses sont aussi déterminantes, car elles orientent et conditionnent ce qui est défini, présenté et souligné comme normal, acceptable, souhaitable et comme étant l'esport par les cadrages. En effet, il a été montré comment ces controverses orientent et conditionnent la production et la construction des cadres. Elles mènent à la création de certains cadres. En outre, elle mène les cadres existants à déployer leur logique pour répondre aux questions débattues. Lorsqu'ils ne contestent pas ces dernières, la norme est au cœur des discours qu'ils produisent. L'esport est positionné par rapport à elle dans le cadre. Lorsqu'ils connotent moralement leur réponse et la question, la norme est de plus valorisée. Les cadres demeurent marqués dans leur construction par ces discours et la controverse. Ils intègrent désormais l'ensemble des positionnements défendus. Les cadres en gardent des traces même lorsqu'ils sont mobilisés en dehors de toute dispute ou situation liée à la controverse. Ainsi, les controverses, par le biais des cadres dont elles ont marqué le destin, continuent leur travail de normalisation après coup.

Cette partie a donc montré comment s'imposent principalement deux acceptions normales et acceptables de l'esport dans la presse : un esport sain et un esport sportif. Celles-ci sont suffisamment larges pour englober une multitude de pratiques sportives et permettent à toutes d'en faire partie dès lors qu'elles justifient leur conformité. Ces deux esports légitimes sont incarnés de façon édifiante par les grands salons, conventions ou événements organisés sur un weekend (p. ex. Gamers Assembly), qui occupent progressivement une part importante des articles produits. À ce propos, ce chapitre a aussi rappelé comment le contexte historique qui

transforme l'usage des articles dédiés au sport électronique accentue d'autant plus l'apparition de certains cadrages, l'importance de certaines normes et, *in fine*, ces normalisations. Les nombreuses associations d'esports qui utilisaient la presse pour promouvoir leurs événements semblent s'être repliées sur d'autres canaux de communication. En outre, nombreuses d'entre elles ont disparu. Alors qu'une plus grande proportion d'événements compétitifs sont organisés en ligne, la mise en place de compétitions en présentiel semble le plus souvent reléguée à un nombre plus réduit d'acteurs spécialisés (qu'ils soient privés, associatifs ou communautaires) communiquant principalement sur leurs propres réseaux sociaux. La presse devient ainsi le terrain privilégié des acteurs sportifs en quête de légitimité et de partenariats souhaitant développer leur action à l'échelle locale et nationale, ainsi que des acteurs publics et institutionnels targués de missions publiques et éducatives orientées vers l'intérêt général.

Enfin, les résultats présentés et le poids de ces normalisations ont été aussi nuancés dans cette partie. Ces normalisations sont le résultat de l'activité collective et négociée de production d'article dans lesquels les différents acteurs se coordonnent. Les acteurs de l'esport n'en conservent pas moins leur capacité critique. Si ceux-ci s'accordent sur les finalités (p. ex., être sain), ils ont toujours le pouvoir de négocier les moyens à mettre en œuvre pour l'atteindre. Autrement dit, ils ont le pouvoir de changer le sens d'actions ou de comportements en les rendant compatibles aux finalités ou valeurs promues. Ainsi, le recadrage de l'esport comme sport peut s'accompagner de la promotion d'une autre acception du sport, dans lequel celui-ci n'est pas seulement physique, mais aussi mental, mixte ou non genré. À cet égard, s'il est possible de voir le recadrage de l'utopie esportive non genré en simple sport mixte comme un échec, il peut être possible de l'envisager comme le projet politique d'acteurs qui œuvrent pour changer les significations du sport et en faire un espace inclusif. Ces analyses rappellent que les médias restent des espaces de luttes dans lesquels les individus défendent ou remettent en question des cadres et des normes, et négocient leurs sens. En outre, il est bon de rappeler que la mise en scène de ces normes, du bien et du mal dans les discours ne dit rien sur les règles que les acteurs sportifs suivent au quotidien. À cet égard, le fait que « Les conférences n'ont pas attiré les foules »²⁹⁷⁷, ou que certains compétiteurs qui « veulent juste jouer et progresser dans leur jeu » aient du mal à suivre les « protocoles » et à respecter les contraintes imposées par leur club professionnel, mis en lumière dans des articles, peuvent être interprétés comme des actes de résistance des individus :

²⁹⁷⁷ RICHARD Gaëlle, « Le e-sport attire les jeunes », *Sud Ouest*, 28/11/2016, p. Bordeaux Rive Droite-C2_12.

« “On leur donne un programme. Ils ont toute une batterie de tâches à effectuer, un salaire, des contraintes... Certains sont parfois effrayés par tout ça, ils veulent juste jouer et progresser dans leur jeu”, reconnaît le chargé de performance de GameWard. Les chargés de performance doivent faire preuve de pédagogie et expliquer l’intérêt de leurs protocoles »²⁹⁷⁸.

À cet égard, il est intéressant de noter que les études qualitatives qui ont interrogé des sportifs de haut niveau à propos de leurs habitudes et activités corporelles ont montré que, malgré l’intériorisation d’un discours des bienfaits de l’exercice et d’un mode de vie sain, celui-ci n’était que peu mis en œuvre par les compétiteurs²⁹⁷⁹.

²⁹⁷⁸ CANIER Parauguste, « L’e-sport, une affaire de pros ! », *op. cit.*, 2021, p. HDSE38.

²⁹⁷⁹ KARI Tuomas, SIUTILA Miia et KARHULAHTI Veli-Matti, « An Extended Study on Training and Physical Exercise in Esports », in Brock R. DUBBELS (dir.), *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations*, 2021, p. 270-292, [<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7707-3.ch040>] ; BAUMANN André, MENTZONI Rune Aune, EREVIK Eilin et PALLESEN Ståle, « A qualitative study on Norwegian esports students’ sleep, nutritional and physical activity habits and the link to health and performance », *International Journal of Esports*, n° 2, vol. 2, 2022 ; MONTEIRO PEREIRA Ana, BOLLING Caroline, BIRCH Phil, FIGUEIREDO Pedro, VERHAGEN Evert et BRITO João, « Perspectives of eFootball Players and Staff Members Regarding the Effects of Esports on Health: A Qualitative Study », *Sports Medicine - Open*, n° 1, vol. 9, 2023, p. 62, [<https://doi.org/10.1186/s40798-023-00617-0>].

Conclusion générale

Cette thèse avait l'objectif de comprendre le traitement de la pratique compétitive des jeux vidéo dans les médias. Au terme d'une phase exploratoire, la théorie des cadrages médiatiques s'est imposée pour donner sens aux discours des 392 articles issus de la PQN, des 4533 articles de la PQR publiés, des 2171 articles de la rubrique en ligne sport du média sportif *lequipe.fr* et des 4657 commentaires postés en dessous retenus dans le corpus.

La reconstitution du stock culturel des cadres de l'esport et l'identification de 13 cadres principaux a permis de caractériser le cadrage médiatique de l'esport de 1996 à 2022. Les cadres « jeu vidéo », « électronique », « sociabilité » et « discipline compétitive » se sont révélés être les plus dominants dans la presse généraliste. La progressive diminution de la proportion des cadres « jeux vidéo » et « électronique » au profit des cadres « discipline compétitive », « sport » et « industrie » a été soulignée. Ces trois derniers cadres sont aussi au cœur de la rubrique sport de *lequipe.fr* depuis sa création en 2016. Le cadre « activité à encadrer » émerge lui aussi particulièrement à partir de cette année-là dans la presse généraliste et sportive en ligne. Des ruptures similaires à celles identifiées par les travaux historiques apparaissent aux alentours des années 2010 (nouveaux jeux vidéo compétitifs, investissements des éditeurs de jeux dans l'organisation de la pratique, succès des plateformes de streaming comme Twitch) et de 2016 (investissements d'acteurs non endémiques dont sportifs, institutionnalisation par les pouvoirs publics). Certaines occurrences du réel semblent ainsi s'imposer dans les productions médiatiques. Si certains de ces faits ou événements paraissent devenir des dispositifs typiques de cadres, leur médiatisation n'a rien d'évidente. Le choix de les évoquer résulte d'un acte de cadrage du média et du journaliste. Surtout, il y a de nombreuses manières d'en parler et de multiples possibilités de les recadrer sous un autre angle. Dès lors, tout l'enjeu de cette thèse était de comprendre la construction de ce(s) cadrage(s) dans la presse. Pour pleinement appréhender le cadrage médiatique de l'esport, il s'agissait aussi de comprendre ses effets sur la pratique et les pratiquants médiatisés.

Pour y parvenir, le rôle des logiques du monde médiatique et du travail journalistique sur la production et la construction des cadres a d'abord été analysé. Cinq entretiens avec des journalistes de PQN, de PQR et de *lequipe.fr* ont été réalisés. L'importance des articles cadrant épisodiquement les événements sportifs ainsi que la faible proportion d'enquêtes et d'analyses thématiques ont permis de mettre au jour les contraintes économiques et temporelles que

doivent négocier les journalistes de presse quotidienne qui écrivent sur l'esport. L'usage de certains cadres spécifiques de l'esport (p. ex., « discipline compétitive », « sport », « sociabilité ») et cadres génériques (p. ex., « conflit ») leur permet de rendre les nouvelles intelligibles, intéressantes et conformes aux règles de la profession à moindres frais. Ensuite, la différenciation des premiers résultats obtenus selon les types de presse et les quotidiens a permis de mettre en lumière le poids des contraintes éditoriales de chaque média sur la production et la construction des cadres. En effet, les types d'articles et les cadres produits par la PQR, la PQN et *lequipe.fr* ne sont pas les mêmes. Alors que le média sportif suit l'actualité des compétiteurs et des équipes engagés en tournois, la PQR s'intéresse à un loisir compétitif qui s'ancre localement dans le quotidien des individus. De son côté, la PQN rend principalement compte d'une nouvelle discipline compétitive organisée qui s'institutionnalise, se popularise à l'échelle mondiale et donne naissance à une industrie. Le rôle des quotidiens dans la production et la construction de certains cadres, à l'instar du *Figaro* pour le cadre « industrie », a été souligné.

L'étude des sources qui apparaissent dans les articles a aussi été instructive. Ces sources ne sont pas les mêmes selon le type de presse et de média, et permettent en partie d'expliquer leurs cadrages différents. Le rôle joué par les sources sélectionnées dans la production et la construction des cadres a ainsi été souligné. Leurs statuts ou appartenances induisent souvent des attentes que le contrat de communication spécifie et que le contrat de lecture rend visible. Ainsi, les compétiteurs de haut niveau, leurs managers et leurs coachs cadrent le plus souvent l'esport comme une « discipline compétitive ». Les sources peuvent aussi imposer leurs cadrages aux journalistes, d'autant plus quand elles font preuve de professionnalisme en fournissant des cadres clés en main qui permettent aux journalistes profanes de faire face à des contraintes temporelles. Pour autant, il s'agit d'une relation négociée dans laquelle sources et journalistes sont capables de faire preuve d'agentivité. Les journalistes ont la possibilité de (ne pas) sélectionner une source et surtout de la recadrer en complétant son discours, en développant un métadiscours, ou en lui posant des questions. De nouveau, ces recadrages montrent le rôle des logiques médiatiques dans la construction des cadres dans la mesure où ils sont intimement liés aux grammaires que doivent suivre les journalistes pour être de « bons » professionnels.

Enfin, le rôle décisif des publics auxquels s'adressent les différents types de presse a été montré. Les cadrages apparaissent intimement liés aux rôles d'ambassadeurs de publics ignorants,

inquiets ou au contraire fans et défenseurs de l'esport qu'endossent les journalistes. Ainsi utilisent-ils certains cadres pour rendre compréhensible, rassurer et répondre aux inquiétudes, déconstruire, prévenir, dénoncer et alerter ou encore accrocher et distraire. L'étude des logiques médiatiques montre ainsi déjà l'importance des controverses qui traversent l'esport. Ces rôles typiques endossés par les journalistes ambassadeurs y sont intimement liés. Et pour cause, leurs sources et leurs publics y sont pleinement engagés. Les journalistes sont donc des acteurs majeurs des controverses qu'ils sont encouragés à médiatiser. Au-delà d'organiser le débat démocratique en représentant chaque voix de façon égale, ceux-ci enquêtent, problématissent, publicisent et prennent parfois parti.

1. Des controverses aux normalisations

Plus précisément, cette thèse a identifié deux controverses majeures et trois problèmes qui structurent la production et la construction des cadrages médiatiques depuis 1996, et mis en lumière leurs effets sur les pratiques sportives et les pratiquants médiatisés.

1.1. De la controverse des effets à l'assainissement de l'esport

La première, et la plus ancienne des controverses, est liée aux effets néfastes de l'esport sur les pratiquants. Résolument politique, cette controverse prend appui sur des valeurs de vérité. Les individus se disputent à propos de l'interprétation (ou cadrage) des effets de la pratique du jeu vidéo compétitif. Elle oppose un public extérieur qui dénonce l'existence d'effets néfastes sur les jeunes joueurs à un public d'initiés qui s'oppose aux critiques des premiers et défend l'absence d'effets néfastes, voire l'existence de bienfaits.

La presse généraliste a joué un rôle important dans la construction de cette controverse. Au-delà de ceux qui rendent compte de son existence, plusieurs articles problématissent et publicisent les effets néfastes de la pratique grâce au cadre « effets néfastes ». Le rôle qu'occupent des journalistes ambassadeurs d'un public inquiet (et/ou eux-mêmes inquiets), des parents, des professionnels de la santé ou encore d'(ex)joueurs dans la production de ces discours a été montré. L'action de ces mêmes médias dans la défense de l'esport a aussi été souligné. Dans d'autres articles, fans d'esport et journalistes problématissent et publicisent

l'existence de cadrages négatifs injustes de l'esport grâce au cadre « activité discréditée » et promeuvent d'autres présentations, plus favorables au jeu vidéo compétitif. En outre, la controverse se manifeste surtout au quotidien à travers les opérations de justifications des acteurs de l'esport du bien-fondé de leur pratique. Ce travail de justification est souvent provoqué par les questions des journalistes qui se font le relai d'un public inquiet, enquêtent sur la réalité des effets et/ou souhaitent rassurer le public méfiant, voire déconstruire des cadrages qu'ils jugent injustifiés. En effet, en questionnant les initiés à ce propos et en rapportant leur réponse, ils leur offrent la possibilité de (re)cadrer l'esport comme non dangereux et sain. Pour autant, les acteurs esportifs semblent aussi produire d'eux-mêmes des justifications, ou confirmations, par anticipation. S'il s'agit pour eux d'imaginer les préoccupations des journalistes et des lecteurs destinataires, ils produisent alors des justifications qui révèlent bien la force de la controverse des effets sur la production des discours et des cadres. Celles-ci apparaissent également indissociables des motifs exposés par les promoteurs de l'esport depuis les années 2000 : légitimer, démocratiser, professionnaliser, et structurer l'activité. D'une part, les cadrages négatifs de la pratique et son présumé discrédit au sein de la société semblent avoir en partie motivé et renforcé ces projets. D'autre part, pour les défendre, il apparaît nécessaire de justifier de l'intérêt de la pratique compétitive des jeux vidéo.

Ainsi, la controverse des effets joue un rôle dans la construction des cadres médiatiques de l'esport. La formation des cadres « effets néfastes » et « activité discréditée » y est intimement liée. Le cadre de niveau 3 « activité saine » apparaît également comme une réponse à la question des effets. Les cadres de niveau 3 « réel », « virtuel », « sérieux » ou « violence », qui constituent des sous-cadres des principaux cadres impliqués et qui demeurent liés à des sous-questions de la controverse, sont aussi particulièrement façonnés par la controverse. Enfin, l'ensemble des cadres mobilisés pour contrer les arguments d'opposants et montrer que l'esport est sain (« discipline compétitive », « sociabilité », « développement humain », « industrie », « passion », « sport », etc.) apparaissent aussi marqués par la controverse. De nos jours, ceux-ci semblent encore présenter l'esport de façon favorable et conserver une dimension morale en dehors de toute dispute.

Ainsi, cette controverse et les cadres qui en résultent occupent un rôle décisif dans l'avènement et la normalisation d'un esport sain. En effet, malgré leur(s) dispute(s) à propos de la réalité de l'esport, les contestataires et les défenseurs de l'esport s'accordent sur le fait qu'il est préférable

que l'esport soit une activité saine. Ne pas être source d'effets néfastes mais de bienfaits s'impose comme la norme que les pratiques doivent respecter pour être légitimes. Cette norme n'est pas remise en cause par le public esportif dans la presse généraliste et sportive. Les cadres défavorables (p. ex., « effets néfastes ») et les cadres favorables (p. ex., « sociabilité », « discipline compétitive ») marqués par la controverse des effets adhèrent et prennent appui sur les mêmes principes normatifs. Les acteurs esportifs jouent un rôle décisif dans l'avènement de cet esport sain. En plus de promouvoir des cadrages présentant cet esport comme normal, certains rappellent à l'ordre les pratiques déviantes, affichent leur volonté de lutter contre les effets néfastes de l'esport et se muent en véritable entrepreneur de cet esport sain. Ainsi, si l'augmentation de la proportion de cadrages favorables aurait pu être le signe de la légitimation de l'esport dans la presse et permettre de montrer le rôle des médias dans ce processus, il n'en est rien. Seules les bonnes et saines pratiques de l'esport apparaissent légitimes : celles réelles, utiles, sociables, encadrées, contrôlées, etc. L'absence du cadre « effets néfastes » ne doit pas laisser penser que toutes les pratiques de l'esport sont présentées comme exemptées d'effets néfastes, tout comme les cadrages favorables des pratiques médiatisées ne doivent pas faire oublier pourquoi elles ont le droit de citer dans la presse et de bénéficier d'un tel cadrage.

Pour autant, les acteurs esportifs ne sont pas victimes de l'imposition de cet esport sain. Sa promotion apparaît intimement liée à leurs projets d'institutionnalisation, de professionnalisation et de promotion de leurs événements. Cette normalisation peut en outre être vécue comme une reconnaissance. Enfin, et surtout, malgré le consensus autour des principes normatifs et de la finalité (être sain), les acteurs esportifs ont tout de même la possibilité de négocier les moyens pour l'atteindre. Ainsi, il est possible de rendre n'importe quelle action ou pratique légitime en montrant que celle-ci n'est pas source d'effets néfastes et permet de faire de l'esport une activité saine. Toutefois, si les contours de ce qu'est une activité saine peuvent être redéfinis, les significations de la pratique en question n'en demeurent pas moins recadrées dans le droit chemin.

1.2. De la controverse du sport à la sportivisation de l'esport

La deuxième controverse que les discours étudiés rendent visible, à laquelle ils participent et qui transforme la pratique, est liée au sport. Les individus se disputent à propos de la qualification de la pratique compétitive des jeux vidéo en tant que sport, et plus largement à propos des rapprochements entre sport et esport. Si, dès la fin des années 1990, les cadrages

sportifs de l'esport produits par les initiés interrogent, cette controverse émerge principalement à partir de 2016. Elle est provoquée par les multiples engagements d'acteurs sportifs au sein de l'esport, à l'instar du média sportif *lequipe.fr* qui lance sa rubrique cette année-là ou du CIO qui discute la potentielle intégration de l'esport aux Jeux olympiques à partir de 2017. Elle oppose principalement un public sportif qui (re)cadre l'esport comme « non-sport » pour contester sa qualification en tant que sport et/ou ses rapprochements avec le monde sportif à un public esportif qui conteste les (re)cadres produits par le premier et défend la légitimité de ces rapprochements. Dans une moindre mesure, elle oppose aussi des acteurs esportifs entre eux. Cette controverse se situe principalement au premier niveau de cadre. Quand les uns cadrent l'esport comme du « jeu vidéo » ou de « l'esport » pour s'opposer à sa qualification sportive, les autres (re)cadrent la pratique comme un « sport ». Les cadres de niveaux 2 et 3 sont aussi au cœur des débats. Ils sont surtout mobilisés au service des cadres de niveau 1, pour défendre que l'esport est un « sport » ou du « jeu vidéo ». Ces niveaux 2 et 3 importent tout de même en tant que tels. Pour beaucoup de fans d'esports, qui recadrent *in fine* l'esport comme « sport » (parfois involontairement), la défense de la qualification sportive de l'esport n'a pas d'importance. Il s'agit surtout de réfuter les cadres de niveau 2 « électronique », « jeu » ou « effets néfastes » et de défendre des cadres qu'ils considèrent plus favorables (p. ex., « discipline compétitive »). À ce propos, certains fans d'esport, bien que minoritaires, s'accordent avec les contestataires sur le fait que leur pratique n'est pas un sport en défendant que c'est de « l'esport », mais qu'il s'agit pour autant d'une « discipline compétitive ».

Le rôle des différents types de presse dans la construction de cette controverse a émergé. Des articles de presse généraliste et de *lequipe.fr* cadrent l'esport comme un sport, rapportent les discours d'acteurs esportifs exprimant leur volonté de sportiviser la pratique puis relaient les contestations à leur encontre et rendent compte de l'existence de la controverse, en particulier à l'occasion du feuilleton lié à la potentielle intégration de l'esport aux Jeux olympiques. Le rôle spécifique de la rubrique en ligne du média sportif, qui constitue une arène privilégiée des débats en France, a aussi été exposé. La présence d'espaces commentaires en dessous des articles permet au lectorat fan de sport de s'opposer à la présence de la discipline sur le site et à sa qualification en tant que sport depuis 2016. Surtout, ces réactions contestataires entraînent de nombreuses réponses de défenses de la part de fans d'esport.

La controverse joue ainsi un rôle décisif dans la production et la construction des cadres « jeu vidéo », « sport » et « esport ». Les cadres de niveaux 2 et 3 utilisés pour défendre ou s'opposer

au cadrage « sportif » de l'esport sont également marqués par les disputes. Les cadres « discipline compétitive », « jeu », « électronique », « virtuel », « sédentaire », « réel », « sérieux », « ridicule », etc., intègrent désormais un positionnement sur la question du sport et un positionnement par rapport aux cadres auxquels ils s'opposent à ce sujet.

La controverse du sport participe ainsi à la sportivisation de la pratique compétitive des jeux vidéo. En effet, la mise à l'agenda de la question « l'esport est-il un sport ? » met la norme sportive au centre et positionne la pratique par rapport à cette norme. Il est important de savoir si l'esport y est ou non conforme. Plus encore, dans la mesure où cette norme n'est pas contestée, ni même questionnée, mais au contraire valorisée, il devient important que l'esport y soit conforme et s'y conforme. Être un sport devient l'horizon de l'esport. Les différents cadres mobilisés pour y répondre sont ainsi marqués par la norme sportive. En intégrant un positionnement sur la question de la sportivité, c'est la norme sportive que les cadres intègrent et sur laquelle ils s'appuient lorsqu'ils ne la contestent pas. Les cadres « discipline compétitive » et « sport » apparaissent particulièrement favorisés et s'imposent. Comme pour la précédente controverse, plusieurs acteurs esportifs se muent en entrepreneur de cet esport sportivisé. Compte tenu de l'existence de conflits internes relatifs à la question du sport qui opposent des acteurs esportifs, il était possible de s'attendre à des remises en cause de la norme sportive de la part de certains acteurs esportifs. Or, si, au début des années 2000, la sportivisation et la professionnalisation de l'esport font l'objet de critiques internes par des initiés qui recadrent l'activité avec les cadres « jeu vidéo », « jeu » et « sociabilité », ces contestations disparaissent par la suite des textes étudiés. Certains initiés s'opposent tout de même au cadre « sport », mais n'en promeuvent pas moins une définition de l'esport sportivée avec le cadre « discipline ». Surtout, la plupart des contestations liées à des rapprochements avec le sport ou à la compétition ne s'y opposent pas frontalement. Les cadres « discipline compétitive », « sport » ou « industrie » ne sont pas contestés, au contraire, les critiques peuvent s'y inscrire. Seuls les dérives et les excès sont fustigés. Ceux-ci sont considérés comme des anomalies qui ne remettent pas en cause le bien-fondé du processus de sportivisation et des cadres « discipline compétitive » et « sport ».

Pour autant, comme pour la précédente controverse, la normalisation sportive est présentée dans les discours comme un projet qui fait sens pour les acteurs et auquel ils adhèrent volontairement. De plus, encore une fois, il est possible de discuter les moyens pour atteindre la finalité sportive. Autrement dit, certains acteurs négocient la définition de la norme sportive. Ces débats peuvent

mener à questionner le rôle de l'esport sur une possible extension ou un affinement de la définition du sport autour de la motricité fine et/ou du mental.

1.3. Des problèmes d'inégalités genrées à l'esport (a)genré

Enfin, d'autres débats liés à des problèmes qui traversent le monde de l'esport et qui préoccupent ses acteurs apparaissent dans les discours de presse. Trois types de problèmes ont été identifiés : les problèmes d'encadrement institutionnel principalement associés au cadre « activité à encadrer », les problèmes de durabilité économique liés au cadre « industrie » et les problèmes d'inégalités genrées. Cette thèse s'est particulièrement concentrée sur ce dernier. Elle a montré le rôle de certains articles de presse dans la problématisation et publicisation de la domination masculine au sein de la pratique. Plus précisément, le rôle de quelques journalistes ainsi que des actrices et acteurs de l'esport qui utilisent ces médias pour problématiser l'absence des joueuses, rendre visibles les discriminations genrées et promouvoir un esport plus inclusif a été mis en lumière. Le cadre « inégalités » qu'ils mobilisent apparaît décisif dans cette entreprise. Il permet une montée en généralité qui transforme un trouble individuel en un problème plus systémique que le monde de l'esport doit résoudre. Ce problème est toutefois source de débats et de négociations. Les solutions à mettre en œuvre pour faire du jeu vidéo compétitif un monde égalitaire et inclusif sont discutées. La création d'équipes et de tournois féminins est tantôt cadrée comme une solution temporaire nécessaire pour permettre une véritable mixité à long terme, tantôt comme un acte d'échec qui reproduit une différenciation genrée. Les questionnements à propos du traitement médiatique des joueuses sont proches. Faut-il mettre en avant les problèmes liés au genre en montrant les difficultés d'être une joueuse dans cet espace masculin au risque de (re)produire un traitement différencié dans lequel les femmes ne sont pas cadrées en tant que compétitrices, ou cadrer de façon identique joueurs et joueuses au risque d'invisibiliser le problème ? La plupart de ces tensions sont situées au sein du cadre « inégalités » qui fait ici consensus. De même, une opposition peut avoir lieu entre les cadres « esport », « sport » et « jeu vidéo » qui se conjuguent avec le cadre « inégalités » lorsqu'il s'agit de savoir si cette situation injuste est la même que dans toutes les pratiques vidéoludiques, si elle est la même que dans tous les sports ou si elle est spécifique à l'esport. Pour autant, d'autres cadrages de ces situations peuvent s'opposer au cadre « inégalités ». Avec les cadres « discipline compétitive » et/ou « activité masculine », l'absence des joueuses peut être expliquée par le caractère masculin de l'esport et par le fait que les filles

seraient moins passionnées, douées et performantes. Les résultats de cette thèse montrent que ces cadres, qui dominent jusqu'en 2016 quand il s'agit d'évoquer le genre, jouent un rôle important dans la normalisation d'un sport masculin. Ils naturalisent l'esport comme une activité masculine ainsi que les différences entre les joueurs et les joueuses. Ils mènent à ce titre à la reproduction d'un ordre genré traditionnel où le masculin est en position hégémonique. Pour autant, les cadres « inégalités » et « activité mixte » se construisent en opposition à ces cadres et à l'ordre genré traditionnel qu'ils instituent. Ceux-ci promeuvent un autre modèle normatif genré. Il est ainsi intéressant d'observer comment la construction du problème public d'inégalités genrées peut mener à la production d'un autre ordre normé. Toutefois, si l'utopie d'un sport agenré se dessine, l'analyse montre comment elle est recadrée au sein du cadre « sport ». Ce recadrage de l'esport en fait un simple sport mixte et ne favorise pas l'expression de nouvelles masculinités ou féminités, ou autrement dit l'expression d'autres modèles normatifs qui s'écartent de ceux promus par un monde sportif qui, certes, évolue sur les questions de genre, mais reste loin de la réalisation d'une quelconque utopie agenrée.

2. L'épreuve de la presse

Le cadrage médiatique de l'esport peut ainsi être pensé comme le produit des épreuves que le jeu vidéo compétitif et ses pratiquants traversent dans les médias. Ces épreuves auxquelles participe l'ensemble des acteurs impliqués dans l'activité de production d'articles de presse pourraient s'imposer à toutes les pratiques corporelles émergentes qui font l'objet de luttes symboliques, politiques et de controverses. La presse apparaît comme un tribunal public, et les articles comme les scènes du procès de l'esport et de ses pratiquants. Face à l'incertitude de sa valeur, de ses effets, de sa sportivité, etc., les journalistes enquêtent, mettent à l'épreuve la pratique et ses acteurs et produisent des jugements. À chaque article se joue l'évaluation, la qualification, la définition, bref, le cadrage de l'esport. Face aux critiques, contestations, accusations, inquiétudes, etc., les acteurs de l'esport qui aspirent à légitimer et développer leur activité doivent ainsi (se) justifier, rassurer, prouver, montrer, etc. Les articles de presse et ces épreuves sont des moments de lutte et de négociation du cadrage de l'esport, et *in fine*, de la définition des pratiques qui sont acceptables ou non. L'activité, ses pratiquants, et surtout leurs cadrages, en ressortent ainsi transformés. Les acteurs de l'esport ne sont pas les seuls à être mis à l'épreuve. Les journalistes le sont également au sein de leur profession et de leur média

(notamment par leurs pairs) ainsi que par leurs sources et leurs publics. Ceux-ci doivent justifier leur respect de certaines règles au risque d'être critiqués. À cet égard, l'enjeu de ces épreuves fut d'autant plus important pour les journalistes dotés d'un capital vidéoludique important qui ont œuvré pour intégrer le jeu vidéo dans leurs rédactions et dans les pages de leurs quotidiens. Ces épreuves demeurent collectives, négociées et partagées. Il est bien évidemment possible de souligner en premier lieu le rôle des acteurs de l'esport qui peuvent également critiquer d'autres acteurs, problématiser et publiciser les situations qu'ils vivent, en bref, instituer de nouvelles épreuves. Les rôles que jouent les logiques des médias et les journalistes sont en second lieu aussi déterminants. Garants du débat démocratique et de l'intérêt général, les professionnels de l'information enquêtent, testent les acteurs, mettent l'esport et ses cadrages à l'épreuve de la réalité, etc. Enfin, les publics jouent également en dernier lieu un rôle décisif. En plus de leurs préoccupations vis-à-vis de l'esport dont les journalistes se font les ambassadeurs, ces derniers mettent aussi les journalistes à l'épreuve par leurs critiques.

3. Pour une théorie des cadrages médiatiques

Ces résultats n'auraient pas été les mêmes sans la théorie des cadres développée pour ce travail de recherche. Celle-ci s'appuie pleinement sur les théories traditionnelles des cadres médiatiques et en adopte les soubassements épistémologiques. Pour autant, elle a l'originalité de différencier trois niveaux de cadres correspondant à des degrés de généralisation (ou de montée en généralité) différents. Les concepts de cadre saillant et de sous-cadre apparaissent aussi centraux. Trois cadres de niveau 1, dix cadres de niveau 2 et plus d'une dizaine de cadres de niveau 3 ont été identifiés. Si communément les cadres de niveau 1 englobent et intègrent les cadres de niveaux 2 en raison de leur plus grand potentiel de montée en généralité, et que les cadres de niveaux 2 intègrent les cadres de niveau 3, chaque cadre a le pouvoir de devenir saillant dans un texte, quel que soit son niveau. Le cadre saillant ou dominant est celui qui impose sa logique et organise le discours. Celui-ci peut ainsi faire travailler les autres cadres sous son principe organisateur, au service de sa logique et de sa démonstration. Ces cadres deviennent alors ses sous-cadres. Chaque cadre peut donc devenir sous-cadre. Intégré à l'intérieur d'un autre cadre, il développe désormais ses discours en suivant le principe organisateur de ce dernier. Ainsi, un nombre considérable de configurations de cadres peuvent apparaître dans les textes. De plus, plusieurs cadres saillants peuvent coexister au sein d'un

article. Des cadres peuvent travailler ensemble sans que l'un impose sa logique. Dans ce cas, ils peuvent donner naissance à un nouveau cadre résultant de leur hybridation et dont ils peuvent devenir sous-cadres. Cette façon de modéliser les cadres et leurs relations n'est qu'une proposition qui demande à être discutée, mise à l'épreuve dans d'autres recherches, sur des objets différents. Certains chercheurs considéreront par exemple que ce sont ces configurations qu'il convient de nommer « cadres » et/ou qui doivent constituer le cœur de l'analyse. Pour autant, cette proposition invite à envisager les relations entre les cadres (ou à défaut, entre les discours), la manière dont ils travaillent, la façon dont des configurations de cadres inédites (porteuses de sens nouveaux) émergent et se (trans)forment en cadres, et *in fine* comment ces derniers peuvent revenir travailler avec l'existant. Surtout, en considérant l'existence d'une multiplicité de cadres à partir desquels se créent des configurations, sans présumer de ces configurations, cette modélisation est disposée à analyser des agencements inédits, et permet ainsi de saisir des discours de plus en plus complexes. À cet égard, cette modélisation des cadres semble particulièrement pertinente pour étudier les épreuves de la presse, caractérisées par l'incertitude des cadrages. Enfin, identifier et coder la présence de chacun de ces cadres, qui ont le potentiel d'exister de façon autonome, a l'intérêt d'offrir par la suite de nombreuses possibilités de recodages qui sont encore loin d'avoir été entièrement exploitées pour cette étude.

La modélisation proposée et les cadres de l'esport identifiés sont donc à penser comme des outils que le chercheur peut mettre à contribution. À cet égard, cette modélisation des cadres en niveaux pourrait être mobilisée par des recherches dédiées aux cadrages médiatiques qui ne sont pas liés à un événement ou à une personne précise, mais à un phénomène qui recouvre une multitude d'expériences, comme c'est le cas pour la plupart des pratiques sportives et/ou culturelles.

D'autre part, il est possible de se demander dans quelle mesure les cadres spécifiques à l'esport pourraient convenir et apparaître dans des productions médiatiques dédiées à d'autres pratiques corporelles, émergentes ou non. En effet, il est facile d'imaginer que les cadres « industrie », « sociabilité », « popularité », « activité à encadrer », etc., puissent être mobilisés pour donner sens à une pratique récente, à l'instar du parkour, du street-workout, du roller-derby ou encore

du disc golf²⁹⁸⁰. Moyennant des ajustements, il pourrait être possible de reconstituer un stock culturel de cadres spécifiques à un ensemble de loisirs corporels et/ou compétitifs.

Les cadres spécifiques à l'esport mis au jour dans cette thèse peuvent en outre être des outils pour les chercheurs travaillant sur des matériaux discursifs liés à l'esport. Le stock culturel de cadres proposé pourrait constituer un cadre d'analyse commun permettant de donner sens à n'importe quel discours médiatique lié à l'esport. Celui-ci peut permettre d'unifier l'ensemble des cadres médiatiques identifiés et nommés différemment dans les recherches existantes. Encore une fois, les cadres identifiés et les noms qui leur ont été donnés ne sont que des propositions à discuter et à améliorer. Mais l'utilisation d'un même cadre par différents chercheurs offrirait la possibilité de comparer les résultats d'études et de corpus variés. Ces résultats permettraient également d'améliorer la définition du stock culturel de cadres de l'esport.

Les cadres identifiés peuvent également permettre d'étudier les discours de textes scientifiques. En effet, les cadrages de l'esport dans la presse apparaissent aussi dans de nombreuses productions scientifiques. Cela est particulièrement symptomatique des travaux qui reproduisent les discours des sources, sans recul réflexif et critique. En outre, il serait possible de critiquer certains travaux historiques qui reproduisent les récits historiques et possiblement mythifiés²⁹⁸¹ présents dans la presse. À cet égard, les résultats de cette thèse peuvent aussi être utiles aux historiens qui utilisent des discours médiatiques en guise de source pour reconstruire le passé. La mise en lumière des enjeux qui entourent la production des discours médiatiques invite à un certain recul et peut contribuer à renforcer l'analyse critique des documents sources.

Enfin, la modélisation des cadres en niveaux proposée ici peut aussi contribuer à quelques réflexions sur l'interdisciplinarité. Elle peut permettre d'éclairer la façon dont chaque discipline, courant théorique ou paradigme peut travailler conjointement. En partant du principe que chacun constitue un cadre ou une configuration de cadre composée de plusieurs sous-cadres, ils peuvent s'opposer à certains niveaux, mais s'accorder sur d'autres niveaux et sous-cadres. À l'occasion d'un travail ou d'une démonstration visant à souligner quelque chose sur lequel ils s'accordent, des cadres pourtant différents et opposés peuvent être mobilisés ensemble au service de la démonstration du cadre existant sur lequel ils s'accordent. Si ce cadre n'existait

²⁹⁸⁰ WOODS Joshua K., *Emerging sports as social movements: disc golf and the rise of an unknown sport*, Palgrave Macmillan, Cham, Switzerland, 2021.

²⁹⁸¹ BARTHES Roland, *Mythologies*, op. cit., 2010.

pas, ils peuvent même lui donner naissance. Les deux cadres deviennent sous-cadre de celui-ci et travaillent sous sa logique. Leurs énoncés sont recadrés et reformulés au prisme du principe organisateur du cadre qui les surplombe. Ce dernier est enrichi par ces différents sous-cadres. Les cadres originaux continuent d'exister de leur côté. Pour autant, le nouveau cadre qui résulte de leur hybridation peut à présent travailler en tant que sous-cadre d'autres cadres existants, et donc revenir travailler avec les cadres originaux. Dans ce cas, ce qui émerge du nouveau cadre hybride peut en retour enrichir les cadres existants.

4. Hybrider cadres médiatiques, controverses et normalisations

Ce travail de recherche a ainsi rapproché, voire hybridé, les concepts de cadre médiatique, de controverse et de normalisation au sein d'un même cadre d'analyse. À son terme, il est possible de revenir sur les intérêts d'avoir opéré de tels rapprochements, et sur la façon dont ils peuvent en retour enrichir le cadre d'analyse initial de chacun de ces concepts. Tout d'abord, les cadres identifiés se sont révélés être un outil intéressant pour l'étude des controverses et des problèmes. Ils permettent de comprendre l'ensemble des discours produits et de comparer ceux formulés par différents acteurs, dans des espaces variés (notamment au sein de divers types de presse) et à différentes époques. Le modèle en niveaux permet surtout de caractériser pour chaque situation de communication l'endroit où se trouve la tension ou le conflit, les points (ou cadres) sur lesquels des accords ou des consensus émergent, les aspects sur lesquels les acteurs s'opposent et/ou les éléments qui font l'objet de contestations. Les cadres permettent de la même façon d'étudier des controverses scientifiques, à l'instar de la controverse liée à la qualification sportive de l'esport dans la littérature. Les controverses peuvent être (aussi) pensées comme des oppositions entre des cadrages. Ainsi, les cadres et notamment le concept de *framing contest* peuvent rappeler qu'en dépit des situations problématiques ou de conflits qui réactualisent puissamment la controverse (sur lesquels se concentre principalement l'étude ordinaire des controverses), celle-ci se déploie aussi de façon plus latente, implicite et diffuse au quotidien, par les cadrages que les individus produisent à propos des questions controversées. En outre, il est possible de rappeler que les cadres médiatiques sont des outils utilisés par les acteurs sociaux qui leur donnent les moyens de problématiser et publiciser des situations ou de défendre la légitimité de l'esport lorsqu'ils s'expriment dans les médias. Il a par exemple été montré comment le cadre « inégalités » a donné les moyens aux acteurs et

actrices sportifs de monter en généralité pour problématiser et publiciser les inégalités genrées au sein de la pratique compétitive des jeux vidéo. Enfin, lorsque les théories des cadres médiatiques conduisent à s'intéresser à leurs conditions de production, elles rappellent le rôle que jouent les journalistes, leurs sources et leurs publics, et plus fondamentalement les médias, dans la construction des controverses.

Les cadres médiatiques apparaissent pertinents pour éclairer les processus de normalisation. En effet, les cadres définissent des (a)normalités. Les oppositions entre cadres peuvent être appréhendées comme des oppositions entre des modèles normatifs. Ainsi, l'identification des cadres médiatiques qui s'imposent, font consensus ou sont contestés, permet d'étudier les normes qui s'imposent, font consensus, ou sont contestées. Les cadres peuvent ainsi permettre de rendre compte clairement de contestations ou de résistances et de leurs rapports à l'ordre normatif dominant. À cet égard, le modèle en niveaux a permis de montrer comment des critiques et disputes liées à la professionnalisation et sportivisation inscrites à l'intérieur des cadres « discipline compétitive » et « sport », ne remettaient pas en question la norme compétitive et sportive.

D'autre part, les concepts de controverse et de normalisation permettent d'enrichir les théories des cadres médiatiques. Les controverses permettent notamment de comprendre comment se construisent et se transforment des cadres. Les questions qu'elles mettent à l'agenda organisent la production des cadres. Cette thèse a notamment montré comment les questions des effets de l'esport et de sa sportivité marquent la production et la construction des cadres. Ces cadres se construisent aussi en prenant appui sur les principes normatifs qui précèdent ces controverses et s'imposent grâce à elles. À cet égard, aborder les cadres en tant que « normes » rappelle leur orientation vers l'action et le changement. Ainsi, considérer les cadres sous l'angle des normalisations produites permet d'appréhender les effets des cadrages.

5. Des cadrages de la presse à d'autres cadrages discursifs

Cette thèse s'est limitée à l'étude des cadrages de l'esport dans la presse généraliste quotidienne nationale et régionale française ainsi que sur *lequipe.fr*. Les comparaisons entre ces types de presse ont permis de mettre en lumière des points communs et des différences, possiblement signes des spécificités de chacune. Pour autant, bien d'autres recherches peuvent être menées

dans cette voie. Tout d'abord, il est possible de regretter l'absence de prise en compte de la presse sportive spécialisée. L'analyse des discours de médias spécialisés ayant pour certains vu le jour au début des années 2000 (p. ex., *VaKarM*, *Team aAa*, *Millenium*) serait intéressante. Le cadre « sport » est-il plus fortement présent dans ces médias spécialisés ? Comment les rapprochements avec le monde sportifs sont-ils cadrés ? Serait-il possible d'observer l'émergence d'un nouveau journalisme spécialisé à part entière, hybridant des éléments de la presse sportive et de la presse vidéoludique ? Si cette thèse s'est limitée à la production française, des comparaisons avec les cadrages médiatiques produits dans d'autres pays ou continents, à l'instar de l'Asie où le rapport aux jeux vidéo et à la technologie pourrait différer, seraient également intéressantes. Existe-t-il une spécificité française ? En effet, si les cadres identifiés dans les travaux internationaux permettent de faire l'hypothèse de tendances propres au monde occidental, l'hétérogénéité des travaux ne permet pas encore d'établir des conclusions à ce propos.

Au-delà d'utiliser le stock culturel de cadres mis au jour pour analyser d'autres types de presses et pour comparer avec les résultats obtenus ici, il pourrait être intéressant d'étudier d'autres types de médias. Il est possible de penser aux reportages vidéo diffusés lors des journaux télévisés ou bien encore aux émissions produites sur des chaînes sportives (p. ex., Canal Esport Club, beIN eSports, etc.). Surtout, l'étude d'autres espaces discursifs davantage réservés aux initiés semble importante. Étudier les discours produits sur des réseaux sociaux (X, Instagram, Facebook, etc.), sur des forums spécialisés (jeuxvideo.com, reddit, etc.) et surtout sur les plateformes de VOD et de streaming (Twitch, YouTube, etc.) pourrait permettre d'observer d'autres discours, d'autres cadres et d'autres normes, potentiellement en opposition avec ceux de la presse. Comme le défend Joshua Woods à la suite de son analyse de la sportivisation du disc golf, ce genre d'espaces seraient moins « affectées par la culture sportive hégémonique »²⁹⁸². En outre, ces discours pourraient-ils faire apparaître d'autres préoccupations ou problèmes, potentiellement invisibilisés dans les discours étudiés ? La question de la sportivité de l'esport a-t-elle de l'importance ? Peut-on observer davantage de résistances et de contestations à l'encontre de la sportivisation ? Ces discours pourraient-ils inviter à relativiser l'importance des discours de presse et de leurs effets ?

²⁹⁸² WOODS Joshua, « A Social Movement », *Emerging Sports as Social Movements : Disc Golf and the Rise of an Unknown Sport*, Springer International Publishing, Cham, 2021, p. 153 21-31, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-76457-9_2].

Plutôt que d'étudier d'autres discours liés à l'esport, il pourrait aussi être stimulant de mettre à profit les outils développés dans cette thèse pour explorer les cadrages médiatiques d'autres pratiques culturelles et corporelles. Il est possible de penser à d'autres activités dont la légitimité sportive est questionnée, qu'elles soient à dominante motrice fine (p. ex., baby-foot, dont la fédération française a abandonné l'appellation « football de table » pour revenir à « baby-foot » en août 2024), cognitive et/ou technologique (course de drones, combat de robots, etc.). De nouveau, la comparaison avec les résultats obtenus dans cette thèse pourrait-elle faire apparaître des spécificités de l'esport ? En outre, les pistes développées dans ce travail, et notamment au moment de présenter le cadre « esport », pourraient également être intéressantes pour l'étude de spectacles sportifs nouveaux ou qui se réactualisent. La nouveauté, notamment incarnée par des formats ou médias inédits, transforme-t-elle le cadrage (et donc le sens) principal des pratiques, ou au contraire, le renforce-t-elle ?

Enfin, les cadres mis au jour pourraient-ils permettre d'analyser des discours qui ne sont pas médiatiques, à l'instar de conversations ? En effet, l'insistance de Baldwin Van Gorp sur le fait de « réintégrer la culture » et sa proposition de stock culturel de cadres permettrait d'aller en ce sens. Serait-il possible de parler de cadres et de cadrages discursifs de l'esport ? Ainsi, l'étude des discours produits lors d'événements esportifs pourrait être aussi intéressante.

6. Du pouvoir des médias

Les résultats de cette thèse peuvent aussi contribuer aux discussions sur le pouvoir des médias. Certes, cette sempiternelle question fondatrice dans les études médiatiques n'est pas très originale, tout comme les conclusions qui vont être formulées ici. Avant tout, le cadre théorique développé dans ce travail doctoral se positionne en rupture avec les conceptions basées sur le modèle de la seringue hypodermique. La théorie constructionniste des cadres médiatiques reconnaît que si les producteurs, les journalistes et les énonciateurs souhaitent transmettre certaines significations, les lecteurs peuvent utiliser d'autres cadres pour interpréter les textes médiatiques. La sociologie pragmatique de la critique insiste quant à elle sur les capacités et compétences critiques des acteurs. Et pour cause, dans cette thèse, la polysémie des discours étudiés et les multiples façons d'interpréter un même texte ont été soulignées à maintes reprises. Les cadres mis au jour constituent autant d'interprétations que les producteurs et récepteurs

peuvent utiliser pour transmettre et recevoir l'information. Si cela n'a pas été précisé à chaque fois pour ne pas alourdir la lecture, les analyses présentées dans ce tapuscrit ne peuvent prétendre dire quels cadres se trouvent dans les discours étudiés. L'enquête menée peut uniquement statuer sur les cadres potentiellement présents (ou effets de sens possibles²⁹⁸³) que les producteurs sont susceptibles d'avoir utilisés pour transmettre l'information ou que les lecteurs sont susceptibles d'utiliser pour l'interpréter. En outre, l'agentivité des journalistes, mais aussi des sources, tout comme les capacités critiques des lecteurs ont été soulignées. Pour autant, ce travail doctoral a aussi mis en avant des normalisations de l'esport, et l'existence de cadres et de définitions de l'esport qui s'imposent quantitativement. À certains égards, quelques lecteurs pourraient voir dans la dernière partie de cette thèse la (ré)conciliation avec une tradition de travaux structuralistes centrés sur le redressement²⁹⁸⁴ des individus ou sur la façon dont le *sport/media complex*²⁹⁸⁵ contrôle et recadre les nouvelles pratiques dans le cadre hégémonique. Toutefois, l'analyse montre comment les normes qui s'imposent font l'objet de négociations et sont le fruit de l'activité collective de production d'articles, ou plus précisément de l'épreuve de la presse. Finalement, ces résultats vont dans le sens de l'état actuel des connaissances sur « le pouvoir des médias ». À l'image de la théorie de l'*agenda-setting* mobilisée, ce travail souligne l'existence « de nouvelles formes d'influence, plus diffuses, moins mesurables, mais peut-être plus fondamentales » tout en incitant à « davantage de prudence ou de modestie que par le passé »²⁹⁸⁶. Ce travail reconnaît que « les effets des médias sont variables » et que la situation de l'esport invite à réaliser d'autres études, sur d'autres pratiques, avant d'être généralisée²⁹⁸⁷. D'autre part, il convient de rappeler que l'analyse des cadrages médiatiques réalisée ici permet seulement de statuer sur les normes décrites et mises en scène dans les discours, ainsi que sur l'évolution de celles-ci. Il n'est guère possible de présumer des normes que suivent les acteurs de l'esport au quotidien et de la façon dont ils sont (ou non) normalisés. D'ailleurs, malgré la reconnaissance de la capacité des lecteurs à interpréter différemment les textes médiatiques et la prise en compte des commentaires sur *lequipe.fr* (qui constitue une réception partielle), cette thèse n'a pas réellement analysé la réception des articles par les publics. Les effets de sens produits restent donc à analyser. Des entretiens avec des lecteurs seraient indéniablement enrichissants. Il serait alors possible de

²⁹⁸³ CHARAUDEAU Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *op. cit.*, 2010, p. 195-222.

²⁹⁸⁴ VIGARELLO George, *Le corps redressé*, Editions du félin, Paris, 2018.

²⁹⁸⁵ JHALLY Sut, « Cultural studies and the sports/media complex », in Lawrence A. WENNER (dir.), *Media, sports, and society*, Sage Publications, Newbury Park, 1989, p. 70-93.

²⁹⁸⁶ DERVILLE Grégory, *Le pouvoir des médias*, *op. cit.*, 2017, p. 212.

²⁹⁸⁷ *Ibid.*

formuler des hypothèses sur le lien entre les cadrages médiatiques et les effets produits dans la vie des individus au quotidien. De même, des entretiens avec des compétiteurs permettraient d'interroger à nouveaux frais la normalisation de l'esport sain et de l'esport sportif. Surtout, il serait possible d'interroger une problématique féconde à l'intersection de la communication et des sciences du sport : les effets des discours médiatiques sur les corps.

Tables

Table des figures

Figure 1 : Classification du corpus de 4925 articles de PQN et PQR, taille des classes et extrait des lexiques caractéristiques des classes (par chi 2 décroissant de liaisons aux classes).	59
Figure 2 : AFC des formes lexicales du corpus de 4925 articles de PQN et PQR.....	59
Figure 3 : Classification du corpus de 2171 articles <i>lequipe.fr</i> , taille des classes et extrait des lexiques caractéristiques des classes (par chi 2 décroissant de liaisons aux classes).....	60
Figure 4 : AFC des formes lexicales du corpus de 2171 articles <i>lequipe.fr</i>	60
Figure 5 : AFC des dispositifs codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN.....	63
Figure 6 : Représentation schématique des trois niveaux de cadres.	72
Figure 7 : Représentation de deux configurations différentes composées des mêmes cadres. Dans la première, « sport » est saillant et englobe les cadres de niveau 2 « discipline » et de niveau 3 « masculin ». Dans la seconde, le cadre de niveau 2 est saillant. Les cadres de niveau 1 « sport » et de niveau 3 « masculin » travaillent tous deux en tant que sous-cadres précisant de quel type de discipline il est question.....	74
Figure 8 : Configuration dans laquelle le cadre saillant fait travailler à son service un cadre de même niveau. Ici, le cadre de niveau 1 « sport » fait travailler à son service le cadre de niveau 1 « jeu vidéo ».	75
Figure 9 : Représentation graphique des trois niveaux de cadres. Le débat lié à la sportivité de l'esport est principalement situé au troisième niveau, où s'opposent les cadres « sport », « jeu vidéo » et « esport ».	76
Figure 10 : AFC des cadres codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN. La présence d'un cadre était codée dès lors qu'un dispositif de celui-ci était présent.	82
Figure 11 : Photographie de l'article « Les guerriers adulés du <i>Starcraft</i> » (<i>Libération</i> , 06/08/2001). Image d'illustration d'article typique du cadre « jeu vidéo », faisant apparaître le <i>gameplay</i> du jeu vidéo ou son univers.	94
Figure 12 : Capture d'écran de l'article « Les IEM se poursuivent à Katowice » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 02/03/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-iem-se-poursuivent-a-katowice/782419]). Image d'illustration typique du cadre sport. Le spectacle sportif est mis en scène, peu d'indices permettent d'identifier qu'il s'agit d'esport.	101
Figure 13 : Capture d'écran de l'article « Avec le Masters Europe, Riot games joue la carte patriotique » (Corentin Parbaud, <i>lequipe.fr</i> , 11/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-legends-of-runeterra-avec-le-masters-europe-riot-games-joue-la-carte-patriotique/1193516]). Image d'illustration typique du cadre « esport ». Une capture d'écran d'une diffusion de contenu en direct sur le site de streaming Twitch est représentée.....	114
Figure 14 : Capture d'écran de la page Internet France TV diffusant en direct des épreuves des Jeux olympiques 2024 (<i>francetv.fr</i> , 10/08/2024).	119

Figure 15 : Dans la première représentation, le conflit oppose les cadres « effets néfastes » et « sociabilité ». Dans la seconde, le conflit à lieu à l'intérieur du cadre discipline compétitive. Ce même conflit est représenté selon une autre échelle en dessous.....	232
Figure 16 : Capture d'écran de l'article « G2 gifle Fnatic en finale des championnats d'Europe » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 19/04/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-gifle-fnatic-en-finale-des-championnats-d-europe/1128397]).	244
Figure 17 : Dendrogramme qui résulte de la classification hiérarchique descendante réalisée sur les cadres et les acteurs codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN.....	269
Figure 18 : Capture d'écran de l'article en ligne « Les Mondiaux en Chine maintenus ? » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 10/07/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mondiaux-en-chine-maintenus/1151400]).	363
Figure 19 : Photographie de l'article « Jeux virtuels, atouts bien réels » (Baptiste Marsal, <i>le Journal de Saône et Loire</i> , 11/04/2021).....	470
Figure 20 : Photographie qui illustre l'article « Un tournoi qui a tenu toutes ses promesses » (Grégory Jacob, <i>Le Journal de Saône et Loire</i> , 14/02/2005).....	552
Figure 21 : Capture d'écran de l'article « Le problème, c'est la concentration » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 28/03/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-Counter-Strike-le-probleme-c-est-la-concentration/1123211]).	583
Figure 22 : Capture d'écran de l'article « Rogue continue sa route, G2 surpris, tous les résultats de la semaine » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 05/05/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-continue-sa-route-g2-surpris-tous-les-resultats-de-la-semaine/1125187]).	583
Figure 23 : Capture d'écran de l'article « Vision eSports et Echo fox lèvent 38 millions de dollars » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 28/02/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vision-esports-et-echo-fox-levent-38-millions-de-dollars/880150]).	586
Figure 24 : Capture d'écran de l'article « La Karmine annonce son équipe féminine » (Corentin Parbaud, <i>lequipe.fr</i> , 09/02/2023, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-la-karmine-annonce-son-equipe-feminine/1379869#:~:text=Club%20le%20plus%20populaire%20de,intégrer%20le%20circuit%20Game%20Changers]).	587
Figure 25 : Capture d'écran de l'article « Quel avenir pour l'esport féminin ? » (Paul Arrivé, <i>lequipe.fr</i> , 14/03/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187]).	592

Table des graphiques

Graphique 1 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse nationale chaque année de 1996 à aout 2022.	48
Graphique 2 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse régionale chaque année de 1996 à aout 2022.	49
Graphique 3 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « jeu vidéo » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.	97
Graphique 4 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « sport » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.....	107
Graphique 5 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « esport » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.....	120
Graphique 6 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « électronique » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	126
Graphique 7 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « divertissement ludique » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	131
Graphique 8 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « effets néfastes » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	138
Graphique 9 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « sociabilité » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	148
Graphique 10 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « développement humain » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	154
Graphique 11 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « discipline compétitive » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	171
Graphique 12 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « industrie » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	179
Graphique 13 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité à encadrer » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	184
Graphique 14 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « inégalités » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	189
Graphique 15 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité discréditée » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	193

Graphique 16 : Évolution des cadres médiatiques de l'esport présents dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR de 1996-2022. La présence d'un cadre est codée dès lors que deux de ses dispositifs apparaissent dans l'article.	216
Graphique 17 : Pourcentage du nombre d'articles publiés chaque année de 1996 à 2022 par la PQN et la PQR par rapport à la totalité de leur production sur l'ensemble de la période.	250
Graphique 18 : AFC des cadres et des acteurs codés dans le corpus de 2456 articles de PQR et PQN. La présence d'un cadre a été codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent dans le texte.	269
Graphique 19 : Nombre d'articles questionnant la qualification sportive de l'esport ou faisant référence aux débats relatifs à celle-ci de 1996 à 2022 dans le corpus d'articles issus de la PQN et PQR.	381
Graphique 20 : Nombre de commentaires qui contestent ou défendent l'esport postés directement en réponse à l'article, ou en réponse à un commentaire.	525
Graphique 21 : Pourcentage d'article dans lesquels des dispositifs des cadres « pratique masculine » et « inégalités » apparaissent chaque année de 1996 à 2022.	578

Table des tableaux

Tableau 1 : Présentation du corpus complet.....	45
Tableau 2 : Récapitulatif des informations relatives aux entretiens réalisés.....	51
Tableau 3 : Matrice des cadres de l'esport identifiés grâce à l'analyse.	86
Tableau 4 : Association entre les types d'articles et les cadres.....	223
Tableau 5 : Typologie des 2171 articles de la rubrique esport de <i>lequipe.fr.</i>	237
Tableau 6 : Typologie des 2104 images d'illustrations des articles de la rubrique esport de <i>lequipe.fr.</i>	239
Tableau 7 : Typologie des 4925 articles de PQR et PQN. Les résultats sont exposés pour le corpus les réunissant, pour la PQN seule et pour la PQR seule.	247
Tableau 8 : Nombre d'articles de PQN et de PQR dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 2456 articles de presse généraliste (169 PQN, 2287 PQR)..	252
Tableau 9 : Nombre d'articles de quotidiens nationaux dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 169 articles de PQN.	254
Tableau 10 : Nombre d'articles de quotidiens régionaux dans lesquels les différents cadres apparaissent, dans le corpus de 2287 articles de PQN.	258

Table des matières

Sommaire du Tome 1	3
Remerciements.....	5
Introduction générale.....	7
1. De l'énigme à la problématisation.....	7
2. La pratique compétitive des jeux vidéo dans les médias.....	15
2.1. Des discours	15
2.2. Des conditions de production.....	20
3. Vers l'étude des cadrages médiatiques	27
3.1. Cadres médiatiques.....	28
3.2. Agenda-setting.....	32
3.3. Des cadres aux controverses	35
3.3.1. Stratégies, intérêts, motifs et contrats de lecture.....	36
3.3.2. Controverses et problèmes publics	40
4. Corpus et sources.....	44
5. Problématique et plan	52
Première partie. Points Of View : des cadrages médiatiques des compétitions de jeux vidéo.....	55
Introduction de la première partie	55
Chapitre 1. Level Up : d'une théorie des cadres en niveaux	56
Introduction.....	56
1. De l'analyse textométrique à l'analyse qualitative inductive.....	56
2. Une modélisation en niveaux	65
2.1. Identifier un nombre plus important de cadres	66
2.2. Organiser les cadres en niveaux.....	68
2.3. Cadre saillant et sous-cadres.....	73
3. Des configurations de cadres en situation.....	77
Conclusion du chapitre 1.....	83
Chapitre 2. Select Your Frame(s) : des façons de cadrer l'esport	85
Introduction.....	85
1. Cadres de 1^{er} niveau	90
1.1. Jeu vidéo	90
1.2. Sport.....	97
1.3. Esport.....	107
2. Cadres de 2^e niveau.....	120
2.1. Électronique	120
2.2. Divertissement ludique	126
2.3. Effets néfastes	131
2.4. Sociabilité	138

2.5. Développement humain	148
2.6. Discipline compétitive	154
2.7. Industrie	172
2.8. Activité à encadrer	179
2.9. Inégalités.....	184
2.10. Activité discréditée.....	189
3. Cadres de 3^e niveau.....	194
3.1. Popularité.....	194
3.2. Organisation.....	197
3.3. Culture	198
3.4. Passion	201
3.5. Activité saine.....	202
3.6. Réel	203
3.7. Virtuel	204
3.8. Violence	205
3.9. Sédentarité.....	206
3.10. Étrange.....	207
3.11. International	208
3.12. Innovation	209
3.13. Activité masculine.....	210
Conclusion du chapitre 2.....	215
Chapitre 3. <i>Super Media World</i> : de la dimension médiatique des cadres.....	219
Introduction.....	219
1. Les journalistes et leurs médias.....	219
1.1. Des presses quotidiennes	220
1.1.1. Événements de routine et cadrages épisodiques	220
1.1.2. Des contraintes économiques et temporelles	223
1.1.3. L'efficacité des cadrages.....	226
1.2. <i>lequipe.fr</i> et la presse sportive.....	235
1.2.1. Le cycle de l'actualité (e)sportive	235
1.2.2. Cadrer l'esport « comme n'importe quel autre sport ».....	238
1.2.3. Une rubrique « seule sur son île »	240
1.3. Les presses généralistes	245
1.3.1. La PQN : médiatiser une pratique qui se popularise, se mondialise et se professionnalise	249
1.3.2. La PQR : médiatiser une pratique qui s'ancre localement	254
1.3.3. Des services et des rubriques	259
1.4. L'indétermination relative des journalistes.....	260
2. Les journalistes et leurs sources	264
2.1. Sélectionner ses sources.....	265
2.1.1. D'où parlent les sources.....	265
2.1.2. Les cadres des sources	267
2.2. Recadrer ses sources	271
2.2.1. Compléter le discours	272
2.2.2. Développer un métadiscours	276
2.2.3. Le jeu des questions-réponses.....	278
2.2.4. Des recadrages contraints.....	279
3. Les journalistes et leurs publics.....	280
3.1. Des publics (et journalistes) extérieurs et ignorants	282
3.2. Des journalistes ambassadeurs.....	285
3.2.1. Rendre compréhensible.....	285
3.2.2. Rassurer et répondre aux inquiétudes	290
3.2.3. Déconstruire.....	292
3.2.4. Prévenir, dénoncer et alerter	294
3.2.5. Accrocher et distraire.....	295

3.3. Des journalistes critiqués	297
3.3.1. Critiques adressées par un public d'initiés	297
3.3.2. Critiques adressées par un public extérieur.....	300
Conclusion du chapitre 3.....	303
Conclusion de la première partie	306
Deuxième partie. <i>Press Fighters</i> : des débats et controverses sportives... 307	
Introduction de la deuxième partie.....	307
Chapitre 4. <i>Mass effect(s)</i> : de la controverse des effets.....	309
1. Problématiser les effets néfastes	311
2. Justifier et défendre la légitimité de l'esport.....	318
2.1. Rendre problématiques les cadrages injustes et discréditant de l'esport	319
2.2. Produire d'autres cadrages de l'esport	321
2.2.1. Se justifier en critiquant les critiques	324
2.2.2. Se justifier par la popularité	326
2.2.3. Se justifier par le développement de la personne	327
2.2.4. Se justifier par la sociabilité	328
2.2.5. Se justifier par la passion	329
2.2.6. Se justifier par la banalité et la normalité.....	330
2.2.7. Se justifier par la fête	331
2.2.8. Se justifier par le jeu et sa virtualité.....	332
2.2.9. Se justifier par la performance, la compétition et le sport.....	334
2.2.10. Se justifier par les dimensions économiques.....	335
2.2.11. Des justifications multiples au cadre « activité saine »	336
2.3. Promouvoir une pratique saine	337
2.3.1. Se justifier en exemptant le jeu de toute responsabilité	338
2.3.2. Se justifier par l'encadrement, le contrôle et la pédagogie	339
2.3.3. Se justifier en critiquant d'autres pratiques vidéoludiques	341
3. Des motifs interreliés	342
3.1. « Normaliser », « légitimer »	344
3.2. « Démocratiser », « populariser »	346
3.3. « Professionnaliser »	352
3.4. « Structurer »	357
3.5. Des motifs partagés par des journalistes	361
Conclusion du chapitre 4.....	366
Chapitre 5. Is It in the Game? De la controverse du sport.....	369
1. Cadrer l'esport comme un sport	371
1.1. « Sportiviser » : un motif interrelié aux autres	371
1.2. L'engagement des acteurs du monde sportif.....	375
2. La controverse sportive dans la presse généraliste.....	379
3. La controverse sportive sur <i>lequipe.fr</i>.....	384
3.1. Contester le cadrage de l'esport comme « sport ».....	385
3.1.1. (Re)cadrer l'esport comme du jeu vidéo	386
3.1.2. (Re)cadrer l'esport comme source d'effets néfastes	389
3.1.3. (Re)cadrer l'esport comme « non olympique »	391
3.1.4. (Re)cadrer le sport pour contester l'esport	393
3.2. Préserver l'ordre sportif	395
3.2.1. « Rien contre l'esport, mais pas du sport ».....	395
3.2.3. Craindre la transformation néfaste du sport	397
3.2.3. Des technocritiques.....	399
3.3. Riposter et (re)cadrer l'esport face aux contestations	399
3.3.1. (Re)cadrer l'esport comme un sport.....	400

3.3.2. Retourner les critiques au sport.....	403
3.2.3. (Re)cadrer le sport comme compétitif et organisé	405
3.2.4. « Don't feed the troll »	407
3.2.5. « On est d'accord sur le sujet (pas pour les mêmes raisons) »	408
3.2.6. « Ce n'est pas un sport, c'est de l'esport »	410
Conclusion du chapitre 5.....	412
Chapitre 6. Every Puzzle Has an Answer : des problèmes (publics) de l'esport.....	415
1. Problèmes d'encadrement institutionnel	417
1.1. Problèmes d'encadrement légal, de statut juridique et de visa	417
1.2. Encadrer les jeunes et structurer les carrières	424
1.3. Problèmes de burn-out et de santé mentale.....	428
2. Problèmes de durabilité économique	434
3. Problèmes d'inégalités genrées	439
3.1. Rendre problématique l'absence des joueuses dans cette activité mixte	441
3.2. Rendre visibles les discriminations genrées subites dans cet univers masculin	442
3.3. Promouvoir un esport plus inclusif	445
4. Qui définit les problèmes ?	452
Conclusion du chapitre 6.....	455
Conclusion de la deuxième partie	457
Troisième partie. Normal Kommat : des normalisations de l'esport	460
Introduction de la troisième partie	460
Chapitre 7. Evil Dead : de l'esport sain	466
1. Cadres défavorables, cadres favorables, mêmes principes normatifs	467
1.1. De l'omniprésence du cadre des « effets ».....	468
1.2.... À l'omniprésence de son principe normatif.....	474
1.3. S'accorder sur les valeurs et les buts, négocier les moyens	483
2. Des entrepreneurs d'un esport sain	486
2.1. Des aspirations humanitaires	488
2.2. Rassurer pour promouvoir	491
3. Instrumentaliser.....	496
3.1. Contrôler la menace	497
3.2. « Attirer les "invisibles" »	499
4. Hiérarchiser.....	505
4.1. Des pratiques plus ou moins réelles et utiles	507
4.2. Des pratiques plus ou moins sociables.....	508
4.3. Des pratiques plus ou moins encadrées et contrôlées	510
4.5. Des jeux plus ou moins sains	511
Conclusion du chapitre 7.....	513
Chapitre 8. Pro Evolution Esport : de l'esport sportif.....	518
1. Ce que fait la controverse du sport	520
1.1. Faire de la norme sportive la référence	521
1.2. Le rôle décisif des commentaires et des contestataires sur <i>lequipe.fr</i>	523
2. Des entrepreneurs d'un esport sportif.....	526
2.1. Dirigeants de structures et d'équipes	528
2.2. Acteurs issus du monde sportif.....	529
2.2. Coachs, managers, compétiteurs.....	534
3. Contester la norme sportive ?	538
3.1. Préserver la convivialité et le plaisir du jeu informatique.....	540

3.2. Une discipline compétitive singulière.....	549
3.3. Lutter <i>seulement</i> contre les dérives et les abus	554
Conclusion du chapitre 8.....	564
Chapitre 9. It's a Man's Game : des esports genrés.....	569
1. (Re)produire l'ordre genré traditionnel	570
1.1. (Re)produire l'ordre genré traditionnel dans la presse généraliste	570
1.1.1. Naturaliser l'esport comme masculin.....	571
1.1.2. Naturaliser les différences joueurs-joueuses	573
1.1.3. Joueuses, discours épisodiques et responsabilisation.....	574
1.1.1.4. Déconstruire ou non l'ordre masculin.....	576
1.2. (Re)produire l'ordre genré traditionnel sur <i>lequipe.fr</i>	578
1.2.1. La joueuse cachée : de l'invisibilisation de l'esportive.....	579
1.2.2. Un non-athlète ? Le stigmate de la masculinité geek	580
1.2.3. (Re)masculiniser l'esportif et conserver l'hégémonie masculine	582
1.2.4. Une sportive comme une autre : la sportive-isation de l'esportive	586
2. Promouvoir un autre ordre genré	589
3. Recadrer l'utopie	594
Conclusion du chapitre 9.....	598
Conclusion de la troisième partie.....	601
Conclusion générale	605
1. Des controverses aux normalisations.....	607
1.1. De la controverse des effets à l'assainissement de l'esport	607
1.2. De la controverse du sport à la sportivisation de l'esport.....	609
1.3. Des problèmes d'inégalités genrées à l'esport (a)genré.....	612
2. L'épreuve de la presse.....	613
3. Pour une théorie des cadrages médiatiques	614
4. Hybrider cadres médiatiques, controverses et normalisations	617
5. Des cadrages de la presse à d'autres cadrages discursifs	618
6. Du pouvoir des médias	620
Tables.....	623
Table des figures	623
Table des graphiques.....	625
Table des tableaux	627
Table des matières	628

Titre : L'esport à l'épreuve de la presse : cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022).

Mots-clés : esport – média – discours – cadre médiatique – sport – journalisme

Résumé : D'abord présentée comme virtuelle, désincarnée et ludique, voire source d'effets néfastes, la pratique compétitive des jeux vidéo, communément appelée « esport », semble avoir acquis une certaine légitimité dans les médias. Ses régulières présentations en tant que divertissement facteur de sociabilité ou comme discipline sportive populaire reconnue par les pouvoirs publics en témoignent. Cette thèse ambitionne de comprendre le traitement médiatique des compétitions de jeux vidéo dans la presse quotidienne française depuis 1996. Les discours de 392 articles issus de la presse quotidienne nationale, 4533 de la presse quotidienne régionale, 2171 de la rubrique en ligne esport du média sportif *lequipe.fr*, ainsi que 4657 commentaires postés sous ces derniers sont pour cela analysés. Cinq entretiens avec des journalistes complètent ce corpus. Cette thèse défend l'idée que le cadrage de l'esport est intimement lié aux épreuves médiatiques auxquelles est confrontée une activité corporelle émergente qui fait l'objet de luttes symboliques, politiques et de controverses. Elle souligne que l'ensemble des acteurs engagés dans l'activité de production d'article participe à ces épreuves où se négocie le cadrage de l'esport, et insiste sur le rôle central des médias, des journalistes et des acteurs de l'esport. Enfin, elle montre la façon dont la pratique compétitive des jeux vidéo et ses pratiquants en ressortent recadrés discursivement et corporellement. Une première partie présente l'ensemble des cadres médiatiques de l'esport, explicite leur fonctionnement et montre le rôle des logiques médiatiques dans leur construction. Une seconde partie montre comment cette construction est aussi déterminée par les controverses et les débats qui traversent le monde de l'esport. La controverse liée aux effets de l'esport sur les pratiquants, la controverse liée à sa qualification sportive, ainsi que les problèmes d'encadrement institutionnel, de durabilité économique et d'inégalités genrées sont analysés. Enfin, une troisième partie interroge les effets des cadrages en s'intéressant aux normes qu'ils peuvent instituer. Elle montre que les cadres médiatiques qui résultent de ces disputes et qui s'imposent dans la presse, loin de légitimer l'ensemble des pratiques sportives, qualifient seulement quelques-unes d'acceptables, de normales et de souhaitables. Le rôle joué par les cadrages (et donc par extension les controverses) dans la normalisation d'un esport sain, d'un esport sportif et d'esports (a)genrés est mis au jour.

Title: Esport through the Lens of the french press: media framing, controversies and normalizations (1996-2022)

Keywords: esport – media – discourse – media frames – sport – journalism

Abstract: Initially described as virtual, disembodied and playful, or even as a source of harmful effects, the competitive practice of video games, now commonly referred to as “esport”, seems to have acquired a certain legitimacy in the media. This can be seen through its regular presentation as a sociable form of entertainment, or as a popular sporting discipline acknowledged by public authorities. This dissertation aims to understand the coverage, or media framing, of video game competitions in the French daily press since 1996. To do so, the discourses of 392 articles from the national daily press, 4,533 from the regional daily press, 2,171 from the online esport section of sports media *lequipe.fr*, as well as 4,657 comments posted under the latter were analyzed, along with five interviews with journalists. This dissertation defends the idea that the framing of esport is tightly linked to the media “trials” faced by emerging bodily activity that is the subject of symbolic, political struggles and controversies. She emphasizes that all the players involved in the production of articles take part in these “trials” where the esport framing is negotiated, and highlights the central role played by the media, journalists and esport actors. Finally, it shows how the competitive practice of video games and its practitioners are discursively and corporeally reframed by these media “trials”. The first part presents the various media frameworks applied to esport. It explains how they work and shows the role of media logics in their construct. The second part shows how this construct is also determined by the controversies and debates that run throughout the esport world. The controversy surrounding the effects of esport on its practitioners, the one surrounding its qualification as a sport, and the problems of institutional framework, economic sustainability and gendered inequalities are analyzed. Finally, the third section examines the effects of these framings, focusing on the normalizations they can produce. It shows that, far from legitimizing all esporting practices, the media frames that result from these disputes and are imposed in the press qualify only some of them as acceptable, normal and desirable. The role played by controversy and framing in the normalization of a healthy esport, a sporting esport and an (a)gendered esports is revealed.

UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE FRANCHE-COMTÉ

École doctorale n°594
Sociétés, espaces, pratiques, temps

Doctorat de **Sciences du Sport**

Nicolas Voisin

**L'esport à l'épreuve de la presse :
Cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022)**

Tome 2 : Annexes

Thèse présentée et soutenue à Besançon, le 5 décembre 2024

Composition du Jury :

Nicolas BESOMBES, Maître de conférences, Université Paris Cité | Co-directeur
Claire BLANDIN, Professeure des universités, Université Sorbonne Paris Nord | Présidente du jury
Valérie BONNET, Professeure des universités, Université Paul Sabatier - Toulouse III | Examinatrice
Sébastien LAFFAGE-COSNIER, Maître de conférences-HDR, Université de Franche-Comté | Co-directeur
Lucie SCHOCH, Maître de conférences et de Recherche, Université de Lausanne | Rapporteur
Audrey TUAILLON DEMÉSY, Professeure des universités, Université de Franche-Comté | Examinatrice
Pierre-Olaf VAN GOLVERDINGE SCHUT, Professeur des universités, Université Gustave Eiffel | Rapporteur

Sommaire du Tome 2

Sommaire du Tome 2	637
Première partie. Bibliographie.....	639
Discours, médias, journalismes, publics et communication	639
Cadres médiatiques	645
Luttes, problèmes et controverses.....	649
Normes.....	653
Esport, jeu vidéo, et médias	654
L'esport et ses publics	660
Esport, genre et masculinités.....	681
À propos de la qualification sportive de l'esport.....	684
Numérique, virtuel, Internet et innovation	687
Sport, discours et médias	689
Le sport et ses publics.....	694
Jeu	698
Approches méthodologiques.....	699
Approches disciplinaires	701
Deuxième partie. Corpus de sources	703
Sources issues de la Presse Quotidienne Nationale	703
Sources issues de la Presse Quotidienne Régionale	717
Sources issues de <i>lequipe.fr</i>	871
Guides d'entretien	1023
Troisième partie. Outils d'analyse.....	1033
Matrice des cadres de l'esport.....	1033
Livret de codes	1037
Quatrième partie. Données quantitatives	1052
Journalistes	1052
Analyses textométriques sur <i>Iramuteq</i>	1054
Types de presses, quotidiens, types d'articles, cadres	1057

Graphiques liés aux dispositifs des cadres codés	1067
Tables.....	1075
Table des figures	1075
Table des graphiques.....	1076
Table des tableaux	1078
Table des matières	1079

Première partie. Bibliographie

Discours, médias, journalismes, publics et communication

Acklin muji Dunya, Bovet Alain, Gonzalez Philippe et Terzi Cédric, « De la sociologie à l'analyse de discours, et retour en hommage à Jean Widmer », *Réseaux*, n° 5, vol. 144, 2007, p. 267-277.

Allouch Annabelle et Muller Caroline, « Des médias et des hommes. Analyser la construction médiatique des masculinités », *Le Temps des médias*, n° 1, vol. 36, 2021, p. 14-24, [<https://doi.org/10.3917/tm.036.0014>].

Amiel Pauline, « L'identité professionnelle des localiers à l'heure des mutations économique et numérique de la presse locale. Vers un journalisme de service ? », *Les Cahiers du numérique*, n° 4, vol. 15, 2019, p. 17-38.

Amiel Pauline et Bousquet Franck, « La presse quotidienne régionale : un modèle informationnel sous tension », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 1, vol. 23/1, 2022, p. 81-92, [<https://doi.org/10.3917/enic.032.0081>].

Aya Bentounsi Ikram, *L'énonciation de la subjectivité dans le discours journalistique de la presse écrite francophone*, thèse de doctorat, Université Les Frères Mentouri Constantine, 2017.

Baklouti Elodie et Bres Jacques, « Ce qu'ironiser veut dire... De l'usage métadiscursif termes ironie, ironiser, ironique(ment) dans le texte théâtral et dans le texte journalistique », in Amir Biglari Geneviève Salvan (dir.), *Figures en discours*, Paris, L'Harmattan, 2016.

Ballarini Loïc, « Pourquoi lire la presse régionale aujourd'hui ? », *Sciences de la société*, n° 84-85, 2012, p. 17-31, [<https://doi.org/10.4000/sds.1795>].

Ballarini Loïc, « Presse locale, un média de diversion », *Réseaux*, n° 2-3, vol. 148-149, 2008, p. 405-426.

Barnes Renee, *Fandom and polarization in online political discussion: from pop culture to politics*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2022.

Barnes Renee, *Uncovering Online Commenting Culture: Trolls, Fanboys and Lurkers*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2018, [<https://doi.org/10.1007/978-3-319-70235-3>].

Bastin Gilles, « Analyser les carrières de journalistes dans les mondes de l'information », in Christine Leteinturie et Cégolène Frisque (dir.), *Les espaces professionnels des journalistes. Des corpus quantitatifs aux analyses qualitatives*, Paris, Éditions Panthéon-Assas, 2015, p. 203-228.

Bird S. Elizabeth, « Are we all producers now?: Convergence and media audience practices », *Cultural Studies*, n° 4-5, vol. 25, 2011, p. 502-516, [<https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600532>].

Bourdaa Mélanie, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *Belphégor*, n° 17, 2019, [<https://doi.org/10.4000/belphegor.1701>].

Bourdaa Mélanie, « Les fans studies en question : perspectives et enjeux », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 7, 2015, [<https://doi.org/10.4000/rfsic.1644>].

Bousquet Franck, « Commentaires dans la Presse Quotidienne Régionale française en ligne et politisation du local », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 7, 2018, p. 92-107, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v7.n2.2018.361>].

Bousquet Franck, « L'information service au cœur de la reconfiguration de la presse infranationale française », *Réseaux*, n° 5, vol. 193, 2015, p. 163-191, [<https://doi.org/10.3917/res.193.0163>].

Bousquet Franck et Amiel Pauline, *La presse quotidienne régionale*, Paris, la Découverte, 2021.

Bousquet Franck et Smyrnaioi Nikos, « Les médias et la société locale, une construction partagée », *Sciences de la société*, n° 84-85, 2012, p. 5-15, [<https://doi.org/10.4000/sds.1792>].

Brin Colette, Charron Jean et Bonville Jean de, *Nature et transformation du journalisme : théorie et recherches empiriques*, Laval, Presses Université Laval, 2004.

Buduchev Vitaly, « Les journalistes et leurs sources, un renfort mutuel », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 54-67, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v8.n1.2019.383>].

Cefaï Daniel et Pasquier Dominique (dir.), *Les sens du public*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.

De Certeau Michel, *L'invention du quotidien. 1 Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1994.

Champagne Patrick, *La double dépendance : sur le journalisme*, Paris, Raisons d'agir éditions, 2016.

Chaput Louise, « Sur quelques marques de subjectivité dans le journalisme d'information politique de 1945 à 2015 au Québec », *Mots. Les langages du politique*, n° 1, vol. 119, 2019, p. 151-168, [<https://doi.org/10.4000/mots.24586>].

Charaudeau Patrick, « Pour une interdisciplinarité "focalisée" dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 195-222, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.385>].

Charpentier Isabelle (dir.), *Comment sont reçues les œuvres. Actualités des recherches en sociologie de la réception et des publics*, Saint-Etienne, Créaphis édition, 2006.

de Cheveigné Suzanne, « L'itinéraire intellectuel d'Éliséo Véron en France », *Communication & langages*, n° 2, vol. 196, 2018, p. 27-38, [<https://doi.org/10.3917/comla1.196.0027>].

Chupin Ivan, Kaciaf Nicolas et Hubé Nicolas, *Histoire politique et économique des médias en France*, Paris, La Découverte, 2012, [<https://doi.org/10.3917/dec.chupi.2012.01>].

Courtine Jean-Jacques, *Déchiffrer le corps : penser avec Foucault*, Grenoble, Jérôme Millon, 2011.

Curran James, *Media and democracy*, Oxford ; New York, Routledge, 2011.

Dahlgren Peter, « Les actualités télévisées. A chacun son interprétation », *Réseaux*, trad. Anne-Marie Gamberini, n° 44, vol. 9, 1990, p. 297-312, [<https://doi.org/10.3406/reso.1990.1810>].

Dayan Daniel, « Raconter le public », *Hermès*, n° 1, n° 11-12, 1993, p. 15, [<https://doi.org/10.4267/2042/15366>].

- Dayan Daniel, « Les mystères de la réception », *Le Débat*, n° 4, vol. 71, 1992, p. 141, [<https://doi.org/10.3917/deba.071.0141>].
- Delporte Christian, Blandin Claire et Robinet François, *Histoire de la presse en France*, Malakoff, Armand Colin, 2016, [<https://doi.org/10.3917/arco.delpo.2016.01>].
- Demers François, Cam Florence Le, Pereira Fábio Henrique et Ruellan Denis, « The Journalism Worlds – Os mundos do jornalismo – Les mondes du journalisme », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 1-153.
- Derville Grégory, *Le pouvoir des médias*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2017, [<https://doi.org/10.3917/pug.dervi.2017.01>].
- Derville Grégory, « Le journaliste et ses contraintes », *Les Cahiers du journalisme*, vol. 6, 1999, p. 152-177.
- Eco Umberto, « Towards a semiotic inquiry into the television message », *Trans. Paola Splendore. Working Papers in Cultural Studies*, vol. 3, 1972, p. 103-121.
- Esquenazi Jean-Pierre, *L'écriture de l'actualité : pour une sociologie du discours médiatique*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2014, [<https://doi.org/10.3917/pug.esque.2014.01>].
- Esquenazi Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, Paris, La Découverte, 2009, [<https://doi.org/10.3917/dec.esque.2009.01>].
- Ferenczi Thomas, *Le journalisme*, Paris, Presses universitaires de France, 2007, [<https://doi.org/10.3917/puf.feren.2007.01>].
- Fiske John, *Understanding Popular Culture*, New-York, Routledge, 2010.
- Fiske John et Hancock Black Hawk, *Media matters: Race & gender in US politics*, New-York, Routledge, 2016.
- Flichy Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Éditions du Seuil, 2010.
- Frisque Cégolène, « Les SIC dans les recherches sur le journalisme au sein d'un laboratoire pluridisciplinaire, issu de la science politique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 9, 2016, [<https://doi.org/10.4000/rfsic.2457>].
- Garcia Guillaume, *La cause des « sans » : sans-papiers, sans-logis, sans-emploi, l'épreuve des médias*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2012.
- Gervereau Laurent, *Voir, comprendre, analyser les images*, Paris, La Découverte, 2020, [<https://doi.org/10.3917/dec.gerv.2020.01>].
- Gervereau Laurent, *Les images qui mentent : histoire du visuel au XXe siècle*, Paris, Éditions du Seuil, 2000.
- Gitlin Todd, « Media Sociology: The Dominant Paradigm », *Theory and Society*, n° 2, vol. 6, 1978, p. 205-253.
- Guimerà Josep Àngel, Domingo David et Williams Andy, « Journalisme local en Europe. Introduction », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 7, 2018, p. 20-27, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v7.n2.2018.355>].
- Hall Stuart, « Codage/décodage », *Réseaux*, trad. Michèle Albaret et trad. Marie-Christine Gamberini, n° 68, vol. 12, 1994, p. 27-39, [<https://doi.org/10.3406/reso.1994.2618>].

- Hall Stuart, Critcher Chas, Jefferson Tony, Clarke John et Roberts Brian, *Policing the crisis: Mugging, the state and law and order*, 2^e éd., Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.
- Hall Stuart, Critcher Chas, Jefferson Tony, Clarke John et Roberts Brian, « The social production of news », in Sue Thornham, Caroline Bassett et Paul Marris (dir.), *Media Studies: A Reader*, Édinbourg, Edinburgh University Press, 2009, p. 648-655.
- Harper Douglas, « The image in sociology: histories and issues », *Journal des anthropologues*, n° 80-81, 2000, p. 143-160, [<https://doi.org/10.4000/jda.3182>].
- Jeanneret Yves et Patrin-Leclère Valérie, « La métaphore du contrat », *Hermès, La Revue*, n° 1, vol. 38, 2004, p. 133-140, [<https://doi.org/10.4267/2042/9438>].
- Joly Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, 4e éd., Malakoff, Armand Colin, 2021.
- Joly Martine, *L'image et les signes : approche sémiologique de l'image fixe*, Malakoff, Armand Colin, 2011.
- Julliard Virginie et Saemmer Alexandra, « Un regard situé pour étudier les communautés interprétatives et émotionnelles » : *Communication & langages*, n° 2, N° 212, 2022, p. 21-32, [<https://doi.org/10.3917/comla1.212.0021>].
- Langonné Joël, Lewis Seth C., Pereira Fábio Henrique et Trédan Olivier, « Les mondes sociaux du journalisme. Introduction », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 18-23, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v8.n1.2019.380>].
- Le Bohec Jacques, *Dictionnaire du journalisme et des médias*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2010.
- Lee Angela M., Lewis Seth C. et Powers Matthew, « Audience Clicks and News Placement: A Study of Time-Lagged Influence in Online Journalism », *Communication Research*, n° 4, vol. 41, 2014, p. 505-530, [<https://doi.org/10.1177/0093650212467031>].
- Lee Eun-Ju et Jang Yoon Jae, « What Do Others' Reactions to News on Internet Portal Sites Tell Us? Effects of Presentation Format and Readers' Need for Cognition on Reality Perception », *Communication Research*, n° 6, vol. 37, 2010, p. 825-846, [<https://doi.org/10.1177/0093650210376189>].
- Lee Eun-Ju, Kim Hyun Suk et Cho Jaeho, « How user comments affect news processing and reality perception: Activation and refutation of regional prejudice », *Communication Monographs*, n° 1, vol. 84, 2017, p. 75-93, [<https://doi.org/10.1080/03637751.2016.1231334>].
- Lee Eun-Ju et Tandoc Edson C. Jr., « When News Meets the Audience: How Audience Feedback Online Affects News Production and Consumption », *Human Communication Research*, n° 4, vol. 43, 2017, p. 436-449, [<https://doi.org/10.1111/hcre.12123>].
- Legavre Jean-Baptiste (dir.), *La presse écrite, objets délaissés*, Paris, Harmattan, 2004.
- Lemieux Cyril (dir.), *La subjectivité journalistique : Onze leçons sur le rôle de l'individualité dans la production de l'information*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2010.
- Lemieux Cyril, *Mauvaise presse : une sociologie compréhensive du travail journalistique et de ses critiques*, Paris, Éditions Métailié, 2000.
- Lévêque Sandrine, *Les journalistes sociaux : Histoire et sociologie d'une spécialité journalistique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2020.

- Lévêque Sandrine, « La conférence de presse. Les transactions entre syndicalistes et journalistes sociaux », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, n° 19, vol. 5, 1992, p. 120-134, [<https://doi.org/10.3406/polix.1992.1532>].
- Lewis Seth C. et Zamith Rodrigo, « On the Worlds of Journalism », in Pablo J Bozkowski et C. W Anderson (dir.), *Remaking the News: Essays on the Future of Journalism Scholarship in the Digital Age*, 2017.
- Maigret Éric, *Sociologie de la communication et des médias*, 4e éd, Malakoff, Armand Colin, 2022.
- Marchetti Dominique, *Une sociologie relationnelle de la production des biens culturels de grande diffusion. L'exemple de l'information journalistique*, mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université de Strasbourg, 2012.
- Marchetti Dominique, « Sociologie de la production de l'information », *Cahiers de la recherche sur l'éducation et les savoirs*, n° 1, 2002, p. 17-32.
- Morley David, *Television, Audiences and Cultural Studies*, New-York, Routledge, 2003, [<https://doi.org/10.4324/9780203398357>].
- Mouillaud Maurice et Tétu Jean-François, *Le journal quotidien : événement, mise en page, illustration, titres, citations, faire savoir, faire croire*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1989.
- Muhlmann Géraldine, *Du journalisme en démocratie : essai*, Paris, Payot, 2004.
- Muhlmann Géraldine, *Une histoire politique du journalisme (XIXe-XXe siècle)*, Paris, Presses universitaires de France, 2004.
- Neveu Érik, *Sociologie du journalisme*, Paris, La Découverte, 2019, [<https://doi.org/10.3917/dec.neveu.2019.01>].
- Nicolas Loïc, « La fonction héroïque : Parole épictétique et enjeux de qualification », *Rhetorica-a Journal of The History of Rhetoric*, vol. 27, 2009, p. 115-141, [<https://doi.org/10.1525/rh.2009.27.2.115>].
- Powers Matthew et Russell Adrienne (dir.), *Rethinking Media Research for Changing Societies*, Cambridge, Cambridge University Press, 2020, [<https://doi.org/10.1017/9781108886260>].
- Quemener Nelly, « De l'approche critique des représentations aux dynamiques affectives : Saisir les phénomènes d'intensification des échanges sur la chaîne YouTube de Dieudonné », *Communication & langages*, n° 2, N° 212, 2022, p. 113-129, [<https://doi.org/10.3917/comla1.212.0113>].
- Rieffel Rémy, *Sociologie des médias*, 4e éd, Paris, Ellipses, 2015.
- Rieffel Rémy, *Que sont les médias ? Pratiques, identités, influences*, Paris, Gallimard, 2005.
- Ringoot Roselyne, « Focus 3. Le journalisme, une médiatisation spécifique », in Benoît Lafont (dir.), *Médias et médiatisation*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 213-218.
- Ringoot Roselyne, *Analyser le discours de presse*, Malakoff, Armand Colin, 2014.
- Ringoot Roselyne et Ruellan Denis, « Pairs, sources et publics du journalisme », in Stéphane Olivesi (dir.), *Sciences de l'information et de la communication*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2014, p. 63-77, [<https://doi.org/10.3917/pug.olive.2014.01.0063>].

Rose Gillian, *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*, 4^e éd., Newbury Park, Sage Publications, 2016.

Ruellan Denis, « La routine de l'angle », *Questions de communication*, n° 10, 2006, p. 369-390.

Ryfe David, *Journalism and the public*, Cambridge, Polity, 2017.

Saemmer Alexandra et Tréhondart Nolwenn, « Remonter aux motivations sociales et politiques du regard. Éléments d'une méthode en sémiotique sociale », *Regard et communication*, 2020, p. 101.

Santana Arthur D., « Online Readers' Comments Represent New Opinion Pipeline », *Newspaper Research Journal*, n° 3, vol. 32, 2011, p. 66-81, [<https://doi.org/10.1177/073953291103200306>].

Schlesinger Philip, « Repenser la sociologie du journalisme. Les stratégies de la source d'information et les limites du média-centrisme », *Réseaux*, n° 1, vol. 51, 1992, p. 75-98.

Schlesinger Philip et Tumber Howard, *Reporting Crime: The Media Politics of Criminal Justice*, Oxford, Clarendon Press, 1994.

Smyrnaioi Nikos, Chauvet Sophie et Marty Emmanuel, « Journalistic Collaboration as a Response to Online Disinformation », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 68-81, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v8.n1.2019.384>].

Solari Nils, « L'Âge de faire : une scop de "presse pas pareille" à la croisée de mondes sociaux », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 98-113, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v8.n1.2019.386>].

Tixier Florian, « Concurrences et coopérations pour la production de l'information européenne », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 1, vol. 8, 2019, p. 40-53, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v8.n1.2019.382>].

Topsümer Füsün, Durmuş Yasemin et Yılmaz Ahmet (dir.), *Media and Communication in the Digital Age: Changes and Dynamics*, Istanbul, Özgür Publications, 2023.

Tuchman Gaye, *Making News. A Study in the Construction of Reality*, New York, Free Press, 1980.

Usher Nikki, *Making news at the New York times*, Michigan, University of Michigan Press, 2014.

Véron Eliseo, « L'analyse du "contrat de lecture" : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse », in Emile Touati (dir.), *Les médias : expériences et recherches actuelles*, Paris, IREP, 1985.

Cadres médiatiques

Boesman Jan, Berbers Anna, d'Haenens Leen et Van Gorp Baldwin, « The news is in the frame: A journalist-centered approach to the frame-building process of the Belgian Syria fighters », *Journalism*, n° 3, vol. 18, 2017, p. 298-316, [<https://doi.org/10.1177/1464884915610988>].

Boesman Jan et Van Gorp Baldwin, « An Insidious Poison or a Door to the Story?: A newsroom-centered approach to framing », *Journalism Practice*, n° 5, vol. 11, 2017, p. 559-576, [<https://doi.org/10.1080/17512786.2016.1159920>].

Brüggemann Michael et D'Angelo Paul, « Defragmenting News Framing Research: Reconciling Generic and Issue-Specific Frames », in Paul D'angelo (dir.), *Doing news framing analysis II: Empirical and Theoretical Perspectives*, New-York, Routledge., 2018, p. 90-111.

Cacciatore Michael A., Scheufele Dietram A. et Iyengar Shanto, « The End of Framing as we Know it ... and the Future of Media Effects », *Mass Communication and Society*, n° 1, vol. 19, 2016, p. 7-23, [<https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1068811>].

Cappella Joseph N. et Jamieson Kathleen Hall (dir.), *Spiral of cynicism : the press and the public good*, New York, Oxford University Press, 2010.

Carter Michael J., « The Hermeneutics of Frames and Framing: An Examination of the Media's Construction of Reality », *SAGE Open*, n° 2, vol. 3, 2013, p. 2158244013487915, [<https://doi.org/10.1177/2158244013487915>].

D'Angelo Paul, *Doing news framing analysis II: Empirical and Theoretical Perspectives*, New-York, Routledge., 2018.

D'Angelo Paul et Kuypers Jim A., *Doing news framing analysis: Empirical and Theoretical Perspectives*, New-York, Routledge 2009.

Danner Hannah, Hagerer Gerhard, Pan Yan et Groh Georg, « The news media and its audience: Agenda setting on organic food in the United States and Germany », *Journal of Cleaner Production*, vol. 354, 2022, p. 131503, [<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2022.131503>].

Edy Jill A. et Meirick Patrick C., « Wanted, Dead or Alive: Media Frames, Frame Adoption, and Support for the War in Afghanistan », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 119-141, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00332.x>].

Entman Robert M., « Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm », *Journal of Communication*, n° 4, vol. 43, 1993, p. 51-58, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>].

Gamson William A., *Talking politics*, Cambridge, Cambridge university press, 1992.

Gamson William A. et Modigliani Andre, « Media discourse and public opinion on nuclear power: A constructionist approach », *American Journal of Sociology*, n° 1, vol. 95, 1989, p. 1-37, [<https://doi.org/10.1086/229213>].

Gamson William A. et Modigliani Andre, « The Changing Culture of Affirmative Action », in Richard G. Braungart et Margaret M. Braungart (dir.), *Research in political sociology*, Greenwich, Jai Press, 1987.

Gamson William A. et Stuart David, « Media discourse as a symbolic contest: The bomb in political cartoons », *Sociological Forum*, n° 1, vol. 7, 1992, p. 55-86, [<https://doi.org/10.1007/BF01124756>].

Gitlin Todd, *The Whole World Is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left*, Berkeley, University of California Press, 2003.

Graham Todd et Wright Scott, « A Tale of Two Stories from “Below the Line”: Comment Fields at the Guardian », *The International Journal of Press/Politics*, n° 3, vol. 20, 2015, p. 317-338, [<https://doi.org/10.1177/1940161215581926>].

Ihlen Øyvind et Allern Sigurd, « This Is the Issue: Framing Contests and Media Coverage », in Jesper Strömbäck, Mark Blach-Ørsten et Toril Aalberg (dir.), *Communicating Politics. Political Communication in the Nordic Countries*, Gothenburg, Nordicom, 2008, p. 233-248.

Iyengar Shanto, *Is anyone responsible?: How television frames political issues*, Chicago, University of Chicago Press, 1994.

Iyengar Shanto et Kinder Donald R., *News That Matters: Television and American Opinion, Updated Edition*, Chicago, University of Chicago Press, 2010.

Janiszewski Chris et Wyer Robert S., « Content and process priming: A review », *Journal of Consumer Psychology*, n° 1, vol. 24, 2014, p. 96-118, [<https://doi.org/10.1016/j.jcps.2013.05.006>].

Kaplan Sarah, « Framing Contests: Strategy Making Under Uncertainty », *Organization Science*, n°5, vol. 19, 2008, p. 729-752, [<https://doi.org/10.1287/orsc.1070.0340>].

Lawrence Regina G., « Game-Framing the Issues: Tracking the Strategy Frame in Public Policy News », *Political Communication*, n° 2, vol. 17, 2000, p. 93-114, [<https://doi.org/10.1080/105846000198422>].

Ledouble Hélène et Marty Emmanuel, « The 2016 presidential primaries in the United States: a quantitative and qualitative approach to media coverage », *Studia Neophilologica*, n° 2, vol. 91, 2019, p. 199-218, [<https://doi.org/10.1080/00393274.2019.1616219>].

Lemarié-Saulnier Catherine, « Cadrer les définitions du cadrage : une recension multidisciplinaire des approches du cadrage médiatique », *Canadian Journal of Communication*, n° 1, vol. 41, 2016, p. 65-74, [<https://doi.org/10.22230/cjc.2016v41n1a3010>].

Marty Emmanuel, « Les élections municipales au miroir de la presse quotidienne régionale. Des cadres médiatiques aux thématiques politiques », *Mots*, n° 108, 2015, p. 39-55, [<https://doi.org/10.4000/mots.21991>].

Marty Emmanuel, *Journalismes, discours et publics : une approche comparative de trois types de presse, de la production à la réception de l'information*, thèse de doctorat, Université Toulouse 2, 2010.

Marty Emmanuel, Marchand Pascal et Ratinaud Pierre, « Les médias et l'opinion— Eléments théoriques et méthodologiques pour une analyse du débat sur l'identité nationale », *Bulletin of Sociological Methodology/Bulletin de Méthodologie Sociologique*, n° 1, vol. 117, 2013, p. 46-60, [<https://doi.org/10.1177/0759106312465550>].

Matthes Jörg, « What's in a Frame? A Content Analysis of Media Framing Studies in the World's Leading Communication Journals, 1990-2005 », *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n° 2, vol. 86, 2009, p. 349-367, [<https://doi.org/10.1177/107769900908600206>].

Matthes Jörg et Kohring Matthias, « The Content Analysis of Media Frames: Toward Improving Reliability and Validity », *Journal of Communication*, n° 2, vol. 58, 2008, p. 258-279, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2008.00384.x>].

McCombs Maxwell, « A Look at Agenda-setting: past, present and future », *Journalism Studies*, n° 4, vol. 6, 2005, p. 543-557, [<https://doi.org/10.1080/14616700500250438>].

McCombs Maxwell et Valenzuela Sebastian, *Setting the Agenda: Mass Media and Public Opinion*, Hoboken, John Wiley & Sons, 2020.

Neuman W. Russell, Just Marion R. et Crigler Ann N., *Common knowledge: News and the construction of political meaning*, Chicago, University of Chicago Press, 1992.

Pan Zhongdang et Kosicki Gerald, « Framing analysis: An approach to news discourse », *Political Communication*, n° 1, vol. 10, 1993, p. 55-75, [<https://doi.org/10.1080/10584609.1993.9962963>].

Papadouka Maria Eirini, Evangelopoulos Nicholas et Ignatow Gabe, « Agenda setting and active audiences in online coverage of human trafficking », *Information, Communication & Society*, n° 5, vol. 19, 2016, p. 655-672, [<https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1139615>].

Price Vincent et Tewksbury David, « News values and public opinion: A theoretical account of media priming and framing », in G. A. Barnett et F. J. Boster (dir.), *Progress in the communication sciences*, New York, Ablex, 1997, p. 173-212.

Ragas Matthew W., Tran Hai L. et Martin Jason A., « Media-Induced Or Search-Driven? », *Journalism Studies*, n° 1, vol. 15, 2014, p. 48-63, [<https://doi.org/10.1080/1461670X.2013.793509>].

Reese Stephen D., Gandy Oscar H., et Grant August E. (dir.), *Framing public life: perspectives on media and our understanding of the social world*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

Rodriguez Lulu et Dimitrova Daniela V., « The levels of visual framing », *Journal of Visual Literacy*, n° 1, vol. 30, 2011, p. 48-65, [<https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674684>].

Scheufele D. et Iyengar S., « The state of framing research: A call for new directions », 2014, [<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199793471.013.47>].

Scheufele Dietram A., « Framing as a Theory of Media Effects », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 49, 1999, p. 103-122, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1999.tb02784.x>].

Scheufele Dietram A. et Tewksbury David, « Framing, Agenda Setting, and Priming: The Evolution of Three Media Effects Models: Models of Media Effects », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 9-20, [<https://doi.org/10.1111/j.0021-9916.2007.00326.x>].

Schuck Andreas R. T., Vliegthart Rens et Vreese Claes H. De, « Who's Afraid of Conflict? The Mobilizing Effect of Conflict Framing in Campaign News », *British Journal of Political Science*, n° 1, vol. 46, 2016, p. 177-194, [<https://doi.org/10.1017/S0007123413000525>].

Semetko Holli A. et Valkenburg Patti M., « Framing European politics: A Content Analysis of Press and Television News », *Journal of Communication*, n° 2, vol. 50, 2000, p. 93-109, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2000.tb02843.x>].

Slothuus Rune, « More Than Weighting Cognitive Importance: A Dual-Process Model of Issue Framing Effects: A Dual-Process Model of Issue Framing Effects », *Political Psychology*, n° 1, vol. 29, 2008, p. 1-28, [<https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2007.00610.x>].

Tenenboim-Weinblatt Keren et Baden Christian, « Journalistic transformation : How source texts are turned into news stories », *Journalism*, n° 4, vol. 19, 2018, p. 481-499, [<https://doi.org/10.1177/1464884916667873>].

Tewksbury David, Jones Jennifer, Peske Matthew W., Raymond Ashlea et Vig William, « The Interaction of News and Advocate Frames: Manipulating Audience Perceptions of a Local

Public Policy Issue », *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n° 4, vol. 77, 2000, p. 804-829, [<https://doi.org/10.1177/107769900007700406>].

Tewksbury David et Scheufele Dietram A., « News Framing Theory and Research », in Mary Beth Oliver, Arthur A. Raney, et Jennings Bryant (dir.), *Media Effects*, 4^e éd., New-York, Routledge, 2019.

Van Gorp Baldwin, « Strategies to Take Subjectivity Out of Framing Analysis », in Paul D'angelo et Jim A. Kuypers (dir.), *Doing News Framing Analysis*, Routledge, 2010, p. 100-125, [<https://doi.org/10.4324/9780203864463-11>].

Van Gorp Baldwin, « The Constructionist Approach to Framing: Bringing Culture Back In », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 60-78, [<https://doi.org/10.1111/j.0021-9916.2007.00329.x>].

Vreese C. H. de, « Mediatization of news: the role of journalistic framing », in Frank Esser et Jesper Strömbäck (dir.), *Mediatization of Politics: Understanding the Transformation of Western Democracies*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2014.

de Vreese Claes, « News Framing: Theory and Typology », *Information Design Journal*, vol. 13, 2005, p. 51-62, [<https://doi.org/10.1075/idjdd.13.1.06vre>].

Wagner Wolfgang, Kronberger Nicole et Seifert Franz, « Collective symbolic coping with new technology: Knowledge, images and public discourse », *British Journal of Social Psychology*, n° 3, vol. 41, 2002, p. 323-343, [<https://doi.org/10.1348/014466602760344241>].

Weaver David H., « Thoughts on Agenda Setting, Framing, and Priming », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 142-147, [<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00333.x>].

Weimann Gabriel et Brosius Hans-Bernd, « A New Agenda for Agenda-Setting Research in the Digital Era », in Gerhard Vowe, Philipp Henn (dir.), *Political Communication in the Online World*, New-York, Routledge, 2015.

Zhou Yuqiong et Moy Patricia, « Parsing Framing Processes: The Interplay Between Online Public Opinion and Media Coverage », *Journal of Communication*, n° 1, vol. 57, 2007, p. 79-98, [<https://doi.org/10.1111/j.0021-9916.2007.00330.x>].

Luttes, problèmes et controverses

Alexandre Olivier, Beuscart Jean-Samuel et Broca Sébastien, « Une sociohistoire des critiques numériques », *Réseaux*, n° 1, vol. 231, 2022, p. 9-37, [<https://doi.org/10.3917/res.231.0009>].

Barthe Yannick, de Blic Damien, Heurtin Jean-Philippe, Lagneau Éric, Lemieux Cyril, Linhardt Dominique, Moreau de Bellaing Cédric, Rémy Catherine et Trom Danny, « Sociologie pragmatique : mode d'emploi », *Politix*, n° 3, vol. 103, 2013, p. 175-204, [<https://doi.org/10.3917/pox.103.0173>].

Benford Robert D. et Snow David A., « Framing Processes and Social Movements: An Overview and Assessment », *Annual Review of Sociology*, vol. 26, 2000, p. 611-639.

Blondeau Cécile et Sevin Jean-Christophe, « Entretien avec Luc Boltanski, une sociologie toujours mise à l'épreuve », *ethnographiques.org*, n° 5, 2004, p. 1-26.

Boltanski Luc, *De la critique : Précis de sociologie de l'émancipation*, Paris, Gallimard, 2009.

Boltanski Luc, « Sociologie critique et sociologie de la critique », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, n° 10, vol. 3, 1990, p. 124-134, [<https://doi.org/10.3406/polix.1990.2129>].

Boltanski Luc et Chiapello Ève, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2011.

Boltanski Luc, Darré Yann et Schiltz Marie-Ange, « La dénonciation », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n° 1, vol. 51, 1984, p. 3-40, [<https://doi.org/10.3406/arss.1984.2212>].

Boltanski Luc et Thévenot Laurent, *De la justification : Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 2022.

Bourgatte Michaël, « Éléments pour une socio-histoire des critiques faites aux écrans », *Les dossiers de l'écran*, Vulaines-sur-Seine, Éditions du Croquant, 2020, p. 19-37, [<https://doi.org/10.3917/asava.tessi.2020.01.0019>].

Caiani Manuela, « Framing and social movements », *Discourse Studies*, n° 2, vol. 25, 2023, p. 195-209, [<https://doi.org/10.1177/14614456231154734>].

Callon Michel et Law John, « On Interests and their Transformation: Enrolment and Counter-Enrolment », *Social Studies of Science*, n° 4, vol. 12, 1982, p. 615-625, [<https://doi.org/10.1177/030631282012004006>].

Canu Roland, Chaulet Johann, Datchary Caroline, et Figeag Julien (dir.), *Critiques du numérique*, Paris, l'Harmattan, 2018.

Cefaï Daniel, « La construction des problèmes publics. Définitions de situations dans des arènes publiques », *Réseaux*, n° 75, vol. 14, 1996, p. 43-66, [<https://doi.org/10.3406/reso.1996.3684>].

Cefaï Daniel et Trom Danny (dir.), *Les formes de l'action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2001.

Chateauraynaud Francis, « Pragmatique des transformations et sociologie des controverses : Les logiques d'enquête face au temps long des processus », in Yves Cohen (dir.), *Histoires pragmatiques*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2016, p. 349-385, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.12327>].

Chateauraynaud Francis, « Approche sociologique des controverses », in Gérard Arnold et Sylvestre Huet (dir.), *Le journalisme scientifique dans les controverses*, Paris, CNRS Éditions, 2014, p. 49-53, [<https://doi.org/10.4000/books.editions-cnrs.24198>].

Cohen Stanley, *Folk devils and moral panics*, Londres, Routledge, 2011.

- Connell R. W. et Messerschmidt James W., « Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept », *Gender & Society*, n° 6, vol. 19, 2005, p. 829-859, [<https://doi.org/10.1177/0891243205278639>].
- Contamin Jean-Gabriel, « Analyse des cadres », in Olivier Fillieule, Lilian Mathieu et Cécile Péchu (dir.), *Dictionnaire des mouvements sociaux*, Paris, Presses de Sciences Po2020, p. 44-51, [<https://doi.org/10.3917/scpo.filli.2020.01.0044>].
- Contamin Jean-Gabriel, « 3. Cadrages et luttes de sens », in Éric Agrikoliansky, Isabelle Sommier et Olivier Fillieule (dir.), *Penser les mouvements sociaux*, Paris, La Découverte, 2010, p. 55-75, [<https://doi.org/10.3917/dec.filli.2010.01.0055>].
- Critcher Chas, *Critical readings: Moral panics and the media*, Maidenhead, McGraw-Hill Education, 2006.
- Dascal Marcelo, « Dichotomies and types of debate », in Frans H. van Eemeren et Bart Garssen (dir.), *Controversy and Confrontation: Relating controversy analysis with argumentation theory*, John Benjamins Publishing Company, 2008, p. 27-49, [<https://doi.org/10.1075/cvs.6.03das>].
- Debaz Josquin, « Entre science et société, les controverses comme enquêtes collectives », *Zilsel*, n° 2, vol. 2, 2017, p. 149-166, [<https://doi.org/10.3917/zil.002.0149>].
- Desfriches Doria Orélie, « Avant-propos : Réflexions sur le rapport paradoxal du “médiatique” au “controversé” », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 109, 2023, p. 11-22, [<https://doi.org/10.4000/quaderni.2719>].
- van Dijk Teun A., « Analyzing frame analysis: A critical review of framing studies in social movement research », *Discourse Studies*, n° 2, vol. 25, 2023, p. 153-178, [<https://doi.org/10.1177/14614456231155080>].
- Drotner Kirsten, « Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity », *Paedagogica Historica*, n° 3, vol. 35, 1999, p. 593-619, [<https://doi.org/10.1080/0030923990350303>].
- Feuillebois Victoire, « “Victimes du livre” ? Dangers et vertus de la lecture empathique chez Jane Austen, Pouchkine et Balzac », *Romantisme*, n° 4, vol. 174, 2016, p. 101-110, [<https://doi.org/10.3917/rom.174.0101>].
- Frau-Meigs Divina, « La panique médiatique entre déviance et problème social : vers une modélisation sociocognitive du risque », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 223-252, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.387>].
- Goode Erich et Ben-Yehuda Nachman, *Moral panics: The social construction of deviance*, Oxford, Blackwell, 1994.
- Grindstaff Laura, *The money shot: Trash, class, and the making of TV talk shows*, Chicago, University of Chicago Press, 2002.
- Gusfield Joseph R., *Symbolic crusade: Status politics and the American temperance movement*, Champaign, University of Illinois Press, 1986.
- Gusfield Joseph R., « Moral passage : The symbolic process in public designations of deviance », *Social problems*, n° 2, vol. 15, 1967, p. 175-188.
- Howard Becker et Pessin Alain, « Dialogue sur les notions de Monde et de Champ », *Sociologie de l'Art*, n° 1, OPuS 8, 2006, p. 163-180, [<https://doi.org/10.3917/soart.008.0163>].

Israël Liora, « Cadres et motifs de l'action résistante : L'exemple du Front national des juristes (1941-1944) », in Daniel Cefaï et Danny Trom (dir.), *Les formes de l'action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2001, p. 255-279, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.10906>].

Jarrige François, *Technocritiques : Du refus des machines à la contestation des technosciences*, Paris, La Découverte, 2016.

Johnson Cathryn, Dowd Timothy J. et Ridgeway Cecilia L., « Legitimacy as a Social Process », *Annual Review of Sociology*, n° 1, vol. 32, 2006, p. 53-78, [<https://doi.org/10.1146/annurev.soc.32.061604.123101>].

Laycock Joseph P., *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, Berkeley, University of California Press, 2015.

Le Marec Joëlle et Babou Igor, « La dimension communicationnelle des controverses », *Hermès, La Revue*, n° 3, vol. 73, 2015, p. 111-121, [<https://doi.org/10.3917/herm.073.0111>].

Lemieux Cyril, « Le crépuscule des champs : Limites d'un concept ou disparition d'une réalité historique ? », in Albert Ogien et Michel De Fornel (dir.), *Bourdieu : Théoricien de la pratique*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2020, p. 75-100, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.11772>].

Lemieux Cyril, *La sociologie pragmatique*, Paris, La Découverte, 2018, [<https://doi.org/10.3917/dec.lemie.2018.01>].

Lemieux Cyril, « Jugements en action, actions en jugement. Ce que la sociologie des épreuves peut apporter à l'étude de la cognition », in Fabrice Clément et Laurence Kaufmann (dir.), *La sociologie cognitive*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2011, p. 249-274, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.14433>].

Lemieux Cyril, « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, n° 1, vol. 25, 2007, p. 191-212, [<https://doi.org/10.3917/mnc.025.0191>].

Lopes Paul, « Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books », *Sociological Forum*, n° 3, vol. 21, 2006, p. 387-414.

Lopes Paul, « Signifying Deviance and Transgression: Jazz in the Popular Imagination », *American Behavioral Scientist*, n° 11, vol. 48, 2005, p. 1468-1481, [<https://doi.org/10.1177/0002764205277017>].

Machiels Christine et Niget David, *Protection de l'enfance et paniques morales*, Paris, Fabert, 2013.

Martuccelli Danilo, « Les deux voies de la notion d'épreuve en sociologie », *Sociologie*, n° 1, vol. 6, 2015, p. 43-60, [<https://doi.org/10.3917/socio.061.0043>].

Mathieu Lilian, « Croisades morales », in Olivier Fillieule, Lilian Mathieu et Cécile Péchu (dir.), *Dictionnaire des mouvements sociaux*, Paris, Presses de Sciences Po, 2020, p. 171-175, [<https://doi.org/10.3917/scpo.filli.2020.01.0171>].

Mathieu Lilian, « Rapport au politique, dimensions cognitives et perspectives pragmatiques dans l'analyse des mouvements sociaux », *Revue française de science politique*, n° 1, vol. 52, 2002, p. 75-100, [<https://doi.org/10.3917/rfsp.521.0075>].

Mayer Robert et Laforest Marcelle, « Problème social : le concept et les principales écoles théoriques », *Service social*, n° 2, vol. 39, 2005, p. 13-43, [<https://doi.org/10.7202/706475ar>].

- Méadel Cécile, « Controverse et débat », *Hermès, La Revue*, n° 1, vol. 80, 2018, p. 247-251, [<https://doi.org/10.3917/herm.080.0247>].
- Mills C. Wright, « Situated Actions and Vocabularies of Motive », *American Sociological Review*, n° 6, vol. 5, 1940, p. 904-913, [<https://doi.org/10.2307/2084524>].
- Neveu Érik, *Sociologie politique des problèmes publics : Grand Débat national*, Malakoff, Armand Colin, 2022, [<https://doi.org/10.3917/arco.neveu.2022.01>].
- Neveu Erik, « Problème public », *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*.
- Neveu Erik, « L’approche constructiviste des “problèmes publics”. Un aperçu des travaux anglo-saxons », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 22, 1999, p. 41-58, [<https://doi.org/10.4000/edc.2342>].
- Neveu Erik, Mavrot Céline, Passard Cédric et Lits Grégoire, « Rock’n’roll, étiquetage et third-person effect : retour épistémologique sur la notion de panique morale », *Emulations – Revue de sciences sociales*, n° 41, 2022, p. 189-208, [<https://doi.org/10.14428/emulations.041.09>].
- Ollivier-Yaniv Caroline, « La communication publique sanitaire à l’épreuve des controverses », *Hermès, La Revue*, n° 3, vol. 73, 2015, p. 69-80, [<https://doi.org/10.3917/herm.073.0069>].
- Perret Michael, « La panique morale entourant les jeux vidéo violents : une perspective pragmatiste », *Emulations – Revue de sciences sociales*, n° 41, 2022, p. 125-142, [<https://doi.org/10.14428/emulations.041.06>].
- Perret Michael, *Expérience d’un problème public : de l’interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus*, thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2021.
- Perret Michael et Giner Esteban, « Le bruit des controverses vidéoludiques : entre infobésité et mobilisation politique en réseaux », *Sciences du jeu*, n° 18, 2022, [<https://doi.org/10.4000/sdj.4753>].
- Rennes Juliette, « Les controverses politiques et leurs frontières », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 47, 2016, p. 21-48, [<https://doi.org/10.4000/edc.6614>].
- Snow David A., « Elaborating the discursive contexts of framing: discursive fields and spaces », in Norman K. Denzin (dir.), *Studies in Symbolic Interaction*, Bingley, Emerald, 2008, p. 3-28, [[https://doi.org/10.1016/S0163-2396\(08\)30001-5](https://doi.org/10.1016/S0163-2396(08)30001-5)].
- Susen Simon, « Une réconciliation entre Pierre Bourdieu et Luc Boltanski est-elle possible ? Pour un dialogue entre la sociologie critique et la sociologie pragmatique de la critique », in Bruno Frère (dir.), *Le tournant de la théorie critique*, Paris, Desclée de Brouwer, 2015, p. 151-186.
- Terral Philippe et Collinet Cécile, *Sport et controverses*, Paris, Archives contemporaines, 2013.
- Terzi Cédric et Bovet Alain, « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques. Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives », *Réseaux*, n° 4, vol. 132, 2005, p. 111-132.
- Thévenot Laurent, « Ce qui engage : la sociologie des justifications, conventions et engagements, à la rencontre de la norme », *La Revue des droits de l’homme. Revue du Centre de recherches et d’études sur les droits fondamentaux*, n° 16, 2019, [<https://doi.org/10.4000/revdh.6452>].
- Trom Danny, « Grammaire de la mobilisation et vocabulaires de motifs », in Daniel Cefaï (dir.), *Les formes de l’action collective : Mobilisations dans des arènes publiques*, Paris, Éditions de

l'École des hautes études en sciences sociales, 2001, p. 99-134, [<https://doi.org/10.4000/books.editionsehess.10888>].

Vanhée Olivier, « Verdicts médiatiques et contestations juvéniles. Analyse de la dynamique et des effets des “paniques morales” autour des mangas et “japoniaiseries” en France », *Emulations – Revue de sciences sociales*, n° 41, 2022, p. 143-163, [<https://doi.org/10.14428/emulations.041.07>].

Wibrin Anne-Laure, « La construction sociale de médias dangereux pour la jeunesse. Des paniques morales aux quasi-théories », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, n° 1, vol. 43, 2012, p. 79-96, [<https://doi.org/10.4000/rsa.843>].

Normes

Becker Howard S., *Outsiders*, Paris, Éditions Métailié, 2020, [<https://doi.org/10.3917/meta.becke.2020.01>].

Belhadj-Ziane Kheira, Baldelli Brigitte, Bourque Mélanie et Chamberland Manon, « La norme dans tous ses états : enjeux et défis pour le travail social », *Sciences & Actions Sociales*, n° 1, vol. 11, 2019, p. 1-7, [<https://doi.org/10.3917/sas.011.0001>].

Bernheim Emmanuelle, « Le pluralisme normatif appliqué. Une étude de la mobilisation des normes par les acteurs sociaux dans le champ psychiatrique », *Droit et société*, n° 3, vol. 85, 2013, p. 669-692, [<https://doi.org/10.3917/drs.085.0667>].

Canguilhem Georges, *Le normal et le pathologique*, 12e édition., Paris, Presses universitaires de France, 2013.

Cornu Laurence, « Normalité, normalisation, normativité : pour une pédagogie critique et inventive », *Le Télémaque*, n° 2, vol. 36, 2009, p. 29-44, [<https://doi.org/10.3917/tele.036.0029>].

Cryle Peter et Stephens Elizabeth, *Normality: A Critical Genealogy*, Chicago, University of Chicago Press, 2017.

Davis Lennard J., *Enforcing normalcy: disability, deafness, and the body*, London ; New York, Verso, 1995.

Delphy Christine, *Classer, dominer : qui sont les autres ?*, Paris, la Fabrique éd, 2008.

Demeulenaere Pierre, *Les normes sociales : entre accords et désaccords*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.

Goffman Erving, *Stigmate : les usages sociaux des handicaps*, trad. Alain Kihm, Paris, Les Éditions de Minuit, 1975.

Guibet Lafaye Caroline, « Irréductibilité des conflits normatifs et dilemmes moraux en psychiatrie », *Éthique, politique, religions*, n° 7, vol. 2, 2016, p. 133-167, [<https://doi.org/10.15122/ISBN.978-2-406-05782-6.P.0133>].

Gusfield Joseph R., « Moral passage: The symbolic process in public designations of deviance », *Social problems*, n° 2, vol. 15, 1967, p. 175-188.

Holder Harold D., *Alcohol and the community: a systems approach to prevention*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

Homans George Caspar, *Social behavior: its elementary forms*, New York, Harcourt, Brace, Jovanovich, 1974.

Lauderdale Pat, « The Definitions of Deviance », in Stephen E. Brown et Ophir (dir.), *Sefiha Routledge Handbook on Deviance*, New-York, Routledge, 2017.

Lemieux Cyril, *La sociologie sur le vif*, Paris, Presses des Mines, 2013, [<https://doi.org/10.4000/books.pressesmines.782>].

Lemieux Cyril, *Le devoir et la grâce*, Paris, Economica, 2009.

Loudcher Jean-François et Vivier Christian, « La santé dans l'histoire de l'éducation physique. Analyse des conceptions de la normalité à travers la méthode de Pierre Seurin », in Jacques Gleyse, *L'éducation physique au XXe siècle : Approches historiques et culturelle*, Paris, Vigot, 1999.

Riatti Paolo et Thiel Ansgar, « Using panopticism to theorize the social role of the body in competitive gaming and electronic sport », *International Review for the Sociology of Sport*, 2023, p. 10126902231187322, [<https://doi.org/10.1177/10126902231187322>].

Riutort Philippe, *Premières leçons de sociologie*, 4e éd., Paris, Presses universitaires de France, 2013.

Verhoeven Marie, « Normes scolaires et production de différences », *Les Sciences de l'éducation – Pour l'Ère nouvelle*, n° 1, vol. 45, 2012, p. 95-121, [<https://doi.org/10.3917/lse.451.0095>].

Witt Charlotte, *Social Goodness: The Ontology of Social Norms*, Oxford, New York, Oxford University Press, 2023.

Esport, jeu vidéo, et médias

Bae Keung Yoon, « Visualizing the Invisible: Korean Esports and the Representation of Gameplay Skill », in Youna Kim (dir.), *Introducing Korean Popular Culture*, New-York, Routledge, 2023.

Benden Jenn, *New Zealand attitudes towards the emerging sport of Esports: Content analysis of New Zealand public discourse on Esports*, mémoire de master, Lincoln University, 2023.

Benjaminsson Ulf et Unéus Danielle, « *It was never about the games* »: *A Critical Discourse Analysis of the Construction of " Video Game Addiction » in Swedish News 1991-2017*, mémoire de master, 2023.

Berget Benjamin, *L'Histoire des jeux vidéo polémiques – Volume 2*, Paris, Mon Petit Éditeur, 2014.

Berget Benjamin, *L'Histoire des jeux vidéo polémiques : Jeux de course/action et jeux érotiques*, Paris, Mon Petit Éditeur, 2013.

Bigl Benjamin et Schlegelmilch Christoph, « Are Video Games Still a Boys' Club? How German Public Television Covers Video Games », *Games and Culture*, n° 7, vol. 16, 2021, p. 798-819, [<https://doi.org/10.1177/1555412020975637>].

- Bigl Benjamin et Stoppe Sebastian (dir.), *Game-Journalismus : Grundlagen – Themen – Spannungsfelder. Ein Handbuch*, Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden, 2023, [<https://doi.org/10.1007/978-3-658-42616-3>].
- Blanchet Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, 2012.
- Blanchet Alexis, « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours », *Quaderni*, n° 67, 2008, p. 11-18, [<https://doi.org/10.4000/quaderni.188>].
- Bogost Ian et Mauco Olivier, « Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse : Avant-propos », *Quaderni*, n° 67, 2008, p. 5-10, [<https://doi.org/10.4000/quaderni.185>].
- Boguslavskaya Vera, Sharakhina Larisa V. et Tomaščíková Slávka, « Visualisation of digital media discourses: a case study of Russian language esports media. », *SKASE Journal of Theoretical Linguistics*, n° 5, vol. 17, 2020.
- Bootes Robin, « Adolescent Masculinity and the Geek Aesthetic: A Study of Gaming Magazine Imagery 1982 to 1993 », in Liliana Vale Costa, Nelson Zagalo, Ana Isabel Veloso, Esteban Clua, Sylvester Arnab, Mário Vairinhos et Diogo Gomes (dir.), *Videogame Sciences and Arts*, Cham, Springer Nature Switzerland, 2023.
- Brückner Stefan, « The Influence of COVID-19 on Newspaper Discourses on Video Games in Cross-cultural Perspective: Between Safe Social Spaces and Video Game Addiction », in Piotr Siuda, Jakub Majewski et Krzysztof Chmielewski (dir.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, Londres, Bloomsbury Academic, 2024, p. 129-154, [<https://doi.org/10.5040/9798765110270.ch-006>].
- Cao Shule et He Wei, « From electronic heroin to created in China: game reports and gaming discourse in China 1981–2017 », *International Communication of Chinese Culture*, n° 4, vol. 8, 2021, p. 443-464, [<https://doi.org/10.1007/s40636-021-00232-2>].
- Coble Jessalyn, Einstein Catherine, Keene Kyra, Lanier Madison, Purcell Laura et Ivory James D., « No time for lag. Newspaper Coverage of Esports, 2000-2018 », in Ryan Rogers (dir.), *Understanding Esports: An introduction to the global phenomenon*, Lanham, Maryland, Lexington Books, 2019, p. 57-73.
- Cover Rob, « Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth », *Game Studies*, n° 1, vol. 6, 2006.
- Cumming David Jian-Jia, « Esports, Australianness, and Beating New Zealand. Portrayals of Esports in Mainstream Australian News Media », in Dal Yong Jin (dir.), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, London, Bloomsbury Academic USA, 2021, p. 202-222.
- De Donder Shauny, Robeers Timothy et Daneels Rowan, « Virtual athlete or ultimate nerd? A framing analysis of eSports in Flemish printed media », *Sport in Society*, n° 5, vol. 26, 2023, p. 757-773, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2063119>].
- Delbouille Julie, « Videogames in France and Francophone Belgium: discourses and cultural legitimation », *Contemporary French Civilization*, n° 1, vol. 44, 2019, p. 21-37, [<https://doi.org/10.3828/cfc.2019.2>].
- Dozo Björn-Olav et Krywicki Boris, « Chapitre 13. La presse vidéoludique : comment faire tourner la machine », in Claire Blandin (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Malakoff, Armand Colin, 2018, p. 213-227, [<https://doi.org/10.3917/arco.bland.2018.01.0213>].
- Felczak Mateusz, « Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy », *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 2023.

Felczak Mateusz, « Systemic issues with narratives of identity: Toxicity and esports media professionals », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, n°2, vol. 29, 2022, p. 400-416, [<https://doi.org/10.1177/13548565221138761>].

Fieiras Ceide César, Túnñez López Miguel et Maroto González Isaac, « Un nuevo escenario cibercomunicativo: la cobertura de deportes electrónicos en las televisiones públicas de Europa », *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 80, 2022, [<https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1782>].

Filotrani L, *Mainstream media coverage (UK) of esports tournament the 'ePremier League' finals 2019 and 2021. A mixed-methods study*, thèse de doctorat, London South Bank University, 2023.

Gerber David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable : Enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs », *RESET*, n° 4, 2015, [<https://doi.org/10.4000/reset.452>].

Gerber David, « Succès, dangerosité et illégitimité. Les représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses depuis 2004 », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 73-86.

Golub Alex et Lingley Kate, « “Just Like the Qing Empire”: Internet Addiction, MMOGs, and Moral Crisis in Contemporary China », *Games and Culture*, n° 1, vol. 3, 2008, p. 59-75, [<https://doi.org/10.1177/1555412007309526>].

Hou Jue, Yang Xiaoxu et Panek Elliot, « How About Playing Games as a Career? The Evolution of E-Sports in the Eyes of Mainstream Media and Public Relations », *International Journal of Sport Communication*, n° 1, vol. 13, 2020, p. 1-21, [<https://doi.org/10.1123/ijsc.2019-0060>].

Jakobsson Peter, « E-sport, cyberatleter och professionalitet », in Simon Lindgren et Torgny Sandgren (dir.), *Unga och nätverkskulturer : mellan moralpanik och teknikromantik*, Stockholm, Norstedts Juridik AB, 2007.

Jin Dal Yong (dir.), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, New-York, Bloomsbury Academic USA, 2021.

Kang Yowei et Yang Kenneth C. C., « Media Representations of Older Digital Game Players in China: A Text-Mining Analysis », in Feng Chen, Ken S. McAllister et Judd Ethan Ruggill (dir.), *The Chinese Video Game Industry*, Cham, Springer International Publishing, 2024, p. 251-270, [https://doi.org/10.1007/978-3-031-41504-3_13].

Karlsen Faltin, « Analyzing Game Controversies: A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games », *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, 2015, p. 15-32, [<https://doi.org/10.4324/9781315738680>].

Kendall Lori, « “OH NO! I'M A NERD !” : Hegemonic Masculinity on an Online Forum », *Gender & Society*, n° 2, vol. 14, 2000, p. 256-274, [<https://doi.org/10.1177/089124300014002003>].

Kendall Lori, « Nerd nation : Images of nerds in US popular culture », *International Journal of Cultural Studies*, n° 2, vol. 2, 1999, p. 260-283, [<https://doi.org/10.1177/136787799900200206>].

Kerttula Tero, « Early television video game tournaments as sports spectacles », in Jason G. Reitman, Craig G. Anderson, Mark Deppe et Constance Steinkuehler (dir.), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, Carnegie Mellon University, 2020, p. 75-88, [<https://doi.org/10.1184/R1/12217766.v1>].

Kirkpatrick Graeme, « Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s », *New Media & Society*, n° 8, vol. 18, 2016, p. 1439-1454, [<https://doi.org/10.1177/1461444814558905>].

Kirkpatrick Graeme, *Computer games and the social imaginary*, Cambridge, Polity Press, 2013.

Kowert Rachel et Quandt Thorsten, *The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, New York, Routledge, 2020, [<https://doi.org/10.4324/9780429351815>].

Kowert Rachel et Quandt Thorsten (dir.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, New York, Routledge, 2015, [<https://doi.org/10.4324/9781315736495>].

Krywicki Boris, « La presse vidéoludique », in Sébastien Genvo et Thibault Philippette (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023.

Krywicki Boris, *En quête d'enquête – Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, thèse de doctorat, ULiège – Université de Liège, 2022.

Krywicki Boris, « “Jouer au journaliste” ? Contre la violence symbolique à l'égard de la spécialisation vidéoludique », in Björn-Olav Dozo, Alexis Blanchet, Sélim Ammouche et Mathieu Tricot (dir.), *Lire les magazines de jeux vidéo - Couverture(s) de la presse spécialisée française*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2022.

Krywicki Boris et Dozo Björn-Olav, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : Du capital ludique au capital journalistique », in Selim Krichane, Isaac Pante et Yannick Rochat (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022, p. 43-59, [<https://doi.org/10.4000/books.pulg.24978>].

Lalu Julien, *L'évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, Université de Poitiers, 2018.

Lu Zhouxiang, « From E-Heroine to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China », *The International Journal of the History of Sport*, n° 18, vol. 33, 2016, p. 2186-2206, [<https://doi.org/10.1080/09523367.2017.1358167>].

Maclean Erin, « Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers », *Press Start*, n° 1, vol. 3, 2016, p. 17-45.

Malinen Ville, « Individuals, Representatives, and Racers – Instagram Images of F1 and F1 Esports Series Drivers », *International Journal of Esports*, n° 3, vol. 3, 2024.

Maric Janina, « eSport im TV : Fernsehaneignung einer Computerspielkultur », in Monika Elsler (dir.), *Die Aneignung von Medienkultur: Rezipienten, politische Akteure und Medienakteure*, Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011, p. 193-213, [https://doi.org/10.1007/978-3-531-93471-6_12].

Marta Rustono, Syarnubi Kenn, Wang Changsong, Cahyanto Ignatius, Briandana Rizki et Isnaini Muhamad, « Gaining public support: Framing of esports news content in the COVID-19 pandemic », *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 2021.

Martin Paul et Song Wei, « Gaming on Campus: The Promotion of Esports in Chinese Universities », in Dal Yong Jin (dir.), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, New-York, Bloomsbury Publishing USA, 2021, p. 281-297.

Mauco Olivier, *Jeux vidéo, hors de contrôle ? industrie, politique, morale*, Paris, Questions théoriques, 2014.

Mauco Olivier, « Chapitre 5. La condamnation morale des jeux vidéo comme best-sellers politiques » ;, *Faut-il avoir peur des écrans ?*, Doin, 2013, p. 51-58, [<https://doi.org/10.3917/jle.huerr.2013.01.0051>].

Mauco Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : Faits divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources », *Quaderni*, n° 67, 2008, p. 19-31, [<https://doi.org/10.4000/quaderni.190>].

McKernan Brian, « The Morality of Play: Video Game Coverage in *The New York Times* From 1980 to 2010 », *Games and Culture*, n° 5, vol. 8, 2013, p. 307-329, [<https://doi.org/10.1177/1555412013493133>].

Narine Neil et Grimes Sara M., « The Turbulent Rise of the “Child Gamer”: Public Fears and Corporate Promises in Cinematic and Promotional Depictions of Children’s Digital Play », *Communication, Culture & Critique*, n° 3, vol. 2, 2009, p. 319-338, [<https://doi.org/10.1111/j.1753-9137.2009.01040.x>].

Navarro-Sierra Nuria, Quevedo-Redondo Raquel et Gómez-García Salvador, « What is a computer for? Utilitarian construction in the advertising strategies of specialized magazines in computer science and video games in Spain (1984-1991) », *Espacio, Tiempo y Educación*, n° 2, vol. 9, 2022, p. 59-79, [<https://doi.org/10.14516/ete.523>].

Newman Joshua I., Xue Hanhan, Watanabe Nicholas M., Yan Grace et McLeod Christopher M., « Gaming Gone Viral : An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy », *Communication & Sport*, n° 2, vol. 10, 2022, p. 241-270, [<https://doi.org/10.1177/2167479520961036>].

Painter David Lynn et Sahn Brittani, « Framing esports’ JEDI issues : a case study in media irresponsibility », *Corporate Communications : An International Journal*, ahead-of-print, ahead-of-print, 2023, [<https://doi.org/10.1108/CCIJ-06-2022-0068>].

Perreault Gregory et Bell Travis R., « Towards a “Digital” Sports Journalism: Field Theory, Changing Boundaries and Evolving Technologies », *Communication & Sport*, n° 3, vol. 10, 2022, p. 398-416, [<https://doi.org/10.1177/2167479520979958>].

Perreault Gregory P. et Perreault Mildred F., « eSports as a News Specialty Gold Rush: Communication Ecology in the Domination of Traditional Journalism Over Lifestyle Journalism », *Handbook of Research on Pathways and Opportunities Into the Business of Esports*, IGI Global, 2021, p. 303-320, [<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7300-6.ch014>].

Perreault Gregory et Vos Tim, « Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism », *New Media & Society*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 159-176, [<https://doi.org/10.1177/1461444819858695>].

Potts Charlotte, « The Rhetorical Construction of eSports’ Legitimacy », *INCITE*, vol. 113, 2019.

Robeers Timothy et Sharp Lindsay Caroline, « British and American media framing of online sim racing during Covid-19 », in Paul M. Petersen, Brody J Rühley et Bo Li (dir.), *Sport and the Pandemic: Perspectives on Covid-19’s Impact on the Sport Industry*, London, Routledge, 2020.

Rogstad Egil Trasti, « Media (re)presentation of a black woman esports player: The case of Chiquita Evans in the NBA 2K League », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 4, vol. 59, 2024, p. 520-538, [<https://doi.org/10.1177/10126902231211683>].

Ruotsalainen Maria et Väälisalo Tanja, « Esports fandom in the age of transmedia: the reception of the overwatch league », *Eracle. Journal of Sport and Social Sciences*, n° 1, vol. 4, 2021, p. 11-35.

Siuda Piotr, Jasny Michał, Mańkowski Dobrosław et Sitek Martyna, « The problematic nature of evaluating esports' "genuineness" using traditional sports' criteria: In-depth interviews with traditional sports and electronic sports journalists », *Leisure Studies*, n° 2, vol. 43, 2024, p. 235-248, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2215471>].

Sørensen Estrid, « Violent computer games in the German press », *New Media & Society*, n° 6, vol. 15, 2013, p. 963-981, [<https://doi.org/10.1177/1461444812460976>].

Squire Kurt, « Cultural framing of computer/video games », *Game studies*, n° 1, vol. 2, 2002, p. 1-13.

Stauff Markus et Vogan Travis, « eSport. Sportifizierung und Medienkonvergenz », in Simon Rehbach (dir.), *Sport in audiovisuellen Medien: Entwicklungen, Strategien, Inszenierungsformen*, Wiesbaden, Springer Fachmedien, 2024, p. 95-117, [https://doi.org/10.1007/978-3-658-41897-7_6].

Ströbel Tim, Stieler Maximilian et Stegmann Pascal, « Guest editorial », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 1, vol. 11, 2021, p. 1-9, [<https://doi.org/10.1108/SBM-03-2021-124>].

Szablewicz Marcella, *Mapping Digital Game Culture in China: From Internet Addicts to Esports Athletes*, Cham, Springer International Publishing, 2020, [<https://doi.org/10.1007/978-3-030-36111-2>].

Szablewicz Marcella, « A Realm of Mere Representation? "Live" E-Sports Spectacles and the Crafting of China's Digital Gaming Image », *Games and Culture*, n° 3, vol. 11, 2016, p. 256-274, [<https://doi.org/10.1177/1555412015595298>].

Szablewicz Marcella, « From addicts to athletes: Participation in the discursive construction of digital games in urban China », *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 2011.

Torres-Toukoumidis Angel (dir.), *Esports and the media: challenges and expectations in a multi-screen society*, 1^{re} éd., New York, Routledge, 2022.

Trémel Laurent et Fortin Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier Bleu éditions, 2015.

Walter Jonas et Schöber Timo, *E-Sport und Journalismus*, Meyer & Meyer Verlag, 2022, [<https://doi.org/10.5771/9783840314353>].

Wang Xi, You Xinyi, Xu Yulan et Zheng Jie, « Online posting intention : do the social communication and brand equity of esports matter? », *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, ahead-of-print, ahead-of-print, 2023, [<https://doi.org/10.1108/IJSMS-09-2023-0189>].

Wei Jianfeng et Huang Yufeng, « Images of E-Sports in Chinese Newspapers », *Engineering Proceedings*, n°1, vol. 38, 2023, [<https://doi.org/10.3390/engproc2023038080>].

Wong Donna et Meng-Lewis Yue, « Esports diplomacy – China's soft power building in the digital era », *Managing Sport and Leisure*, n° 3, vol. 28, 2023, p. 247-269, [<https://doi.org/10.1080/23750472.2022.2054853>].

Young Steven, *Professional Counter-Strike: An Analysis of Media Objects, Esports Culture, and Gamer Representation*, thèse de doctorat, 2021.

Zhao Shuguang et Liu Yiming, « From industry development to social influence: video games in Chinese newspaper coverage, 2010–2020 », *Chinese Journal of Communication*, 2022, p. 1-22, [<https://doi.org/10.1080/17544750.2022.2108860>].

Д ХАЛЫК, « E-sports broadcasts as a new format in journalism », *Серия Журналистики*, n° 2, vol. 52, 2019, p. 202-209, [<https://doi.org/10.26577/HJ.2019.v52.i2.022>].

Д ХАЛЫК et Н МЫСАЕВА К., « Esport in journalism: commentator Of esport as a modern profession », *Серия Журналистики*, n° 4, vol. 54, 2019, p. 77-85, [<https://doi.org/10.26577/HJ.2019.v54.i4.09>].

L'esport et ses publics

Abanazir Cem, « Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports' Place within the Olympic Movement », *Sport, Ethics and Philosophy*, 2021, p. 1-16, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2021.1945669>].

Abanazir Cem, « Institutionalisation in E-Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 2, vol. 13, 2019, p. 117-131, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>].

Abbott Callum, Watson Matthew et Birch Phil, « Perceptions of Effective Training Practices in League of Legends: A Qualitative Exploration », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, aop, 1, 2022, p. 1-11, [<https://doi.org/10.1123/jege.2022-0011>].

Ackermann Judith, « Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties », in Johannes Fromme et Alexander Unger (dir.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Springer Netherlands, 2012, p. 465-476, [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_29].

Adamus Tanja, « Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field », in Johannes Fromme et Alexander Unger (dir.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Springer Netherlands, 2012, p. 477-490, [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_30].

Adinolf Sonam et Turkey Selen, « Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies », *CHI PLAY '18 Extended Abstracts: Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, New York, Association for Computing Machinery, 2018, p. 365-372.

Aleinikov N. S., « The Sportification of Amateur-level Competitive Computer Gaming: The Case of a Student Esports Club », *Sociology of Power*, n° 3, vol. 32, 2020, p. 91-113, [<https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-91-113>].

Allal-Chérif Oihab, Guaita-Martínez José Manuel et Montesinos Sansaloni Eduard, « Sustainable esports entrepreneurs in emerging countries: Audacity, resourcefulness, innovation, transmission, and resilience in adversity », *Journal of Business Research*, vol. 171, 2024, p. 114382, [<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2023.114382>].

Amadiou Thomas, « Addictive Technologies? The Moral and Normative Dynamics Shaping the Chinese Gaming Culture », in Sabine Chrétien-Ichikawa et Karolina Pawlik (dir.), *Creative Industries and Digital Transformation in China*, Singapore, Springer Nature Singapore, 2022, p. 59-82, [https://doi.org/10.1007/978-981-19-3049-2_4].

Ammeter Tony et Jarvenpaa Sirkka, « Esports, Digital Professionals, and Higher Education: An Autoethnography of an Administrator's Experience with Liminality », *Rising like a Phoenix: Emerging from the Pandemic and Reshaping Human Endeavors with Digital Technologies ICIS 2023*, 2023.

Anđelić Bogdan, Bianco Antonino, Maksimović Nemanja, Todorović Nikola et Drid Patrik, « A milestone in the era of esports: The Olympics through the lens of virtual reality », *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, p. 990189, [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.990189>].

Anderson-Coto Maria J., Tomlinson CHRISTINE, Collado Julian et Squire Kurt, « Fandom culture and identity in esports », in Jason G. Reitman, Craig G. Anderson, Mark Deppe et Constance Steinkuehler (dir.), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, Carnegie Mellon University, 2019, p. 3-16.

Anshari Faridhian, Evangelina Jane et Abbabil Syafira U. F. T., « Commodification Of Workers On Esports Athletes In Digital Sports Industry », *Jurnal Komunikasi*, n° 2, vol. 14, 2022, p. 277-298, [<https://doi.org/10.24912/jk.v14i2.17153>].

Bányai Fanni, Zsila Ágnes, Griffiths Mark D., Demetrovics Zsolt et Király Orsolya, « Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player », *Frontiers in Psychology*, vol. 11, 2020, p. 1866, [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866>].

Baumann André, Mentzoni Rune Aune, Erevik Eilin et Pallesen Ståle, « A qualitative study on Norwegian esports students' sleep, nutritional and physical activity habits and the link to health and performance », *International Journal of Esports*, n° 2, vol. 2, 2022.

Ben Egliston, « Playing Across Media: Exploring Transtextuality in Competitive Games and eSports », *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*, 2015.

Berry Vincent, *Les cadres de l'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un monde numérique : analyse des pratiques ludiques, sociales et communautaires des joueurs de jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs : Dark Age of Camelot et World of Warcraft*, thèse de doctorat, Université Paris 13, 2009.

Bertschy Marjorie, Mühlbacher Hans et Desbordes Michel, « Esports extension of a football brand : stakeholder co-creation in action? », *European Sport Management Quarterly*, n° 1, vol. 20, 2020, p. 47-68, [<https://doi.org/10.1080/16184742.2019.1689281>].

Besombes Nicolas, « Sport et e-sport : une comparaison récurrente à déconstruire », *Jurisport*, n° 185, 2018, p. 19-23.

Bibert Niels, Stegen Michiel, Denoo Maarten et Zaman Bieke, « Profiling the Esports Bettor: Evidence from a Sample of European Video Game Consumers [Journal of Emerging Sport Studies, 2023] », 2021, [<https://doi.org/10.17605/OSF.IO/UNRF9>].

Bihari Isha et Pattanaik Debashis, « Professional Gaming and Pro-Gamers: What Do We Know So Far? A Systematic Review », *Games and Culture*, n° 1, vol. 19, 2024, p. 116-135, [<https://doi.org/10.1177/15554120231154058>].

Bjørner Thomas, « “You’ve been in the house too long, she said, and I naturally fled”: An analysis of habitus among Danish e-sport players », *Scandinavian Sport Studies Forum*, vol. 5, 2014, p. 149-166.

Bonilla Gorrindo Ivan, Chamarro Andrés et Ventura Carles, « Habilidades psicológicas en los esports : Estudio cualitativo en jugadores individuales y de equipo », *Aloma : Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, n° 1, vol. 40, 2022, p. 35-41, [<https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.1.36-41>].

Bonkalo Tatiana, Makeeva Vera, Tsygankova Maria, Rybakova Anna, Aralova Elena et Plekhanova Ekaterina, « Public attitudes to esports development based on the survey of university students and sports psychologists », vol. 18, 2022, p. 346-351.

Bopp Trevor et Karadakis Kostas, « Preparing Students for Careers in the Esport Industry: Engaging with Role-Play as a Pedagogical Experiential Learning Tool », *Sports Innovation Journal*, SI, vol. 4, 2023, p. 4-17, [<https://doi.org/10.18060/27397>].

Borges Gabriela, Sigiliano Daiana et Costa Susana, « Comparative Study of the Transmedia Element in Esports », in Angel Torres-Toukoumidis (dir.), *Esports and the Media*, 1^{re} éd., Londres, Routledge, 2022, p. 69-84, [<https://doi.org/10.4324/9781003273691-8>].

Borowy Michael, *Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy*, mémoire de master, Communication, Art & Technology: School of Communication, 2012.

Borowy Michael et Jin Dal Yong, « Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests », *International Journal of Communication*, vol. 7, 2013, p. 2254-2274.

Brion Reynald, *Perceived sportivity of experiential activities : conceptualization, measure, and effects on consumers-brands relationships*, thèse de doctorat, Université de Bordeaux, 2022.

Brion Reynald, Lunardo Renaud et Trinquécoste Jean-François, « The Sporty Framing Effect: How Framing an Activity as Sporty Affects Consumer Engagement through Competitive Mindset and Social Value: An Abstract », 2022, p. 79-80, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-95346-1_34].

Brock Thomas, « Counting Clicks: Esports, Neoliberalism and the Affective Power of Gameplay Metrics », in Dal Yong Jin (dir.), *Global eSports Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury Academic, 2021, p. 132-146.

Brock Tom, « Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work », *Games and Culture*, n° 4, vol. 12, 2017, p. 321-339, [<https://doi.org/10.1177/1555412016686878>].

Buchanan-Oliver Margo et Seo Yuri, « Play as co-created narrative in computer game consumption: The hero's journey in *Warcraft III*: Play as co-created narrative in computer game consumption », *Journal of Consumer Behaviour*, n° 6, vol. 11, 2012, p. 423-431, [<https://doi.org/10.1002/cb.392>].

Buzzelli Armand et Draper Jason, « Are They Athletes? A Self-Assessment of Athletic Identity Measurement and Perceived Benefits of Collegiate Esports Participants », *Recreational Sports Journal*, n° 2, vol. 45, 2021, p. 117-130, [<https://doi.org/10.1177/15588661211033252>].

Çağatay Savaş Buğra, « E-SPORTS ATTITUDE SCALE : A STUDY OF VALIDITY AND RELIABILITY », *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 2023, p. 23, [<https://doi.org/10.35826/ijetsar.629>].

Can Onder et Foxman Maxwell, « Out of the Cafe and into the Arena: Esports Spaces and Neoliberalization in Turkey », *ROMchip*, n° 1, vol. 3, 2021.

Carillo Vera José Agustín, « La dimensión social de los videojuegos “online” : de las comunidades de jugadores a los “e-sports” », *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, n° 1, vol. 5, 2015, p. 39-51.

Carrillo Vera José Agustín, « From players to viewers: the construction of the media spectacle in the e-sports context », *Anàlisi*, n° 55, 2016, p. 1, [<https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2893>].

- Carrillo Vera José Agustín et Aguado Terrón Juan Miguel, « The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business », *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, n° 1, vol. 11, 2019, p. 3-22, [https://doi.org/10.1386/cjcs.11.1.3_1].
- Carter M., Gibbs Martin et Arnold Michael, « The demarcation problem in multiplayer games: Boundary-work in EVE online's eSport », *Game Studies*, vol. 15, 2015.
- Cestino Joaquin, Macey Joseph et McCauley Brian, « Legitimizing the game: how gamers' personal experiences shape the emergence of grassroots collective action in esports », *Internet Research*, n° 7, vol. 33, 2023, p. 111-132, [<https://doi.org/10.1108/INTR-05-2022-0347>].
- Cestino-Castilla Joaquin, Macey Joseph et McCauley Brian, « Aiming for validity : The experience of conflicts in legitimacy judgments in esports actors and new grassroots activism », *Proceedings 5th International GamiFIN Conference 2021*, 2021.
- Chao Laura, « “You Must Construct Additional Pylons”: Building a Better Framework for Esports Governance », *Fordham Law Review*, n° 2, vol. 86, 2017, p. 737.
- Chee Florence M. et Karhulahti Veli-Matti, « The Ethical and Political Contours of Institutional Promotion in eSports: From Precariat Models to Sustainable Practices », *Human Technology*, n° 2, vol. 16, 2020, p. 200-226, [<https://doi.org/10.17011/ht/urn.202008245642>].
- Chen Li, Still Mark, Luo Xianhua et Wang Kun, « Empirical Examination of Perceptual Differences of Esports among American Students », vol. 12, 2022, p. 23-33, [<https://doi.org/10.5923/j.sports.20221202.01>].
- Cheung Gifford et Huang Jeff, « Starcraft from the stands: understanding the game spectator », *CHI '11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2011, p. 763-772, [<https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>].
- Chikish Yulia, Carreras-Simó Miquel et Garci Jaume, « eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research in Sports (and) Economics? », in Jaume García Villar (dir.), *Sports (and) economics*, 2019, p. 477-508.
- Chiu Weisheng, Fan Thomas Chun Man, Nam Sang-Back et Sun Ping-Hung, « Knowledge Mapping and Sustainable Development of eSports Research: A Bibliometric and Visualized Analysis », *Sustainability*, n° 18, vol. 13, 2021, p. 10354, [<https://doi.org/10.3390/su131810354>].
- Clais Jean-Baptiste et Roustan Mélanie, « “Les jeux vidéo, c'est physique !” Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 35-52.
- Coavoux Samuel, « La carrière des joueurs de World of Warcraft », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, des arts et de la culture*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2010, p. 43-58.
- Coavoux Samuel et Roques Noémie, « Une profession de l'authenticité : Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube », *Réseaux*, n° 6, N° 224, 2020, p. 169-196, [<https://doi.org/10.3917/res.224.0169>].
- Conway Ryan M. Moeller Bruce Esplin, Steven, « Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers », *Game Studies*, n° 2, vol. 9, 2009.
- Cotrufo Raymond J., MacGregor James F. et McGinniss Kevin T., « Perceptions of NCAA Division II and III Athletic directors regarding the emergence of e-sports », *Journal for the*

Study of Sports and Athletes in Education, 2022, p. 1-16, [https://doi.org/10.1080/19357397.2022.2060700].

Cranmer Eleanor E., Han Dai-In Danny, van Gisbergen Marnix et Jung T., « Esports matrix : Structuring the esports research agenda », *Computers in Human Behavior*, vol. 117, 2021, p. 106671, [https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671].

Cullen Amanda L. L., « “I play to win!”: Geguri as a (post)feminist icon in esports », *Feminist Media Studies*, n° 5, vol. 18, 2018, p. 948-952, [https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1498112].

Cumming David Jian-Jia, « “What They Love About Sports Is What I Love About Esports”: How Esports Factors into Australian National Identity », in Filippo Gilardi et Paul Martin (dir.), *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem, Communities, and Identities*, Singapore, Springer Nature, 2023, p. 159-184, [https://doi.org/10.1007/978-981-99-3796-7_8].

Cumming David Jian-Jia, *Constructing authentic esports spectatorship: An ethnography*, thèse de doctorat, The University of Melbourne, 2020.

Cumming David Jian-Jia, Gibbs Martin et Smith Wally, « Constructing Authentic Spectatorship at an Esports Bar », *Journal of Contemporary Ethnography*, 2021, p. 089124162110316, [https://doi.org/10.1177/08912416211031661].

Cunningham George B., Fairley Sheranne, Ferkins Lesley, Kerwin Shannon, Lock Daniel, Shaw Sally et Wicker Pamela, « eSport: Construct specifications and implications for sport management », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 1-6, [https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.11.002].

Czakó Andrea, Király Orsolya, Koncz Patrik, Yu Shu M., Mangat Harshdeep S., Glynn Judith A., Romero Pedro, Griffiths Mark D., Rumpf Hans-Jürgen et Demetrovics Zsolt, « Safer esports for players, spectators, and bettors: Issues, challenges, and policy recommendations », *Journal of Behavioral Addictions*, 2023, [https://doi.org/10.1556/2006.2023.00012].

De Moor William, Terrien Mickael, Durand Christophe et Besombes Nicolas, « The current situation of the French professional esports industry: economic models of the clubs and regulation of the leagues », *European Sport Management Quarterly*, 2022, p. 1-22, [https://doi.org/10.1080/16184742.2022.2080853].

De Zoeten Max et Könecke Thomas, « Esports, video gaming and their fuzziness: a conceptualization and categorization », *Sport, Business and Management: An International Journal*, 2023, [https://doi.org/10.1108/SBM-10-2022-0097].

Delello Julie A., McWhorter Rochell R., Roberts Paul, Dockery Hunter S., De Giuseppe Tonia et Corona Felice, « The Rise of eSports: Insights Into the Perceived Benefits and Risks for College Students », *International Journal of eSports Research*, n° 1, vol. 1, 2021, p. 1-19, [https://doi.org/10.4018/IJER.20210101.oa5].

Delello Julie A., McWhorter Rochell R., Roberts Paul B., De Giuseppe Tonia et Corona Felice, « The Risks and Rewards of Collegiate Esports: A Multi-Case Study of Gamers in the United States and Italy », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, n° 1, vol. 15, 2023, p. 1-22, [https://doi.org/10.4018/IJGCMS.317115].

Dessinges Catherine et Desfriches Doria Orélie, « Médias, parents, médiateurs : analyse croisée des discours sur les jeunes et les écrans », *Les dossiers de l'écran*, Vulaines-sur-Seine, Éditions du Croquant, 2020, p. 57-81, [https://doi.org/10.3917/asava.tessi.2020.01.0057].

Dethise Martinez Sara et Wiart Louis, « Le développement de l'eSport en Belgique : écosystème économique et stratégies de marque », *Communication & Organisation*, n° 1, vol. 63, 2023, p. 237-251.

Dominteanu Teodora, Smîdu Neluța, Voinea Andreea, Dinciu Corina-Claudia, Porfireanu Maria-Cristiana et Iacobini Adrian, « Player Exploitation in Esports Organizations Policies and Business Strategies », *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, n° 1, vol. 17, 2023, p. 1413-1420, [<https://doi.org/10.2478/picbe-2023-0127>].

Dongsheng Yang, Xiaohang Ye et Daofeng Kang, « The Present Situation and Development Trend of E-sports Games in China », *2011 International Conference on Future Computer Science and Education*, 2011, [<https://doi.org/10.1109/ICFCSE.2011.98>].

Ducrocq Samuelle, *Les tribus ludiques du « LAN party » : perspectives d'apprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, 2011.

Ervine Jonathan, « From skepticism to celebration: French football's changing attitudes to videogames », *Contemporary French Civilization*, n° 1, vol. 44, 2019, p. 101-119, [<https://doi.org/10.3828/cfc.2019.6>].

Fakazlı Ahmet et İlhan Ekrem, « Esports and School Sports in Turkey: From The Perspective of Physical Education Teachers », 2023, [<https://doi.org/10.26450/jshsr.3551>].

Felczak Mateusz, « The ludic spectacle and mediatized participation in esports: Poland and Hong Kong », *IADIS International Conference Game and Entertainment Technologies 2022*, 2022.

Ferrari Simon, « eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics. »

Fichez Élisabeth et Gellereau Michèle, « Les jeux vidéo en famille », *Le Divan familial*, n° 2, vol. 7, 2001, p. 101-110, [<https://doi.org/10.3917/difa.007.0101>].

Finch David J., O'Reilly Norm, Abeza Gashaw, Clark Brad et Legg David, *Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities*, IGI Global, 2020, [<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1538-9>].

Fisackerly Wil et Hwang Yongjin, « Where do Amateurs Go to Become Pros? A Comparison of the Current Competition Systems in Collegiate Esports to Traditional Collegiate Sport Environments », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, n°1, vol. 2, 2024, [<https://doi.org/10.1123/jege.2023-0009>].

Flegr Sebastian et Schmidt Sascha L., « Strategic management in eSports – a systematic review of the literature », *Sport Management Review*, n° 4, vol. 25, 2022, p. 631-655, [<https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1974222>].

Formosa Jessica, O'Donnell Nicholas, Horton Ella M., Türkay Selen, Mandryk Regan L., Hawks Michael et Johnson Daniel, « Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis », *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, CHI PLAY, vol. 6, 2022, p. 1-45, [<https://doi.org/10.1145/3549490>].

Foxman Maxwell, Can Önder, Wilson Andrew, Cote Amanda, Harris Brandon, Rahman Waseq, Hansen Jared et Fickle Tara, « Facilitating Collegiate Esports: Limiting and Legitimizing Competitive Gaming », *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*, 2023.

Franke Tilo, « The perception of eSports-mainstream culture, real sport and marketisation », *eSports yearbook*, 2013, p. 111-144.

Freeman Guo et Wohn Donghee Yvette, « eSports as An Emerging Research Context at CHI: Diverse Perspectives on Definitions », *CHI EA '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, Association for Computing Machinery, 2017, p. 1601-1608.

Freitas Bruno Duarte Abreu, « The Infancy of the Esports Industry as a Risk to its Sponsors », *Scientific Annals of Economics and Business*, 2023.

Funk Daniel C., Pizzo Anthony D. et Baker Bradley J., « eSport management : Embracing eSport education and research opportunities », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 7-13, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>].

Gandolfi Enrico, « To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, n° 1, vol. 8, 2016, p. 63-82, [https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.63_1].

García Jaume et Murillo Carles, « Sports video games participation : what can we learn for esports? », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 2, vol. 10, 2020, p. 169-185, [<https://doi.org/10.1108/SBM-01-2019-0006>].

Garcia Jaume et Murillo Carles, « eSports : profile of participants, complementarity with sports and its perception as sport. Evidence from sports video games », *Economics Working Paper Series*, n° 1617, 2018.

Geneva Danella, « Esports for the Youth: Fostering Skills and Empowering Minds », *International Journal of Science and Society*, n° 3, vol. 5, 2023, p. 199-208, [<https://doi.org/10.54783/ijssoc.v5i3.738>].

Gerber David, « Le jeu vidéo comme pratique discréditable : Enquête sur les efforts de légitimation ordinaires des joueurs », *RESET*, n° 4, 2015, [<https://doi.org/10.4000/reset.452>].

Goldman Michael M. et Hedlund David P., « Rebooting Content: Broadcasting Sport and Esports to Homes During COVID-19 », *International Journal of Sport Communication*, n° 3, vol. 13, 2020, p. 370-380, [<https://doi.org/10.1123/ijsc.2020-0227>].

Gozali Axel, Hansfel Laurensius, Octaviani Sarah Nabilla et Murwani Ina Agustini, « What Influenced Generation Z Decision to Enter E-Sport as a Career? », *Eduvest – Journal of Universal Studies*, n° 8, vol. 3, 2023, p. 1541-1557, [<https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i8.890>].

Gries S., « eSports and the Olympic Movement: A Short Analysis of the IOC Esports Forum », in J Hiltscher et T. M Scholz (dir.), *eSports Yearbook 2017/18*, 2019, p. 9-19.

Hanafie Nurharsya Khaer. Virmansyah et Amin Fatimah Hidayahni, « Legal Aspect of Sports Contract: Analysis of Legal Instruments In Implementing E-Sports Contract », *KnE Social Sciences*, 2024, [<https://doi.org/10.18502/kss.v9i2.14851>].

Harper T., *The Art of War Fighting Games, Performativity, and Social Game Play*, thèse de doctorat, Ohio University, 2010.

Harris Brandon C., Hansen Jared, Can Onder, Rahman Md Waseq Ur, Foxman Maxwell, Cote Amanda C. et Fickle Tara, « “Starting from scratch to looking really clean and professional” : how students’ productive labor legitimizes collegiate esports », *Critical Studies in Media Communication*, n° 2, vol. 39, 2022, p. 141-153, [<https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2030484>].

Hayday Emily et Collison Holly, « Understanding the potential for esports to support social inclusion agendas », in Anne Tjøndal (dir.), *Social Issues in Esports*, Routledge, 2022.

- Hayday Emily Jane, Collison Holly et Kohe Geoffery Z., « Landscapes of tension, tribalism and toxicity: configuring a spatial politics of esport communities », *Leisure Studies*, n° 2, vol. 40, 2021, p. 139-153, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2020.1808049>].
- Hebbel-Seeger Andreas, « The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming », *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, n° 2, vol. 13, 2012, p. 43-54, [<https://doi.org/10.1108/IJSMS-13-02-2012-B005>].
- Heidenreich Heiko, Brandt Christian, Dickson Geoff et Kurscheidt Markus, « Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany », *Frontiers in Sports and Active Living*, vol. 4, 2022, p. 869151, [<https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>].
- Heidenreich Heiko, Dickson Geoff, Strohuß Nicolas et Kurscheidt Markus, « Exploring oppositionality and support of Counter-Strike redditors for the World ESports Association », *Leisure Studies*, 2023, p. 1-15, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2243655>].
- Hemphill Dennis, « Cybersport », *Journal of the Philosophy of Sport*, n° 2, vol. 32, 2005, p. 195-207, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>].
- Hiltscher Julia et Scholz Tobias M., *eSports Yearbook 2013/14*, BoD–Books on Demand, 2015.
- van Hilvoorde Ivo, « Editorial : eSports and digitalization of sports », *Frontiers in Sports and Active Living*, vol. 4, 2022, p. 1040468, [<https://doi.org/10.3389/fspor.2022.1040468>].
- Hjorth Larissa et Chan Dean (dir.), *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, New York, Routledge, 2009, [<https://doi.org/10.4324/9780203875957>].
- Hlee Sunyoung et Lee Hyunae, « Spatial agglomeration effects on eSports events: An intra- and inter-industry and regional analysis approach », *Information Processing & Management*, n° 2, vol. 60, 2023, p. 103246, [<https://doi.org/10.1016/j.ipm.2022.103246>].
- Holden John T., Kaburakis Anastasios et Wall Tweedie Joanna, « Virtue(al) games– real drugs », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 13, 2019, p. 19-32, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1459814>].
- Hong Hee Jung, « Duty of Care in Esports: Organizational Support for Esports Players' Mental Wellbeing and Physical Health », *Proceedings of the 57th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2024.
- Hong Hee Jung, « eSports: the need for a structured support system for players », *European Sport Management Quarterly*, 2022, p. 1-24, [<https://doi.org/10.1080/16184742.2022.2028876>].
- Hong Hee Jung et Hong Seung Han, « Transitioning Out of Esports: Exploring the Experiences of Professional Esports Players in South Korea », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, n° 1, vol. 1, 2023, p. jege.2023-0008, [<https://doi.org/10.1123/jege.2023-0008>].
- Hong Hee Jung et Hong Seung Han, « Esports Players' Transition out of Esports : Is There Life After Esports? », *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2023.
- Huettermann Marcel, Trail Galen T., Pizzo Anthony D. et Stallone Valerio, « Esports Sponsorship : An Empirical Examination of Esports Consumers' Perceptions of Non-Endemic Sponsors », *Journal of Global Sport Management*, 2020, p. 1-26, [<https://doi.org/10.1080/24704067.2020.1846906>].
- Huh Jun-Sok, « Culture and Business of PC Bangs in Korea », *Games and Culture*, n° 1, vol. 3, 2008, p. 26-37, [<https://doi.org/10.1177/1555412007309525>].

Huhtamo Errki, « Slots of fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming », in Jeffrey Goldstein et Joost Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Londres, MIT Press, 2005.

Huston Clarice, Gracia B Cruz Angela et Zoppos Eloise, « Dimensionalizing esports consumption: Alternative journeys to professional play », *Journal of Consumer Culture*, n° 2, vol. 22, 2022, p. 456-475, [<https://doi.org/10.1177/1469540520982364>].

Hutchins Brett, « Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games », *New Media & Society*, n° 6, vol. 10, 2008, p. 851-869, [<https://doi.org/10.1177/1461444808096248>].

Hutchins Brett, « Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games », *New Media & Society*, n° 6, vol. 10, 2008, p. 851-869, [<https://doi.org/10.1177/1461444808096248>].

Hwang Jaeyeon et Kim Jin, « Exploring College Students' Perceptions of Esports and Esports Academic Programs », *Sport Management Education Journal*, 2022, p. 1-11, [<https://doi.org/10.1123/smej.2022-0005>].

Irwin Sidney V. et Naweed Anjum, « BM'ing, Throwing, Bug Exploiting, and Other Forms of (Un)Sportsmanlike Behavior in CS:GO Esports », *Games and Culture*, n° 4, vol. 15, 2020, p. 411-433, [<https://doi.org/10.1177/1555412018804952>].

Jansz Jeroen et Martens Lonneke, « Gaming at a LAN event: the social context of playing video games », *New Media & Society*, n° 3, vol. 7, 2005, p. 333-355, [<https://doi.org/10.1177/1461444805052280>].

Jenny Seth E., Keiper Margaret C., Taylor Blake J., Williams Dylan P., Gawrysiak Joey, Manning R. Douglas et Tutka Patrick M., « eSports Venues: A New Sport Business Opportunity », *Journal of Applied Sport Management*, n° 1, vol. 10, 2018, p. 34-49, [<https://doi.org/10.18666/JASM-2018-V10-I1-8469>].

Jenson Jennifer et de Castell Suzanne, « “The Entrepreneurial Gamer” : Regendering the Order of Play », *Games and Culture*, n° 7, vol. 13, 2018, p. 728-746, [<https://doi.org/10.1177/1555412018755913>].

Jeong DongWook, Youk Sungbin et Baek Hyunmi, « Refining esports : A quantitative cartography of esports literature », *Entertainment Computing*, 2023, p. 100597, [<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100597>].

Ji Zerán et Hanna Richard C., « Gamers First – How Consumer Preferences Impact eSports Media Offerings », *International Journal on Media Management*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 13-29, [<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1731514>].

Jin Yaewon et Adamkovič Matúš, « Scoping Review of South Korean Esports Research and Comparison to the Stakeholder Perception », *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*, 2023.

Jin Yaewon et Yoon Tae-Jin, « Convergence of music and esports », in Dal Yong Jin (dir.), *Global Esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, Bloomsbury London, UK, 2021, p. 184-201.

Jiow Hee Jhee, Athwal Rayvinder Jit Singh, Chew Ling Ling, Elias Muhammad Helmi, Lim Nina, Lye Qin Ting, Ng Xin Yu et Woo Kenneth, « Perceptions of video gaming careers and its implications on parental mediation », *First Monday*, 2018, [<https://doi.org/10.5210/fm.v23i2.8048>].

- Joelsson Tapani N., Syrjälä Henna, Luomala Harri et Mäkilä Tuomas, « Geek Cuisine : Extending the Narrative of a Junk Food Gamer », *Games and Culture*, 2023, p. 15554120221150348, [<https://doi.org/10.1177/15554120221150348>].
- Johnson Mark R. et Abarbanel Brett, « Ethical judgments of esports spectators regarding cheating in competition », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, n° 6, vol. 28, 2022, p. 1699-1718, [<https://doi.org/10.1177/13548565221089214>].
- Johnson Mark R. et Woodcock Jamie, « Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports », *Media, Culture & Society*, n° 8, vol. 43, 2021, p. 1449-1465, [<https://doi.org/10.1177/01634437211011555>].
- Joleen Blom, « Overwatch as a Shared Universe: Game Worlds in a Transmedial Franchise », *Proceedings of DiGRA 2018*, 2018.
- Jonasson Kalle et Thiborg Jesper, « Electronic sport and its impact on future sport », *Sport in Society*, n° 2, vol. 13, 2010, p. 287-299, [<https://doi.org/10.1080/17430430903522996>].
- Jordan-Vallverdú Víctor, Plaza-Navas Miquel-Angel, Maria Raya Josep et Torres-Pruñonosa Jose, « The intellectual structure of esports research », *Entertainment Computing*, vol. 49, 2023, p. 100628, [<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100628>].
- Jungstedt Leonor, Macedo Tarcizio, Maia Alessandra, Gomes Luis, da Silva Lucas Roberto, Barboza Polyana, Hubert Dalby et Cordeiro Maria Sirleidy, « National Identity in the Brazilian Gaming Community on Twitter: Esports Tournaments During the 2022 Elections », *Abstract Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*, 2023.
- Kaluarachchi Chintha, Wickramatunga Chandima et Dewapriya Darshana, « The Dark Side of E-sports: The Role of Player Emotions and Cyberbullying in MOBA », *Rising like a Phoenix: Emerging from the Pandemic and Reshaping Human Endeavors with Digital Technologies ICIS 2023*, 2023.
- Kane Michael, *Game Boys : Professional Videogaming's Rise from the Basement to the Big Time*, New York, Viking Adult, 2008.
- Karhulahti Veli-Matti, « Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership », *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, n° 1, vol. 74, 2017, p. 43-53, [<https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>].
- Kasper Kyle T., « The Overwatch League's Structure Provides Esports with the Ultimate Charge for a » Gamers Union » Transcendence », *Marquette Sports Law Review*, n° 2, vol. 33, 2023, p. 838.
- Ke Xiaobo et Wagner Christian, « Facilitating amateur esports participation among mass gamers: A serious leisure perspective », *ECIS 2023 Research Papers*, 2023.
- Kerttula Tero, « Early television video game tournaments as sports spectacles », in Jason G. Reitman, Craig G. Anderson, Mark Deppe et Constance Steinkuehler (dir.), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, Carnegie Mellon University, 2020, p. 75-88, [<https://doi.org/10.1184/R1/12217766.v1>].
- Kim Sagoon H. et Thomas Michael K., « A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise », *Asian Journal of Information Technology*, n° 5, vol. 14, 2015, p. 176-186.

Kim Se Jin, Kim Sean Youngsun et Lee Geunhee, « Learning from eSports: A review, comparison, and research agenda », *Pan-Pacific Journal of Business Research*, n° 1, vol. 12, 2021, p. 61-80.

Kim Young Hoon, Nauright John et Suveatwatanakul Chokechai, « The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth », *Sport in Society*, n° 11, vol. 23, 2020, p. 1861-1871, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>].

King Brad et Borland John, *Dungeons and dreamers: The rise of computer game culture from geek to chic*, Osborne, McGraw-Hill Professional, 2003.

Klíma Ondřej, « Whose voice matters? The gaming sphere and the Blitzchung controversy in eSports », *American Journal of Cultural Sociology*, n° 4, vol. 10, 2022, p. 570-595, [<https://doi.org/10.1057/s41290-022-00174-1>].

Koch Niklas, Pongratz Sören, McCauley Brian et Achtenhagen Leona, « “Smashing it” : How user entrepreneurs drive innovation in esports communities », *International Journal of Esports*, n° 1, vol. 1, 2020.

Koskimaa Raine, Välisalo Tanja, Ruotsalainen Maria et Karhulahti Veli-Matti, « Esports Transmedia Universes », in Dal Yong Jin (dir.), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, New-York, Bloomsbury Publishing USA, 2021, p. 149-168.

Koster Raphaël, *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique*, thèse de doctorat, Université Paris 1, 2013.

Kovács Klára, Békési Zsolt, Györi Krisztina et Papp Dávid, « Gender differences in the characteristics of gaming and esport aspirations in Hungary », *Contemporary Social Science*, 2022, p. 1-18, [<https://doi.org/10.1080/21582041.2022.2157473>].

Kow Yong Ming et Young Timothy, « Media technologies and learning in the starcraft esport community », *Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work*, 2013, [<https://doi.org/10.1145/2441776.244182>].

Kümpel Anna Sophie et Haas Alexander, « Framing Gaming: The Effects of Media Frames on Perceptions of Game(r)s », *Games and Culture*, n° 7-8, vol. 11, 2016, p. 720-744, [<https://doi.org/10.1177/1555412015578264>].

Law Ying-Ying, « A Balance between Competition and Community in Public Gaming Spaces », in Dal Yong Jin (dir.), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, New-York, Bloomsbury Publishing USA, 2021.

Law Ying-Ying, « The Consumption of Food at Video Game Events », *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.

Law Ying-Ying et Jarrett Josh, *Resistance, Play and Esports Chants: A Super Smash Bros. Melee Case Study*, *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.

Law Ying-Ying et Jarrett Joshua, « More than a tournament: grassroots play and participation at eSports events », *Proceedings of the UCI Esports Conference 2019*, 2020.

Lee Donghun et Schoenstedt Linda J., « Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives », *ICHPER-SD Journal of Research*, n° 2, vol. 6, 2011, p. 39-44.

Lee Hyun-joong, « A Study on the Storytelling Strategy of early Korean E-Sports », *Journal of Popular Narrative*, n° 3, vol. 29, 2023, p. 285-317, [<https://doi.org/10.18856/jpn.2023.29.3.009>].

- Lee Hyun-Woo, Chang Kun, Neff Patrick N., Nite Calvin et Bennett Gregg, « Perceived uniqueness of esports: players' hyperconnected digital playground for self-improvement », *Sport in Society*, 2023, p. 1-18, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2023.2213167>].
- Lefebvre Florian et Besombes Nicolas, « Esport et Olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque », in Nicolas Chanavat, Arnaud Waquet et Arnaud Richard (dir.), *Les défis de l'olympisme, entre héritage et innovation*, Paris, INSEP, 2021, p. 171-188.
- Lefebvre Florian, Besombes Nicolas et Chanavat Nicolas, « Analysis of the interactions among core stakeholders of the Olympic media ecosystem: conditions for a value creation proposition of the Olympic Virtual Series », *Journal of Media Business Studies*, n° 0, vol. 0, 2024, p. 1-24, [<https://doi.org/10.1080/16522354.2024.2335710>].
- Li Wu et Hamari Juho, « Perceptions of esports and esports athleticism among gamers », *Proceedings 18th International GamiFIN Conference 2024*, 2024.
- Lin Zhongxuan et Zhao Yupei, « Self-enterprising eSports: Meritocracy, precarity, and disposability of eSports players in China », *International Journal of Cultural Studies*, n° 4, vol. 23, 2020, p. 582-599, [<https://doi.org/10.1177/1367877920903437>].
- Liu Siqi, Shang Zitong et Zheng Yingzhuo, « Research on the Influence of E-sports News on Middle-Aged Audience Attitude », *Proceedings of the 2021 4th International Conference on Humanities Education and Social Sciences*, 2021.
- Lokhman Natalia, Karashchuk Oksana et Kornilova Olena, « Analysis of eSports as a commercial activity », *Problems and Perspectives in Management*, n° 1, vol. 16, 2018, p. 207-213, [[https://doi.org/10.21511/ppm.16\(1\).2018.20](https://doi.org/10.21511/ppm.16(1).2018.20)].
- Lu Landy Di, Heinze Kathryn et Gong Hua, « Relational pluralism, organizational status, and the adoption of collegiate varsity esports programs in the US », *European Sport Management Quarterly*, 2023, p. 1-23, [<https://doi.org/10.1080/16184742.2023.2197927>].
- Lu Zhouxiang, « Forging a Link between Competitive Gaming, Sport and the Olympics: History and New Developments », *The International Journal of the History of Sport*, 2022, p. 1-19, [<https://doi.org/10.1080/09523367.2022.2061466>].
- Luo Xianhua, Chen Li, Yang Yong et Deng Hui, « A10: Analyzing Perceptual Differences Toward Esports Among Students Across Various Educational Levels of America », *International Journal of Physical Activity and Health*, 2024, [<https://doi.org/10.18122/ijpah.3.1.4.boisestate>].
- Majhi Siddharth Gaurav, « “A Brave New World” : Exploring the Implications of Online Chess for the Sport Post the Pandemic », in Bhaskar Basu, Michel Desbordes et Soumya Sarkar (dir.), *Sports Management in an Uncertain Environment*, Singapore, Springer Nature, 2023, p. 255-270, [https://doi.org/10.1007/978-981-19-7010-8_11].
- Mangat Harshdeep S., Griffiths Mark D., Yu Shu M., Felvinczi Katalin, Ngetich Ronald K., Demetrovics Zsolt et Czako Andrea, « Understanding Esports-related Betting and Gambling: A Systematic Review of the Literature », *Journal of Gambling Studies*, 2023, [<https://doi.org/10.1007/s10899-023-10256-5>].
- Marelič Marko et Vukušić Dino, « E-sports : Definition and social implications », *Exercise and Quality of Life*, n° 2, vol. 11, 2019, p. 47-54, [<https://doi.org/10.31382/eqol.191206>].
- Maric Janina, « Electronic sport: how pro-gaming negotiates territorial belonging and gender », *Platform: Journal of Media and Communication, ECREA Special Issue*, n° 2, vol. 3, 2011, p. 6-23.

- Mazza Barbara et Russo Giovanna, « The value of esports football. Towards new models of consumption and participatory experience in Italy », *Contemporary Social Science*, 2023, p. 1-16, [<https://doi.org/10.1080/21582041.2023.2172204>].
- McCauley Brian, Berndt Adele, Helmfalk Miralem et Hedlund David, « Innovation in the esports servicescape: a media business research agenda », *Journal of Media Business Studies*, 2024, p. 1-31, [<https://doi.org/10.1080/16522354.2024.2378392>].
- McCauley Brian, Scholz Tobias et Tierney Kieran, « That Birdie Feeling: Understanding the Role of LAN Organizers in Maintaining a Gaming Community », *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2023.
- McCauley Brian, Tierney Kieran et Tokbaeva Dinara, « Shaping a Regional Offline eSports Market: Understanding How Jönköping, the ‘City of DreamHack’, Takes URL to IRL », *International Journal on Media Management*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 30-48, [<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1731513>].
- McGehee Glynn M., Cianfrone Beth A. et Sears Jackson, « Brand Extension Evaluation in Esports : A Case Study of the NBA and NBA2K League », *Journal of Applied Sport Management*, n° 2, vol. 15, 2023, p. 2.
- McLeod Christopher M., Xue Hanhan et Newman Joshua I., « Opportunity and inequality in the emerging esports labor market », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 8, vol. 57, 2022, p. 1279-1300, [<https://doi.org/10.1177/10126902211064093>].
- Meng-Lewis Yue, Wong Donna et Liu Chang, « The emergent community of esports fans in Japan: an analysis of motivations and preferences », *Managing Sport and Leisure*, 2024, p. 1-32, [<https://doi.org/10.1080/23750472.2024.2373149>].
- Meng-Lewis Yue, Wong Donna, Zhao Yupei et Lewis Gavin, « Understanding complexity and dynamics in the career development of eSports athletes », *Sport Management Review*, 2020, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.08.003>].
- Miah Andy, « The Esports Question for the Olympic Movement », *Journal of Olympic Studies*, n° 2, vol. 2, 2021, p. 14-26.
- Miah Andy et Fenton Alex, « Esports in the Olympic and Paralympic Games: The business case for integration », in Dikaia Chatziefstathiou, Borja García et Benoit Séguin (dir.), *Routledge Handbook of the Olympic and Paralympic Games*, New-York, Routledge, 2020.
- Miah Andy, Fenton Alex et Chadwick Simon, « Virtual Reality and Sports: The Rise of Mixed, Augmented, Immersive, and Esports Experiences », in Sascha L. Schmidt (dir.), *21 st Century Sports : How Technologies Will Change Sports in the Digital Age*, Cham, Springer International Publishing, 2020, p. 249-262, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-50801-2_15].
- Michel Pablo Nolla, « Gamers at War: The Relationship Between Military and Esports », *Proceedings of DiGRA 2023*, 2023.
- Moisy M. et Mora Philippe, « Rencontre avec les champions : les goodgame », in Franck Beau (dir.), *Culture d’Univers. Jeux en réseaux, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Éditions, 2007.
- Molina Pere, Gómez-Gonzalvo Fernando et Valenciano-Valcárcel Javier, « The sportization of esports and its implications in the near future of sport », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 0, vol. 0, 2024, p. 1-15, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2024.2324390>].
- Monteiro Pereira Ana, Bolling Caroline, Birch Phil, Figueiredo Pedro, Verhagen Evert et Brito João, « Perspectives of eFootball Players and Staff Members Regarding the Effects of Esports

- on Health: A Qualitative Study », *Sports Medicine - Open*, n° 1, vol. 9, 2023, p. 62, [<https://doi.org/10.1186/s40798-023-00617-0>].
- Mora Philippe, *Origines et analyses de l'e-sport en France*, 2017, [<https://sourcesportblog.wordpress.com/2017/01/15/les-sources-le-livre/>].
- Mora Philippe, « Derrière l'e-sport : un conflit d'experts de jeux réseaux compétitifs », in Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel (dir.), *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 25-122.
- Mora Philippe et Héas Stéphane, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- Mumtaz Emka Farah, Ragamustari Safendri Komara et Hirawan Fajar Bambang, « The Impact of the E-Sport Curriculum Toward Online Game Addiction », *TAZKIYA : Journal of Psychology*, n° 1, vol. 9, 2021, p. 29-39, [<https://doi.org/10.15408/tazkiya.v9i1.19986>].
- Naudé-Potgieter Rosa-Anne et Mahlangu Nosiphiwo, « eSports events, the good, the bad and the ugly, from a parent's perspective », *Proceedings of the 7th International Conference on Tourism Research*, 2024.
- Ohno Shiroh, « Development of the Esportsmanship Scale and Analysis of Its Relationship to Well-Being, Physical Health Problems, Gaming Addiction Tendencies, Aggressive Feelings, Empathy, and Self-Positivity », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, n° 1, vol. 1, 2023, [<https://doi.org/10.1123/jege.2023-0007>].
- O'Neill Veronica E., « Esports in Education : An Overview », in Remberto Jimenez et Veronica E. O'Neill (dir.), *Advances in Educational Technologies and Instructional Design*, IGI Global, 2023, p. 298-328, [<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6092-4.ch017>].
- Örsoğlu Tuğçe, Yüzbaşıoğlu Betül et Pekel Hacı Ahmet, « eSports: Digital Games and Its Future From the Traditional Athletes' and eSports Players' Perspectives », *Simulation & Gaming*, n° 5, vol. 54, 2023, p. 534-553, [<https://doi.org/10.1177/10468781231188668>].
- Paberz Chloé, « Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? », *Hermès, La Revue*, n° 1, vol. 62, 2012, p. 48-51, [<https://doi.org/10.4267/2042/48276>].
- Pack Simon M. et Hedlund David P., « Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons », *International Journal of Sport Policy and Politics*, n° 3, vol. 12, 2020, p. 485-495, [<https://doi.org/10.1080/19406940.2020.1801796>].
- Pargman Daniel Svensson Daniel, « Esports and Sportification: A View From Sweden », in Annette R. Hofmann et Pascal Mamudou Camara (dir.), *Critical Perspectives on Esports*, New-York, Routledge, 2024.
- Pargman Daniel et Svensson Daniel, « Play as Work: On the Sportification of Computer Games », *Digital Culture & Society*, n° 2, vol. 5, 2019, p. 15-40, [<https://doi.org/10.14361/dcs-2019-0203>].
- Parry Jim, « Esports Will Not Be at the Olympics », *Journal of Olympic Studies*, vol. 2, 2021, p. 1-13.
- Parry Jim et Giesbrecht Jacob, « Esports, real sports and the Olympic Virtual Series », *Journal of the Philosophy of Sport*, n°2, vol. 50, 2023, p. 1-21, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2023.2216883>].
- Pate George, « Will the real faker please do a shoulder roll? Bodies, labor, and ideology in esports », *The Journal of Popular Culture*, n/a, [<https://doi.org/10.1111/jpcu.13321>].

Paul Christopher A., *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst*, 1st edition., Minneapolis, Univ Of Minnesota Press, 2018.

Peichi Chung, « New Media for Social Change: Globalisation and the Online Gaming Industries of South Korea and Singapore », *Science, Technology and Society*, n° 2, vol. 13, 2008, p. 303-323, [<https://doi.org/10.1177/097172180801300207>].

Pekel AYLİN, Çakır Yasin, Kırıkoğlu NAGİHAN, Şahin Yekta et Pekel HACI, « Metaphorical Perceptions of Esports Coaches to the Concept of Esports », *Sportive*, n° 2, vol. 5, 2022.

Peng Qi, Dickson Geoff, Scelles Nicolas, Grix Jonathan et Brannagan Paul Michael, « Esports Governance : Exploring Stakeholder Dynamics », *Sustainability*, n° 19, vol. 12, 2020, p. 8270, [<https://doi.org/10.3390/su12198270>].

Peyron David, *La construction sociale d'une sous-culture : l'exemple de la culture geek*, thèse de doctorat, Université Lyon 3, 2012.

Piluso Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, mémoire de master, Université de Provence, 2003.

Pinheiro Alessandro, Oliveira Abílio et Alturas Bráulio, « Playing and Socializing—Adults' Perceptions of the FIFA Digital Game », *Informatics*, n° 1, vol. 10, 2022, p. 2, [<https://doi.org/10.3390/informatics10010002>].

Pizzo Anthony D. et Funk Daniel C., « Convergence of Sport and Esports », in Michael L. Naraine, Ted Hayduk III et Jason P. Doyle (dir.), *The Routledge Handbook of Digital Sport Management*, New-York, Routledge, 2022, p. 176-191.

Pizzo Anthony D., Jones Gareth J., Baker Bradley J., Funk Daniel C. et Kunkel Thilo, « Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization », *Sport Management Review*, n° 3, vol. 25, 2022, p. 383-405, [<https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1935609>].

Pizzo Anthony D., Kunkel Thilo, Jones Gareth J., Baker Bradley J. et Funk Daniel C., « The strategic advantage of mature-stage firms: Digitalization and the diversification of professional sport into esports », *Journal of Business Research*, vol. 139, 2022, p. 257-266, [<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.09.057>].

Pizzo Anthony D., Su Yiran, Scholz Tobias, Baker Bradley J., Hamari Juho et Ndanga Leah, « Esports Scholarship Review : Synthesis, Contributions, and Future Research », n° 3, vol. 36, 2022, p. 228-239, [<https://doi.org/10.1123/jsm.2021-0228>].

Pizzo Anthony, Jones Gareth et Funk Daniel, « Navigating the iron cage: An institutional creation perspective of collegiate esports », *International Journal of Sport Management*, vol. 20, 2019, p. 171-197.

Postma Dees B. W., van Delden Robby W. et van Hilvoorde Ivo M., « “Dear IOC”: Considerations for the Governance, Valuation, and Evaluation of Trends and Developments in eSports », *Frontiers in Sports and Active Living*, vol. 4, 2022, p. 899613, [<https://doi.org/10.3389/fspor.2022.899613>].

Pu Haozhou, Kim Jeeyoon et Daprano Corinne, « Can Esports Substitute Traditional Sports ? The Convergence of Sports and Video Gaming during the Pandemic and Beyond », *Societies*, n° 4, vol. 11, 2021, p. 129.

Rai L. et Yan G., « Future Perspectives on Next Generation e-Sports Infrastructure and Exploring Their Benefits », *International Journal of Sport Science and Engineering*, n°1, vol. 3, 2009, p. 27-33.

- Rambusch Jana, Jakobsson Peter et Pargman Daniel, « Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike », Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007.
- Ramella-Zampa Benedetta, Carbone Giuseppe Alessio, Panno Angelo, Santos Matheus, Imperatori Claudio, Budde Henning, Murillo-Rodriguez Eric, Yamamoto Tetsuya et Machado Sergio, « Understanding and conceptualizing eSports among behavioural addictions: a brief overview of the literature. », *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health*, 2022, p. 100048, [<https://doi.org/10.1016/j.etedah.2022.100048>].
- Reed Jack, Dunn Catherine, Beames Simon et Stonehouse Paul, « E'Ride on ! » : The Zswift platform as a space for virtual leisure », *Leisure Studies*, n° 2, vol. 42, 2023, p. 188-202, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2022.2088836>].
- Reinert Max, « Une méthode de classification descendante hiérarchique : application à l'analyse lexicale par contexte », *Les cahiers de l'analyse des données*, n° 2, vol. 8, 1983, p. 187-198.
- Reitman Jason G., Anderson-Coto Maria J., Wu Minerva, Lee Je Seok et Steinkuehler Constance, « Esports Research: A Literature Review », *Games and Culture*, n° 1, vol. 15, 2020, p. 32-50, [<https://doi.org/10.1177/1555412019840892>].
- Reitman Jason G., Cho Alexander et Steinkuehler Constance, « The rise of high school esports: A landscape analysis of US programs », *Irvine. Retrieved August*, vol. 30, 2018.
- Riatti Paolo et Thiel Ansgar, « Using panopticism to theorize the social role of the body in competitive gaming and electronic sport », *International Review for the Sociology of Sport*, 2023, p. 10126902231187322, [<https://doi.org/10.1177/10126902231187322>].
- Riatti Paolo et Thiel Ansgar, « The societal impact of electronic sport: a scoping review », *German Journal of Exercise and Sport Research*, 2021, [<https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>].
- Ribeiro Tiago, Almeida Victor, Calapez André, Matsuoka Hirotaka et Yamashita Rei, « Esports and Olympic Games: a cross-cultural exploration of the player support behaviour towards the Olympics », *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, ahead-of-print, ahead-of-print, 2023, [<https://doi.org/10.1108/IJSMS-12-2022-0215>].
- Richardson Andrew, Berger Nicolas et Smith Phillip, « Perceptions of Cheating and Doping in E-Cycling », *Sports*, n° 10, vol. 11, 2023, p. 201, [<https://doi.org/10.3390/sports11100201>].
- Robeers Timothy, « 'Roads?! Where we're going, we don't need, roads': Framing online sim racing during Covid-19 by motorsport forum participants », *Journal of Motorsport Culture & History*, n° 1, vol. 1, 2019, p. 7.
- Rong Yi et Li Jiaqi, « The role played by insider transfer information in esports coverage », *Frontiers in Sports and Active Living*, vol. 6, 2024, p. 1346984, [<https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1346984>].
- Roth Alexander, Kunz Reinhard E. et Kolo Castulus, « The players' perspective of value co-creation in esports service ecosystems », *Journal of Media Business Studies*, 2023, p. 1-25, [<https://doi.org/10.1080/16522354.2023.2225299>].
- Roustan Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- Ruotsalainen Maria et Välisalo Tanja, « Esports fandom in the age of transmedia: the reception of the overwatch league », *Eracle. Journal of Sport and Social Sciences*, n° 1, vol. 4, 2021, p. 11-35.

- Salo Markus, « Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research Framework » : , *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, n° 2, vol. 9, 2017, p. 22-32, [<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040102>].
- Schaepkoetter Claire C., Mays Jonathan, Hyland Sean Thomas, Wilkerson Zach, Oja Brent, Krueger Kyle, Christian Ronald et Bass Jordan R., « The “New” Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players », *Journal of Intercollegiate Sport*, n° 1, vol. 10, 2017, p. 1-21, [<https://doi.org/10.1123/jis.2016-0011>].
- Schöber Timo et Stadtmann Georg, « The dark side of e-sports – An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures », *International Journal of Esports*, n° 2, vol. 2, 2022.
- Scholz Tobias M., « Deciphering the World of eSports », *International Journal on Media Management*, n° 1, vol. 22, 2020, p. 1-12, [<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>].
- Scholz Tobias M., *eSports is Business - Management in the World of Competitive Gaming*, Berlin, Springer, 2019.
- Scholz Tobias M. et Stein Volker, « Going Beyond Ambidexterity in the Media Industry: eSports as Pioneer of Ultradexterity », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, n° 2, vol. 9, 2017, p. 47-62, [<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017040104>].
- Scholz Tobias et Stein Volker, « Sky is the limit - eSports as entrepreneurial innovator for media management », *Proceedings of the International Congress on Interdisciplinary in Social and Human Sciences*, 2016, p. 622-631.
- Scholz Tobias, Völkel Lisa et Uebach Carolin, « Sportification of Esports - A systematization of sport-teams entering the esports ecosystem », *International Journal of Esports*, n° 2, vol. 2, 2021.
- Schubert Mathias, Eing Felix et Könecke Thomas, « Perceptions of professional esports players on performance-enhancing substances », *Performance Enhancement & Health*, 2022, p. 100236, [<https://doi.org/10.1016/j.peh.2022.100236>].
- Seo Young, « Peeking the future Olympic:A descriptive study of the WCG and its sponsorship », *亚洲传媒论坛——全球化体育事件与体育传播论文摘要集*, 2007.
- Seo Yuri, « Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports », *Journal of Business Research*, n° 1, vol. 69, 2016, p. 264-272, [<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>].
- Seo Yuri, « Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy », *Journal of Marketing Management*, n° 13-14, vol. 29, 2013, p. 1542-1560, [<https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>].
- Seo Yuri et Jung Sang-Uk, « Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports », *Journal of Consumer Culture*, n° 3, vol. 16, 2016, p. 635-655, [<https://doi.org/10.1177/1469540514553711>].
- Shulzhenko Bogdan, *Consumer perceptions of sponsors and sponsorship related actors within eSports: a case study on Counter Strike tournament IEM Cologne 2022*, mémoire de master, Unpublished, 2022.
- Simon Bart, « Geek Chic : Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod », *Games and Culture*, n° 3, vol. 2, 2007, p. 175-193, [<https://doi.org/10.1177/1555412007304423>].

- Siuda Piotr, Jasny Michał, Mańkowski Dobrosław et Sitek Martyna, « The problematic nature of evaluating esports’ “genuineness” using traditional sports’ criteria: In-depth interviews with traditional sports and electronic sports journalists », *Leisure Studies*, n° 2, vol. 43, 2024, p. 235-248, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2023.2215471>].
- Siuda Piotr, Jasny Michał et Mankowski Dobrosław, « “It Was All without Emotions, and This Wasn’t the Same Anymore”: “Replacing” Traditional Sports with E-Sports during the COVID-19 Pandemic », *Gaming and Gamers in Times of Pandemic*, Londres, Bloomsbury Academic, 2024, p. 203-221, [<https://doi.org/10.5040/9798765110270.ch-009>].
- Siutla Miia, « Between Sports and Business – National Esports Associations in Europe », *International Journal of Esports*, n° 3, vol. 3, 2024.
- Siutla Miia, Joellson Tapani et Karhulahti Veli-Matti, « ” Mammatt menee kahville, me koneelle”: Kilpapelaaminen poikien elämässä », *Nuorisotutkimus*, n° 2, vol. 40, 2022, p. 41-60.
- Siutla Miia et Karhulahti Veli-Matti, « Continuous play: leisure engagement in competitive fighting games and taekwondo », *Annals of Leisure Research*, n° 1, vol. 26, 2023, p. 100-116, [<https://doi.org/10.1080/11745398.2020.1865173>].
- Słyk Stanisław, Zarzycki Marcin, Grudzień Kacper, Majewski Gabriel, Jasny Michał et Domitrz Izabela, « The Prevalence and Outlook of Doping in Electronic Sports (Esports): An Original Study and Review of the Overlooked Medical Challenges », *Cureus*, 2023, [<https://doi.org/10.7759/cureus.48490>].
- Song Suwan, « E-sports and Its Unique Geng (PunchLine) Culture », *Advances in Economics, Business and Management Research*, vol. 214, 2022, p. 282-286.
- Stankovic Dusan et Kostadinovic Marko, « Opinion and attitudes of children higher grades of primary school on electronic sports », *Journal of Applied Sports Sciences*, 2017, p. 256-258, [<https://doi.org/10.37393/ICASS2017/53>].
- Steinkuehler Constance, « Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play », *Games and Culture*, n° 1, vol. 15, 2020, p. 3-8, [<https://doi.org/10.1177/1555412019836855>].
- Stone Jeffrey A., « Uncovering the Meaning: Exploring Semantic Differences in US Perceptions of “Gamer” and Game Players », *Games and Culture*, 2021, p. 155541202110052, [<https://doi.org/10.1177/15554120211005234>].
- Stone Jeffrey A., « Self-identification as a “gamer” among college students: Influencing factors and perceived characteristics », *New Media & Society*, n° 11-12, vol. 21, 2019, p. 2607-2627, [<https://doi.org/10.1177/1461444819854733>].
- Summerley Rory, « The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports », *Games and Culture*, n° 1, vol. 15, 2020, p. 51-72, [<https://doi.org/10.1177/1555412019838094>].
- Summerley Rory K., « The Future of Esports Institutions », Dal Yong Jin (dir.), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, New-York, Bloomsbury Publishing USA, 2021.
- Swalwell Mélanie, « Lan Gaming Groups: Snapshots from an Australasian Case Study, 1999–2008 », in Larissa Hjorth et Dean Chan (dir.), *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, New-York, Routledge, 2009.

- Szablewicz Marcella, « Patriotic Leisure: Internet Games, Esports, and the Discourse of Productivity », *Mapping Digital Game Culture in China*, Cham, Springer International Publishing, 2020, p. 81-109, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-36111-2_4].
- Szablewicz Marcella, « A Realm of Mere Representation? “Live” E-Sports Spectacles and the Crafting of China’s Digital Gaming Image », *Games and Culture*, n° 3, vol. 11, 2016, p. 256-274, [<https://doi.org/10.1177/1555412015595298>].
- Tang Di, Sum Raymond Kim-wai, Li Minghui, Ma Ruisi, Chung Peichi et Ho Ray Wai-keung, « What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports », *Heliyon*, n° 12, vol. 9, 2023, p. e 23248, [<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>].
- Taylor Nicholas, « The Numbers Game: Collegiate Esports and the Instrumentation of Movement Performance », in Jennifer J. Sterling et Mary G. McDonald (dir.), *Sports, Society, and Technology*, Singapore, Springer Singapore, 2020, p. 121-144, [https://doi.org/10.1007/978-981-32-9127-0_6].
- Taylor Nicholas, « Professional Gaming », in Peng Hwa Ang et Robin Mansell (dir.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*, 1^{re} éd., Wiley, 2015, p. 1-4, [<https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs041>].
- Taylor Nicholas T., « Play globally, act locally: The standardization of pro Halo 3 gaming », *International Journal of Gender, Science and Technology*, n° 1, vol. 3, 2011.
- Taylor Nicholas T., *Power play: Digital gaming goes pro*, thèse de doctorat, York University, 2009.
- Taylor Nicholas Thiel, « Now you’re playing with audience power: the work of watching games », *Critical Studies in Media Communication*, n° 4, vol. 33, 2016, p. 293-307, [<https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1215481>].
- Taylor T. L., *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MIT Press, 2012.
- Taylor T. L., *Play between worlds: exploring online game culture*, Cambridge, MIT Press, 2006.
- Taylor T. L. et Witkowski Emma, « This is how we play it: what a mega-LAN can teach us about games », *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2010, p. 195-202, [<https://doi.org/10.1145/1822348.1822374>].
- Thibaut Erik, Constandt Bram, De Bosscher Veerle, Willem Annick, Ricour Margot et Scheerder Jeroen, « Sports participation during a lockdown. How COVID-19 changed the sports frequency and motivation of participants in club, event, and online sports », *Leisure Studies*, n° 4, vol. 41, 2022, p. 457-470, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2021.2014941>].
- Thiborg Jesper, « eSport and Governering Bodies: An outline for a research project and preliminary results », *Conference Kultur-Natur*, Norrköping, 2009.
- Tjønndal Anne, « “What’s next? Calling beer-drinking a sport?!”: virtual resistance to considering eSport as sport », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 1, vol. 11, 2020, p. 72-88, [<https://doi.org/10.1108/SBM-10-2019-0085>].
- Tjønndal Anne et Skauge Mads, « Social Innovation and Virtual Sport: A Case of Esports in Norway », in Anne Tjønndal (dir.), *Social Innovation in Sport*, Cham, Springer International Publishing, 2021, p. 135-168, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-63765-1_8].

Toomey Ryan P., « UPHOLDING THE INTEGRITY OF ESPORTS TO SUCCESSFULLY AND SAFELY LEGITIMIZE ESPORTS WAGERING », *Gaming Law Review*, n° 1, vol. 23, 2019, p. 12-18, [<https://doi.org/10.1089/glr2.2019.23112>].

Turtiainen Riikka, Friman Usva et Ruotsalainen Maria, « “Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride”: Sportificating the Overwatch World Cup 2016 », *Games and Culture*, n° 4, vol. 15, 2020, p. 351-371, [<https://doi.org/10.1177/1555412018795791>].

Välisalo Tanja et Ruotsalainen Maria, « “I never gave up” : engagement with playable characters and esports players of *overwatch* », San Luis Obispo California USA, ACM.

Välisalo Tanja et Ruotsalainen Maria, « *I never gave up* » : *engagement with playable characters and esports players of Overwatch*, 2019, [<https://doi.org/10.1145/3337722.3337769>].

Vansyngel Samuel, *Les jeux vidéo, un sport moyen ? Une sociologie de la production du spectacle sportif*, thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Nord, 2024.

Vansyngel Samuel, Velpry Arthur et Besombes Nicolas, « French esports institutionalization », *Proceedings of the 2nd GamiFIN Conference*, 2018, p. 123-130.

Vasiliev Anton Aleksandrovich et Pechatnova Julia Vadimovna, « Regulatory Models in E-Sports », *Legal Issues in the Digital Age*, n° 4, vol. 4, 2023, p. 4-22.

Vera José Agustín Carrillo, Terrón Juan Miguel Aguado et García Salvador Gómez, « Following the Trail of eSports: The Multidisciplinary Boom of Research on the Competitive Practice of Video Games », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, n° 4, vol. 10, 2018, p. 42-61, [<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2018100103>].

Wagner Michael, « COMPETING IN METAGAME GAMESPACE - eSports as the First Professionalized Computer Metagames », in Friedrich von Borries, Steffen P. Walz et Matthias Böttger (dir.), *Space time play – Games, architecture, and urbanism*, Birkhäuser., Basel, 2007, p. 182-185.

Wagner Michael G., « On the Scientific Relevance of eSports », *International Conference on Internet Computing*, 2006.

Ward Michael R. et Harmon Alexander D., « ESport Superstars », *Journal of Sports Economics*, n° 8, vol. 20, 2019, p. 987-1013, [<https://doi.org/10.1177/1527002519859417>].

Wells Janelle E., Harrolle Michelle G., MacAulay K. Doreen, Greenhalgh Gregory et Morgan Samuel C., « Integration of Esports in Educational Innovation: A Design-Based Research Approach », *Sport Management Education Journal*, 2022, p. 1-12, [<https://doi.org/10.1123/smej.2021-0035>].

Whalen Samuel Joseph, *Cyberathletes' Lived Experience of Video Game Tournaments*, thèse de doctorat, The University of Tennessee Knoxville, 2013.

Williams J. Patrick et Chua Victoria Puay Ru, « Conventional Culture, Subcultural Institutions, and Subcultural Careers as Backdrops to Identity Work in Singapore's Esports Scene », *Lifestyle Sports and Identities*, 1^{re} éd., London, Routledge, 2021, p. 227-247, [<https://doi.org/10.4324/9780429340505-16-21>].

Wilson Brian, « The “Anti-Jock” Movement: Reconsidering Youth Resistance, Masculinity, and Sport Culture in the Age of the Internet », *Sociology of Sport Journal*, n° 2, vol. 19, 2002, p. 206-233, [<https://doi.org/10.1123/ssj.19.2.206>].

- Wimmer Jeffrey, « Digital Game Culture(s) as Prototype(s) of Mediatization and Commercialization of Society: The World Cyber Games 2008 in Cologne as an Example », in Johannes Fromme et Alexander Unger (dir.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Dordrecht, Springer Netherlands, 2012, p. 525-540, [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_33].
- Witkowski Emma, « On the Digital Playing Field: How We “Do Sport” With Networked Computer Games », *Games and Culture*, n° 5, vol. 7, 2012, p. 349-374, [<https://doi.org/10.1177/1555412012454222>].
- Witkowski Emma, *Inside the huddle: The phenomenology and sociology of team play in networked computer games*, thèse de doctorat, IT University of Copenhagen, 2012.
- Witkowski Emma et Harkin Stephanie, « Esports at the Margins of the Commonwealth Games: Organisational Philosophy, Equity Pipelines, and National Representation », *Proceedings of DiGRA 2023*, 2023.
- Witkowski Emma et Manning James, « Player power: Networked careers in esports and high-performance game livestreaming practices », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, n° 5-6, vol. 25, 2019, p. 953-969, [<https://doi.org/10.1177/1354856518809667>].
- Wong Ming Yu Claudia, Chung Pak-Kwong, Ou Kailing et Leung Ka-Man, « Perception of Hong Kong Teenagers and Young Adults on Esports Participation: A Qualitative Study Using Theory of Planned Behavior », *Frontiers in Psychology*, vol. 12, 2021, p. 650000, [<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.650000>].
- Wu Yucong, *The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport*, mémoire de bachelor, Haaga-Helia University of Applied Sciences, 2019.
- Xu Hongpeng, « The Retrospective Analysis of China E-sports Club », *IERI Procedia*, vol. 2, 2012, p. 690-695, [<https://doi.org/10.1016/j.ieri.2012.06.155>].
- Xu Yujun, « The Evolving eSports Landscape: Technology Empowerment, Intelligent Embodiment, and Digital Ethics », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 0, vol. 0, 2023, p. 1-13, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2168039>].
- Xue Hanhan, Newman Joshua I. et Du James, « Narratives, identity and community in esports », *Leisure Studies*, n° 6, vol. 38, 2019, p. 845-861, [<https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>].
- Yamanaka Guilherme, Campos Marcus, Roble Odilon et Mazzei Leandro, « eSport: a state-of-the-art review based on bibliometric analysis », *Journal of Physical Education and Sport*, vol. 21, 2021, p. 3547-3555, [<https://doi.org/10.7752/jpes.2021.06480>].
- Yin Yiyi et Xu Xiaotang, « Nonsport narratives, fan production, and affective discourse in girls and women eSports fandom: An alternative construction of pro-gaming in China », *DIY, Alternative Cultures & Society*, n° 3, vol. 1, 2023, p. 285-298, [<https://doi.org/10.1177/27538702231205971>].
- Young Steve et Strait Laurance Paul, « Counter-Strike or counterpublic? Audience creation, transnational discourses, and the rhetorical legitimation of Esports in TBS’s ELEAGUE », in Ryan Rogers (dir.), *Understanding Esports: An introduction to the global phenomenon*, Lanham, Maryland, Lexington Books, 2019, p. 167-182.
- Zhao Yupei et Zhu Yimei, « Identity transformation, stigma power, and mental wellbeing of Chinese eSports professional players », *International Journal of Cultural Studies*, n° 3, vol. 24, 2021, p. 485-503, [<https://doi.org/10.1177/1367877920975783>].

Zheng Loh How, Na Seow Ai et Jing Chang Jing, « A qualitative study on gamers' perception and intention towards esports participation », *International Journal of Accounting*, n° 48, vol. 8, 2023, p. 213-222.

Zohn Alban et Bleakley Paul, « Match-Fixing in Esports : A Scoping Review of Skin-Betting », *Journal of Gambling Issues*, 2023, [<https://doi.org/10.4309/AEFE2303>].

Piatysotska Svitlana, Podrigalo Leonid, Olkhovyi Oleh, Yefremenko Andrii et Ashanin Volodymyr, « Priority areas of scientific research in the field of esports: an analytical review based on publications in the scientometric database », *Sport and Tourism Central European Journal*, n° 4, vol. 6, 2023, p. 109-136, [<https://doi.org/10.16926/sit.2023.04.06>].

Esport, genre et masculinités

Butt M., « “Sculling Shoey’s” at eSports : Nationalism, Masculinity, and Performative Assemblies », *Proceedings of DiGRA 2023*, 2023.

Charitat Celine et Cianfrone Beth A., « An Examination of the Effects of Source Gender on Perceived Credibility of Esports Shoutcasters », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, n° 1, vol. 1, 2023, p. jege.2022-0036, [<https://doi.org/10.1123/jege.2022-0036>].

Close Samantha, « Esports Cannot Defeat Homophobia With Capitalism », *Games and Culture*, 2023, p. 15554120231181462, [<https://doi.org/10.1177/15554120231181462>].

Darvin Lindsey, Mumcu Ceyda et Pegoraro Ann, « When virtual spaces meet the limitations of traditional sport: Gender stereotyping in NBA2K », *Computers in Human Behavior*, vol. 122, 2021, p. 106844, [<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106844>].

Felczak Mateusz, « Systemic issues with narratives of identity: Toxicity and esports media professionals », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, n° 2, vol. 29, 2023, p. 400-416, [<https://doi.org/10.1177/13548565221138761>].

Fletcher Akil, « Esports and the Color Line: Labor, Skill and the Exclusion of Black Players », *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, [<https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.325>].

Friman Usva et Ruotsalainen Maria, « Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case “Ellie” », in Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen et Veli-Matti Karhulahti (dir.), *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Cham, Springer International Publishing, 2022, p. 135-154, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-82767-0_8].

Friman Usva, Ruotsalainen Maria et Ståhl Matilda, « Communicating and Practicing Diversity, Equity, and Inclusion in Finnish Esports Organizations: Challenges and Opportunities », *Journal of Electronic Gaming and Esports*, n° 1, vol. 1, 2023, p. jege.2022-0040, [<https://doi.org/10.1123/jege.2022-0040>].

García-Naveira Alejo, Agustín Sierra Noelia et Santos Montiel Olga, « Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática », *INFORMACIÓ PSICOLÒGICA*, 2022, p. 29-46, [<https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>].

Hayday Emily Jane et Collison Holly, « Exploring the Contested Notion of Social Inclusion and Gender Inclusivity within eSport Spaces », *Social Inclusion*, n° 3, vol. 8, 2020, p. 197-208, [<https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>].

- Hussain Umer, Yu Bo, Cunningham George B. et Bennett Gregg, « “I Can be Who I Am When I Play Tekken 7” : E-sports Women Participants from the Islamic Republic of Pakistan », *Games and Culture*, n° 8, vol. 16, 2021, p. 978-1000, [<https://doi.org/10.1177/15554120211005360>].
- Jenson Jennifer et de Castell Suzanne, « “The Entrepreneurial Gamer” : Regendering the Order of Play », *Games and Culture*, n° 7, vol. 13, 2018, p. 728-746, [<https://doi.org/10.1177/1555412018755913>].
- Kennedy Helen W., « Illegitimate, monstrous and out there: Female Quake players and inappropriate pleasures », in J. Hollows et R. Pearson (dir.), *Feminism in Popular Culture*, Oxford, Berg, 2006, p. 183-201.
- Kline Stephen, Dyer-Witford Nick et Peuter Greig De, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen’s Press - MQUP, 2003.
- Maric Janina, « Electronic sport: how pro-gaming negotiates territorial belonging and gender », *Platform: Journal of Media and Communication, ECREA Special Issue*, n° 2, vol. 3, 2011, p. 6-23.
- Maric Janina, « eSport im TV : Fernsehaneignung einer Computerspielkultur », in Monika Elsler (dir.), *Die Aneignung von Medienkultur: Rezipienten, politische Akteure und Medienakteure*, Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011, p. 193-213, [https://doi.org/10.1007/978-3-531-93471-6_12].
- Massanari Adrienne, « #Gamergate and The Fapping: How Reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures », *New Media & Society*, n° 3, vol. 19, 2017, p. 329-346, [<https://doi.org/10.1177/1461444815608807>].
- McLeod Christopher M., Xue Hanhan et Newman Joshua I., « Opportunity and inequality in the emerging esports labor market », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 8, vol. 57, 2022, p. 1279-1300, [<https://doi.org/10.1177/10126902211064093>].
- Paaßen Benjamin, Morgenroth Thekla et Stratemeyer Michelle, « What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture », *Sex Roles*, n° 7-8, vol. 76, 2017, p. 421-435, [<https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>].
- Perreault Gregory P. et Vos Tim P., « The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance », *Journalism*, n° 4, vol. 19, 2018, p. 553-569, [<https://doi.org/10.1177/1464884916670932>].
- Piggott Lucy V. et Tjønndal Anne, « “It becomes a fight against who I am, rather than what I say”: Gender, positionality, and inclusion in esports leadership », *International Review for the Sociology of Sport*, 2023, p. 10126902231206652, [<https://doi.org/10.1177/10126902231206652>].
- Pizzo Anthony, Na Sangwon, Kim Doohan, Alexandris Kostas et Hyun Moonup, « Esports gender diversity: A leisure constraints perspective », *Journal of Leisure Research*, vol. 54, 2023, p. 602-623, [<https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2193186>].
- Rogstad Egil Trasti, « Media (re)presentation of a black woman esports player: The case of Chiquita Evans in the NBA 2K League », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 4, vol. 59, 2024, p. 520-538, [<https://doi.org/10.1177/10126902231211683>].
- Rogstad Egil Trasti, *Virtual (ly) women athletes: A study of gendered power relations and inequality in sports-themed esports*, thèse de doctorat, Nord University, 2023.

Rogstad Egil Trasti, « Gender in eSports research: a literature review », *European Journal for Sport and Society*, n° 3, vol. 19, 2022, p. 195-213, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>].

Ruotsalainen Maria, *Overwatch esports and the (re) configurations of gender and nationality*, thèse de doctorat, University of Jyväskylä, 2022.

Ruotsalainen Maria, Törhönen Maria, et Karhulahti Veli-Matti (dir.), *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Cham, Springer International Publishing, 2022, [<https://doi.org/10.1007/978-3-030-82767-0>].

Ruotsalainen Maria et Välisalo Tanja, « “Overwatch is anime”: Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming », *Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*, 2020.

Ruvalcaba Omar, Shulze Jeffrey, Kim Angela, Berzenski Sara R. et Otten Mark P., « Women’s Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play », *Journal of Sport and Social Issues*, n° 4, vol. 42, 2018, p. 295-311, [<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>].

Salter Michael, « From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse », *Crime, Media, Culture: An International Journal*, n° 2, vol. 14, 2018, p. 247-264, [<https://doi.org/10.1177/1741659017690893>].

Siitonen Marko et Ruotsalainen Maria, « “KKona where’s your sense of patriotism?” : Positioning Nationality in the Spectatorship of Competitive Overwatch Play », in Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen et Veli-Matti Karhulahti (dir.), *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Cham, Springer International Publishing, 2022, p. 89-112, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-82767-0_6].

Siutila Miia et Havaste Ellinoora, « A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit », *Transactions of the Digital Games Research Association*, n° 3, vol. 4, 2019, [<https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>].

Taylor Nicholas et Stahl Matilda, « Gender and Resilience in Esports », *Proceedings of DiGRA 2023 Conference: Limits and Margins of Games*, 2023.

Taylor Nicholas et Stout Bryce, « Gender and the two-tiered system of collegiate esports », *Critical Studies in Media Communication*, n° 5, vol. 37, 2020, p. 451-465, [<https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>].

Taylor Nick, « Kinaesthetic Masculinity and the Prehistory of Esports », *ROMchip*, n° 1, vol. 3, 2021.

Taylor Nick, « I’d rather be a cyborg than a gamerbro: How masculinity mediates research on digital play », *MedieKultur: Journal of media and communication research*, n° 64, vol. 34, 2018, p. 21 p.-21 p., [<https://doi.org/10.7146/mediekultur.v34i64.96990>].

Taylor Nick, « Team”: Communicative Norms in Competitive FPS Play », in Gerald A. Voorhees, Joshua Call et Katie Whitlock (dir.), *Guns, grenades, and grunts: First-person shooter games*, New-York, Bloomsbury Academic, 2012.

Taylor T. L., *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MIT Press, 2012.

Vermeulen Lotte, Abeele Mariek Vanden et Bauwel Sofie Van, « A Gendered Identity Debate in Digital Game Culture », *Press Start*, n° 1, vol. 3, 2016, p. 1-16.

Voorhees Gerald, « Neoliberal Masculinity: The Government of Play and Masculinity in E-Sports », in Robert Alan Brookey et Thomas P. Oates (dir.), *Playing to Win: Sports, Video Games, and the Culture of Play*, Bloomington, Indiana University Press, 2015.

Voorhees Gerald et Orlando Alexandra, « Performing Neoliberal Masculinity: Reconfiguring Hegemonic Masculinity in Professional Gaming », in Nicholas Taylor et Gerald Voorhees (dir.), *Masculinities in Play*, Cham, Springer International Publishing, 2018, p. 211-227, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_12].

Witkowski Emma, « Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play », in Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees et Emma Vossen (dir.), *Feminism in Play*, Cham, Springer International Publishing, 2018, p. 185-203, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_11].

Witkowski Emma, « Eventful Masculinities: Negotiations of Hegemonic Sporting Masculinities at LANs », in Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch et Abe Stein (dir.), *Sports Videogames*, New-York, Routledge, 2013.

Yin Yiyi et Xu Xiaotang, « Nonsport narratives, fan production, and affective discourse in girls and women eSports fandom: An alternative construction of pro-gaming in China », *DIY, Alternative Cultures & Society*, n° 3, vol. 1, 2023, p. 285-298, [<https://doi.org/10.1177/27538702231205971>].

Zhu Lily, « Masculinity's New Battle Arena in International e-Sports : The Games Begin », in Nicholas Taylor et Gerald Voorhees (dir.), *Masculinities in Play*, Cham, Springer International Publishing, 2018, p. 229-247, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5_13].

Zolides Andrew, « Lipstick Bullets: Labour and Gender in Professional Gamer Self-Branding », *Persona Studies*, n° 2, vol. 1, 2015, p. 42-53, [<https://doi.org/10.21153/ps2015vol1no2art467>].

À propos de la qualification sportive de l'esport

Kane Daniel et Spradley Brandon D, « Recognizing Esports as a Sport », *The Sport Journal*, 2017.

Argiles Marc, Quevedo-Junyent Lluïsa et Erickson Graham, « Topical Review: Optometric Considerations in Sports vs. E-Sports », *Perceptual and Motor Skills*, 2022, p. 003151252110734, [<https://doi.org/10.1177/00315125211073401>].

Białecki Andrzej, « Redefining Sports : Esports, Environments, Signals and Functions », *International Journal of Electronics and Telecommunications*, vol. 68, 2022, p. 541-548, [<https://doi.org/10.24425/ijet.2022.141272>].

Billings Andrew C. et Hardin Marie, « Changing the Esport Debate: An Upstart Establishes Firm Footing in the Sports Arena », *Communication & Sport*, n° 2, vol. 10, 2022, p. 171-174, [<https://doi.org/10.1177/21674795221085053>].

Bordes Pascal, « Pourquoi les “e-sports” ne sont pas des sports », *Sport et jeux vidéo. Relations, usages et pratiques*, Paris, 2017.

Borge Steffen, « Two concepts of sporting excellence », *Journal of the Philosophy of Sport*, 2024, p. 1-14, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2024.2332879>].

- Borggreffe Carmen et Hoffmann Andreas, « Observations on sport and eSport from a systems theory perspective: Theoretical reflections on differentiating sport and eSport and on the functions and consequences of an integration », *International Review for the Sociology of Sport*, 2024, p. 10126902241253449, [<https://doi.org/10.1177/10126902241253449>].
- Brock Tom, « Ontology and interdisciplinary research in esports », *Sport, Ethics and Philosophy*, 2023, p. 1-17, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2260567>].
- Carrani Lucia Maria, Baena Riera Arnau, Altarriba-Bartés Albert, Gil-Puga Beatriz, Piedra Gonzalez Aitor, Piniés-Penadés Gerard, Casals Martí et Peña Javier, « Are eSports players comparable to traditional athletes? A cross-sectional study », *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, n° 2, vol. 40, 2022, p. 83-92, [<https://doi.org/10.51698/aloma.2022.40.2.83-92>].
- Cerqueira Matheus, Monteiro Diogo, Travassos Bruno, Machado Sergio, Cerqueira Matheus, Monteiro Diogo, Travassos Bruno et Machado Sergio, « E-Sports: a legitimate sport? », *Cuadernos de Psicología del Deporte*, n° 2, vol. 20, 2020, p. I-III.
- Funk Daniel C., Pizzo Anthony D. et Baker Bradley J., « eSport management : Embracing eSport education and research opportunities », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 7-13, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>].
- García Jaume et Murillo Carles, « Sports video games participation : what can we learn for esports? », *Sport, Business and Management: An International Journal*, n° 2, vol. 10, 2020, p. 169-185, [<https://doi.org/10.1108/SBM-01-2019-0006>].
- Hallmann Kirstin et Giel Thomas, « eSports – Competitive sports or recreational activity? », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 14-20, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>].
- Hamari Juho et Sjöblom Max, « What Is eSports and Why Do People Watch It? », [<https://doi.org/10.2139/ssrn.2686182>].
- Hebbel-Seeger Andreas, « The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming », *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, n° 2, vol. 13, 2012, p. 43-54, [<https://doi.org/10.1108/IJSMS-13-02-2012-B005>].
- Heere Bob, « Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport », *Sport Management Review*, n° 1, vol. 21, 2018, p. 21-24, [<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>].
- Hemmingsen Michael, « Mapping the terrain of sport: a core-periphery model », *Journal of the Philosophy of Sport*, 2024, p. 1-23, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2024.2317876>].
- Hemmingsen Michael, « Movement compression, sports and eSports », *European Journal for Sport and Society*, 2023, p. 1-18, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2023.2259176>].
- Hemphill Dennis, « Cybersport », *Journal of the Philosophy of Sport*, n° 2, vol. 32, 2005, p. 195-207, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2005.9714682>].
- van Hilvoorde Ivo, « Editorial : eSports and digitalization of sports », *Frontiers in Sports and Active Living*, vol. 4, 2022, p. 1040468, [<https://doi.org/10.3389/fspor.2022.1040468>].
- van Hilvoorde Ivo, « Sport and play in a digital world », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 10, 2016, p. 1-4, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1171252>].
- Hindin Jacob, Hawzen Matthew, Xue Hanhan, Pu Haozhou et Newman Joshua, « E-sports », in John Nauright et Sarah Zipp (dir.), *Routledge handbook of global sport*, New-York, Routledge, 2020, p. 405-415.

- Holt Jason, « Virtual domains for sports and games », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 10, 2016, p. 5-13, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1163729>].
- Isaac Michael, « Not Considering Esports “Real Sports” is a Failure of Logic », *Emerging Writers*, n° 1, vol. 4, 2021.
- Jonasson Kalle et Thiborg Jesper, « Electronic sport and its impact on future sport », *Sport in Society*, n° 2, vol. 13, 2010, p. 287-299, [<https://doi.org/10.1080/17430430903522996>].
- Lagaert Susan et Roose Henk, « Exploring the adequacy and validity of ‘sport’: Reflections on a contested and open concept », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 4, vol. 51, 2016, p. 485-498, [<https://doi.org/10.1177/1012690214529295>].
- Leis Oliver, Raue Charlotte, Dreiskämper Dennis et Lautenbach Franziska, « To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports », *German Journal of Exercise and Sport Research*, n° 2, vol. 51, 2021, p. 241-247, [<https://doi.org/10.1007/s12662-021-00715-9>].
- Marelić Marko et Vukušić Dino, « E-sports : Definition and social implications », *Exercise and Quality of Life*, n° 2, vol. 11, 2019, p. 47-54, [<https://doi.org/10.31382/eqol.191206>].
- Mareš Lukáš et Novotný Daniel D., « What Is Sport? A Response to Jim Parry », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 17, 2023, p. 34-48, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2022.2064538>].
- Miah Andy, Fenton Alex et Chadwick Simon, « Virtual Reality and Sports: The Rise of Mixed, Augmented, Immersive, and Esports Experiences », in Sascha L. Schmidt (dir.), *21 st Century Sports : How Technologies Will Change Sports in the Digital Age*, Cham, Springer International Publishing, 2020, p. 249-262, [https://doi.org/10.1007/978-3-030-50801-2_15].
- Naraine Michael L., « Actually, Esports Is Sport: A Response to Parry’s (2019) Misguided View », *Sports Innovation Journal*, vol. 2, 2021, p. 33-44, [<https://doi.org/10.18060/24812>].
- Örsoğlu Tuğçe, Yüzbaşıoğlu Betül et Pekel Hacı Ahmet, « eSports: Digital Games and Its Future From the Traditional Athletes’ and eSports Players’ Perspectives », *Simulation & Gaming*, n° 5, vol. 54, 2023, p. 534-553, [<https://doi.org/10.1177/10468781231188668>].
- Parry Jim, « E-sports are Not Sports », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 1, vol. 13, 2019, p. 3-18, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>].
- Parry Jim et Giesbrecht Jacob, « Esports, real sports and the Olympic Virtual Series », *Journal of the Philosophy of Sport*, 2023, p. 1-21, [<https://doi.org/10.1080/00948705.2023.2216883>].
- Pezdek Krzysztof, Bronikowski Michał, Wawrzyniak Sara, Ludwiczak Mateusz, Węgrzyn Magdalena et Bronikowska Małgorzata, « Is e-sport a fully-fledged sport? Moral, educational and social dilemmas of e-sport », *The Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, n° 7, vol. 63, 2023, [<https://doi.org/10.23736/S0022-4707.23.14824-9>].
- Ribeiro Tiago, Almeida Victor, Calapez André, Matsuoka Hirotaka et Yamashita Rei, « Esports and Olympic Games: a cross-cultural exploration of the player support behaviour towards the Olympics », *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, ahead-of-print, ahead-of-print, 2023, [<https://doi.org/10.1108/IJSMS-12-2022-0215>].
- Rosell Llorens Mariona, « eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 4, vol. 11, 2017, p. 464-476, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>].

Thiel Ansgar et John Jannika M., « Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions », *European Journal for Sport and Society*, n° 4, vol. 15, 2018, p. 311-315, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2018.1559019>].

Wagner Michael G., « On the Scientific Relevance of eSports », *International Conference on Internet Computing*, 2006.

Xu Yujun, « The Evolving eSports Landscape: Technology Empowerment, Intelligent Embodiment, and Digital Ethics », *Sport, Ethics and Philosophy*, n° 0, vol. 0, 2023, p. 1-13, [<https://doi.org/10.1080/17511321.2023.2168039>].

Numérique, virtuel, Internet et innovation

Alexandre Olivier, *La tech : quand la Silicon Valley refait le monde*, Paris, Éditions du Seuil, 2023.

Audétat Marc (dir.), *Sciences et technologies émergentes : pourquoi tant de promesses ?*, Paris, Hermann, 2015.

Barral Etienne, *Otaku : les enfants du virtuel*, Paris, Denoël, 1999.

Belot Robert et Laurent Heyberger, *Prométhée et son double. Craintes, peurs et réserves face à la technologie*, Neuchâtel, Alphil/presses universitaires suisses/Méridiennes, 2010.

Besombes Nicolas, Lech Antoine et Collard Luc, « Corps et motricité dans la pratique du jeu vidéo », *Corps*, n° 1, N° 14, 2016, p. 49, [<https://doi.org/10.3917/corp1.014.0049>].

Borup Mads, Brown Nik, Konrad Kornelia et Van Lente Harro, « The sociology of expectations in science and technology », *Technology Analysis & Strategic Management*, n° 3-4, vol. 18, 2006, p. 285-298, [<https://doi.org/10.1080/09537320600777002>].

Boulidoires Alain, « Le jeu vidéo au regard de la corporité », *Communication*, Vol. 24/2, 2006, p. 141-158, [<https://doi.org/10.4000/communication.3414>].

Boy Daniel, *Pourquoi avons-nous peur de la technologie ?*, Paris, Presses de Sciences Po, 2007.

Breton Philippe, *A l'image de l'homme : du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Éditions du Seuil, 1995.

Breton Philippe, *La tribu informatique : enquête sur une passion moderne*, Paris, Éditions Métailié, 1990.

Clais Jean-Baptiste et Roustan Mélanie, « “Les jeux vidéo, c’est physique !” Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L’Harmattan, 2003, p. 35-52.

Collet Isabelle, « A la recherche des informaticiennes... La science-fiction comme mise en scène des mythes informatiques », in Catherine Allamel-Raffin, Elsa Poupardin et Françoise Willmann (dir.), *Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine. Exploration 2*, 2017, p. 47.

Corbin Alain, *Le territoire du vide : l’Occident et le désir du rivage (1750-1840)*, Paris, Flammarion, 2010.

Ducarme Frédéric et Couvet Denis, « What does ‘nature’ mean? », *Palgrave Communications*, n° 1, vol. 6, 2020, p. 14, [<https://doi.org/10.1057/s41599-020-0390-y>].

- Flichy Patrice, *L'innovation technique : Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation*, Paris, La Découverte, 2003, [<https://doi.org/10.3917/dec.flich.2003.01>].
- Flichy Patrice, *L'imaginaire d'internet*, Paris, La Découverte, 2001.
- Freeman Michael J., *Railways and the Victorian imagination*, New Haven, Yale University Press, 1999.
- Girardet Raoul, *Mythes et mythologies politiques*, Paris, Éditions du Seuil, 1990.
- Goffette Jérôme, *Naissance de l'anthropotechnie : de la médecine au modelage de l'humain*, Paris, J. Vrin, 2006.
- Goicoechea María, « The Posthuman Ethos in Cyberpunk Science Fiction », *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, n° 4, vol. 10, 2008, [<https://doi.org/10.7771/1481-4374.1398>].
- Haraway Donna, *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*, New York, Routledge, 2015.
- Haraway Donna J., « A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century », *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, 1990.
- Jobin Florine, « La science-fiction, une “mythologie moderne” ? », *ASDIWAL. Revue genevoise d'anthropologie et d'histoire des religions*, n° 1, vol. 3, 2008, p. 54-73, [<https://doi.org/10.3406/asdi.2008.894>].
- Kline Stephen, Dyer-Witthford Nick et Peuter Greig De, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's Press - MQUP, 2003.
- Lanzeni Débora, Waltorp Karen, Pink Sarah, et Smith Rachel Charlotte (dir.), *An anthropology of futures and technologies*, New York, Routledge, 2023.
- Le Breton David, « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie*, n° 4, vol. 222, 2002, p. 491-509.
- Le Breton David, *L'adieu au corps*, Paris, Éditions Métailié, 1999.
- Lévy Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997.
- Levy Steven, *Hackers : heroes of the computer revolution*, Updated afterword., New York, Penguin Books, 2001.
- Mabuya Frédérick T., *Les Mondes virtuels dans la science-fiction*, Paris, Publibook, 2000.
- Manfrédo Stéphane, *La science-fiction*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2005.
- Martin Olivier et Dagiral Éric, « Introduction. Une sociologie des faits sociaux technicisés pour analyser des liens sociaux contemporains », *Les liens sociaux numériques*, Malakoff, Armand Colin, 2021, p. 13-30, [<https://doi.org/10.3917/arco.marti.2021.01.0013>].
- Mosco Vincent, *The digital sublime: Myth, power, and cyberspace*, Cambridge, Mit Press, 2005.
- Nye David E., *American Technological Sublime*, Cambridge, MIT Press, 1994.
- Rigaut Philippe, *Au-delà du virtuel : exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, France, Harmattan, 2001.

Roustan Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003.

Sfez Lucien, *La santé parfaite : critique d'une nouvelle utopie*, Paris, Éditions du Seuil, 1995.

Sussan Rémi, *Les utopies posthumaines : contre-culture, cyberculture, culture du chaos*, Sophia-Antipolis, Omniscience, 2005.

Thomas Keith, *Dans le jardin de la nature : La Mutation des sensibilités en Angleterre à l'époque moderne*, Paris, Gallimard, 1985.

Vernier Jean-Pierre, *HG Wells et son temps*, Rouen, Presses universitaires de Rouen et du Havre, 1971.

Wilson Richard Guy, Pilgrim Dianne H. et Tashjian Dickran, *The Machine Age in America: 1918-1941*, New York, The Brooklyn Museum of Art, 1986.

Wittner David G., *Technology and the culture of progress in Meiji Japan*, London, Routledge, 2009.

Sport, discours et médias

Archambault Fabien et Artiaga Loïc, « Plus vite, plus haut, plus riche. La médiatisation de la culture sportive américaine au xxe siècle », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 9, 2007, p. 137-148, [<https://doi.org/10.3917/tdm.009.0137>].

Aron Paul, Rosier Laurence, Cooke Ruadhán, Thérenty Marie-Ève et Gonzalez Ruben Arnoldo, « Les écritures du journalisme sportif : Introduction », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 10, 2021, p. 6-9, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v10.n2.2021.433>].

Attali Michaël, « Chapitre 10. La presse sportive : militantisme, socialisation et modes d'appréhension du réel : », in Claire Blandin (dir.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Malakoff, Armand Colin, 2018, p. 179-190, [<https://doi.org/10.3917/arco.bland.2018.01.0179>].

Baudorre Philippe, Boucharenc Myriam et Brousse Michel, *Écrire le sport*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2005.

Billings Andrew C., Moscovitz Leigh M., Rae Coral et Brown-Devlin Natalie, « The Art of Coming Out: Traditional and Social Media Frames Surrounding the NBA's Jason Collins », *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n° 1, vol. 92, 2015, p. 142-160, [<https://doi.org/10.1177/1077699014560516>].

Bonnet Valérie, « Compte rendu des matches de football dans la presse généraliste. : Entre gestion de l'incertitude et refus de positionnement », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 10, 2021, p. 184-197, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v10.n2.2021.437>].

Bonnet Valérie, « Culture sportive et culture télévisuelle. Des difficultés identitaires d'un rugby en mutation », *Communication & langages*, n° 3, N° 181, 2014, p. 65-80, [<https://doi.org/10.3917/comla.181.0065>].

Bonnet Valérie, « La culture sportive est-elle transmissible par les médias ? », *Questions de communication*, n° 20, 2011, p. 277-292, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.2105>].

- Boure Robert, « La construction médiatique des figures sportives Le cas des joueurs de rugby Français », *Communication & langages*, n° 2, vol. 160, 2009, p. 3-17, [https://doi.org/10.4074/S0336150009002014].
- Bourgeois Normand, « Le journalisme sportif : un discours et son enjeu », *Communication. Information Médias Théories*, n° 1, vol. 10, 1989, p. 149-161, [https://doi.org/10.3406/comin.1989.1428].
- Boykoff Jules et Carrington Ben, « Sporting dissent: Colin Kaepernick, NFL activism, and media framing contests », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 7, vol. 55, 2020, p. 829-849, [https://doi.org/10.1177/1012690219861594].
- Butryn Ted M. et Masucci Matthew A., « It's Not About The Book: A Cyborg Counternarrative of Lance Armstrong », *Journal of Sport and Social Issues*, n° 2, vol. 27, 2003, p. 124-144, [https://doi.org/10.1177/0193732503252176].
- Caritey Benoît (dir.), *La fabrique de l'information sportive : L'Auto*, Reims, Presses Universitaires Reims, 2020.
- Cavender Gray, « Media Constructions of Athletics: Normalization and Deviance », in Stephen E. Brown et Ophir Sefiha (dir.), *Routledge Handbook on Deviance*, New-York, Routledge, 2017.
- Clastres Patrick et Méadel Cécile, « Présentation. Quelle fabrique du sport ? Quelques éléments introductifs », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 9, 2007, p. 6-18, [https://doi.org/10.3917/tm.009.0006].
- Cuccoli Rosarita, *The place for social analysis in the press coverage of sports : a comparison of sports newspapers and general press in Italy's media ecosystem*, thèse de doctorat, Université Rennes 1, 2020.
- Daniels Dayna B., *Polygendered and ponytailed: The dilemma of femininity and the female athlete*, Toronto, Women's Press, 2009.
- Delorme Nicolas et Testard Nadège, « Sex equity in French newspaper photographs: A content analysis of 2012 Olympic Games by *L'Equipe* », *European Journal of Sport Science*, n° 8, vol. 15, 2015, p. 757-763, [https://doi.org/10.1080/17461391.2015.1053100].
- Derèze Gérard, « Le récit sportif hautement médiatisé : quelques réflexions », *Les Cahiers du journalisme*, vol. 19, 2009, p. 90-99.
- Derèze Gérard, « De la médiatisation des grandes compétitions sportives », *Communications*, n° 1, vol. 67, 1998, p. 33-43, [https://doi.org/10.3406/comm.1998.2014].
- Desfontaine Pierrick, Maltagliati Silvio et Renaud Jean-Nicolas, « Enki Bilal et l'anticipation d'une hypersportivité : le football Hors Jeu », *ReS Futuræ*, n° 18, 2019, [https://doi.org/10.4000/resf.10454].
- Diana Jean-François (dir.), *Spectacles sportifs, dispositifs d'écritures*, Nancy, Éditions universitaires de Lorraine, 2013.
- Duncan Margaret Carlisle et Messner Michael A., « The media image of sport and gender », in Lawrence A. Wenner (dir.), *MediaSport*, New-York, Routledge, 2002, p. 170-185.
- Duret Pascal, *L'héroïsme sportif*, Paris, Presses universitaires de France, 1993, [https://doi.org/10.3917/puf.duret.1993.01].

- Equoy Hutin Séverine, « Radio, sport et culture : quand l'écriture radiophonique construit un discours culturel au-delà des résultats et des performances », *Movement & Sport Sciences - Science & Motricité*, 2022, [<https://doi.org/10.1051/sm/2022011>].
- Forté Lucie, « Stéréotypes “raciaux” dans la presse sportive. Une analyse des mécanismes conduisant à la production d'énoncés “racialisants” », *Questions de communication*, n° 1, vol. 35, 2019, p. 63-81, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.18996>].
- Gaarenstroom Thomas, Turner Paul et Karg Adam, « Framing the Ultimate Fighting Championship: an Australian media analysis », *Sport in Society*, n° 7, vol. 19, 2016, p. 923-941, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2015.1096243>].
- Harrison Virginia S. et Boehmer Jan, « Sport for Development and Peace: Framing the Global Conversation », *Communication & Sport*, n° 3, vol. 8, 2020, p. 291-316, [<https://doi.org/10.1177/2167479519831317>].
- Hutchins Brett et Rowe David, *Sport Beyond Television : The Internet, Digital Media and the Rise of Networked Media Sport*, New York, Routledge, 2012, [<https://doi.org/10.4324/9780203120415>].
- Laffage-Cosnier Sébastien, Loudcher Jean-François et Vivier Christian, « La guerre et ses représentations dans la bande dessinée : La destinée du héros sportif chez Pellos dans le journal *Junior* (1938–1940) », *Modern & Contemporary France*, n° 3, vol. 20, 2012, p. 287-305, [<https://doi.org/10.1080/09639489.2012.692668>].
- Laffage-Cosnier Sébastien et Vivier Christian, « Introduction : Quand le 9e art se joue du sport », *Comicalités*, 2017, [<https://doi.org/10.4000/comicalites.2392>].
- Laffage-Cosnier Sébastien, Vivier Christian et Loudcher Jean-François, « Le corps sportif dans la presse illustrée pour la jeunesse. L'exemple de la série dessinée Jean-Jacques Ardent Athlète dans le journal *Junior* (1938-1939) », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 19, 2012, p. 187, [<https://doi.org/10.3917/tm.019.0187>].
- Lapeyroux Natacha, « Représentations télévisuelles des Championnats du monde de football des femmes en France : entre stéréotypes et innovations transgressives », *Staps*, n° 1, n° 131, 2021, p. 85-101, [<https://doi.org/10.3917/sta.131.0085>].
- Lewis Nicky et Weaver Andrew J., « More Than a Game: Sports Media Framing Effects on Attitudes, Intentions, and Enjoyment », *Communication & Sport*, n° 2, vol. 3, 2015, p. 219-242, [<https://doi.org/10.1177/2167479513508273>].
- Liotard Philippe, « Compréhension du corps et dénonciation du sport (1968-1979) », in Thierry Terret (dir.), *Education physique, sport et loisir (1970-2000)*, Clermont-Ferrand, AFRAPS, 2000, p. 121-138.
- Loudcher Jean-François et Vivier Christian, « La santé dans les pratiques corporelles au milieu du XIXème siècle selon H. Daumier », in Thierry Terret (dir.), *Sport et santé dans l'histoire, IVème Congrès de la Société Internationale d'Histoire du Sport et de l'Education Physique (I.S.H.P.E.S.)*, Sankt Augsutin, Academia Verlag, 1999.
- Marchetti Dominique, « Les transformations de la production de l'information sportive : le cas du sport-spectacle », *Les Cahiers du journalisme*, n° 11, 2002.
- Marchetti Dominique, « Le football professionnel saisi par les médias. Plan d'analyse des transformations du sous-champ du journalisme sportif français et de ses effets sur l'espace du football professionnel », *Sociétés et Représentations*, 1998.

- Marchetti Dominique et Dargelos Bertrand, « Les “professionnels” de l’information sportive. Entre exigences professionnelles et contraintes économiques », *Regards Sociologiques*, n° 20, 2000, p. 67.
- Meneses Jéssica, Souto Leandro, Sil Simão, Silva Tatiana et Au-Yong-Oliveira Manuel, « Sports Streaming : Transition from TV to Digital », *Information Systems and Technologies: WorldCIST 2022, Volume 2*, vol. 469, 2022, p. 220.
- Mignon Patrick, « Les deux performances : Ce que les médias ont fait des sportifs », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 9, 2007, p. 149, [<https://doi.org/10.3917/tdm.009.0149>].
- Montréal Gilles, « L’Équipe : médiateur et producteur de spectacle sportif (1946-1967) », *Le Temps des médias*, n° 2, vol. 9, 2007, p. 107, [<https://doi.org/10.3917/tdm.009.0107>].
- Musto Michela, Cooky Cheryl et Messner Michael A., « “From Fizzle to Sizzle!” Televised Sports News and the Production of Gender-Bland Sexism », *Gender & Society*, n° 5, vol. 31, 2017, p. 573-596, [<https://doi.org/10.1177/0891243217726056>].
- Naraine Michael L. et Dixon Jess C., « “Frame-Changing” the Game: Examining the Media Framing of the Mixed Martial Arts Discourse in Ontario », *Communication & Sport*, n° 2, vol. 2, 2014, p. 186-199, [<https://doi.org/10.1177/2167479513479349>].
- Ohl Fabien, « Le journalisme sportif, une production sous influence. L’exemple de la presse quotidienne régionale », *Regards sociologiques*, n° 20, 2000, p. 89-106.
- Ouergli Faika, Debos Franck et Meyer Vincent, « Valeurs olympiques et réseaux sociaux numériques : controverses et utopies », *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*, n° 48, 2015, p. 73-92, [<https://doi.org/10.4000/communicationorganisation.5072>].
- Parrot Benjamin, « Médias et sports, une histoire de marquage individuel », *Effeuilage*, n° 1, vol. 3, 2014, p. 85-87, [<https://doi.org/10.3917/eff.003.0085>].
- Parrot Benjamin, « Sport et presse quotidienne régionale : un journalisme sous influence ? », *Communication & langages*, n° 2, vol. 168, 2011, p. 113-125, [<https://doi.org/10.4074/S0336150011012099>].
- Peña E. Fernández, « New Media and the Olympic Games: The Olympic Movement and the Social Web in the dissemination of messages », *An Olympic Mosaic: Multidisciplinary Research and Dissemination of Olympic Studies: CEO-UAB 20 Years.*, 2011, p. 143-152.
- Peña Emilio Fernández, Ramajo Natividad et Arauz María, « Social media in the Olympic Games: Actors, management and participation », in Andrew C. Billings et Marie Hardin (dir.), *Routledge handbook of sport and new media*, New-York, Routledge, 2014, p. 153-164.
- Perelman Marc, *Smart stadium: le stade numérique du spectacle sportif*, Paris, Éditions l’Échappée, 2016.
- Petty Kate et Pope Stacey, « A New Age for Media Coverage of Women’s Sport? An Analysis of English Media Coverage of the 2015 FIFA Women’s World Cup », *Sociology*, n° 3, vol. 53, 2019, p. 486-502, [<https://doi.org/10.1177/0038038518797505>].
- Pociello Christian, *Les cultures sportives*, Paris, Presses universitaires de France, 1999, [<https://doi.org/10.3917/puf.poci.1999.01>].
- Profillet Lucas, *Le corps en images à l’école. L’ortho-figuration corporelle dans les méthodes de lecture (1880-1960)*, thèse de doctorat, Université de Bourgogne Franche-Comté, 2021.

Raulin Max et Attali Michaël, « La représentation du masculin par la mise en scène télévisée du sport dans les années 1950 », *Le Temps des médias*, n° 1, vol. 36, 2021, p. 84-101, [<https://doi.org/10.3917/tdm.036.0084>].

Souanef Karim, *Le journalisme sportif : Sociologie d'une spécialité dominée*, Presses universitaires de Rennes, 2019, [<https://doi.org/10.4000/books.pur.145302>].

Suaud Charles, « Les états de la passion sportive. Espaces médiatiques et émotions », *Recherches en Communication*, vol. 5, 1996, p. 29-44, [<https://doi.org/10.14428/rec.v5i5.46123>].

Vanoudheusden Romain, « Comme les journalistes sportifs nous parlent : Étude d'un lexique "hyper-appréciatif" », in Michael Abecassis et Gudrun Ledegen (dir.), *Écartés et apports des médias francophones. Lexique et grammaire*, Bruxelles, Peter Lang, 2013, p. 227-244.

Vanoudheusden Romain, *Stéréotypes et variation sémantique dans un corpus de presse sportive en anglais et en français*, thèse de doctorat, Université de Poitiers, 2010.

Vigarello Georges, « Le marathon entre bitume et écran », *Communications*, n° 1, vol. 67, 1998, p. 211-215, [<https://doi.org/10.3406/comm.1998.2026>].

Vincent John et Crossman Jane, « "Patriots at Play" : Analysis of Newspaper Coverage of the Gold Medal Contenders in Men's and Women's Ice Hockey at the 2010 Winter Olympic Games », *International Journal of Sport Communication*, n° 1, vol. 5, 2012, p. 87-108, [<https://doi.org/10.1123/ijsc.5.1.87>].

Vivier Christian et Loudcher Jean-François, « L'invitation esthétique dans les représentations de deux événements hippiques de prestige : le prix du Jockey club et le prix de Diane », in Gilles Ferréol (dir.), *Le regard esthétique*, EME., Bruxelles, 2011, p. 133-148.

Vivier Christian et Loudcher Jean-François, « Utilisation de la représentation picturale en histoire du sport : Quelques images de combats historiques de boxe comme exemple », in Lammer Manfred, Mertin Evelyn et Terret Thierry (dir.), *New Aspects of Sport History*, Cologne, Akademia Verlag, 2007, pp. 357-363.

Wenner Lawrence A., « Reflections on Communication and Sport: On Reading Sport and Narrative Ethics », *Communication & Sport*, n° 1-2, vol. 1, 2013, p. 188-199, [<https://doi.org/10.1177/2167479512467329>].

Wenner Lawrence A., *Media, sports, and society*, Newbury Park, Sage, 1989.

Wenner Lawrence A. et Jackson Steve (dir.), *Sport, Beer, and Gender*, New-York, Peter Lang, 2021.

Wille Fabien, « Journaliste de sport et diversité : Une subordination des normes sportives ? », *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, n° 2, vol. 10, 2021, p. 62-77, [<https://doi.org/10.25200/SLJ.v10.n2.2021.440>].

Wille Fabien et De La Broise Patrice, « Le journal L'Equipe face à l'épreuve de la crise sanitaire Une reconfiguration du contrat de lecture », *Revue Francophone des Sciences de l'Information et de la Communication (REFSICOM)*, Communication de crise, médias et gestion des risques du Covid-19, 2020.

Wille Fabien et Schoch Lucie, « Le journaliste de sport : un acteur de société en mutation », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 62, 2024, p. 9-19, [<https://doi.org/10.4000/11ry6>].

Le sport et ses publics

Anderson Eric et White Adam, *Sport, Theory and Social Problems: A Critical Introduction*, 2^e éd., Londres, Routledge, 2017, [<https://doi.org/10.4324/9781315515816>].

Arnaud Pierre, « Sport et changement social, la méthode des modèles et l'histoire des exercices physiques », in Augustin Jean-Pierre et Callède Jean-Paul (dir.), *Sport, relations sociales et action collective*, MSHA, Bordeaux, 1995, p. 717-734.

Augustin Jean-Pierre, « Qu'est-ce que le sport ? Cultures sportives et géographie. What is sport ? Sports cultures and geography », *Annales de géographie*, n° 4, vol. 680, 2011, p. 361-382, [<https://doi.org/10.3917/ag.680.0361>].

Augustin Jean-Pierre, « Assiste-t-on vraiment à un rejet de la culture sportive traditionnelle ? », *Agora débats/jeunesses*, n° 1, vol. 16, 1999, p. 11-20, [<https://doi.org/10.3406/agora.1999.1144>].

Baker Bradley, « Impact Analysis of a Virtual Stadium: Measuring Sport in the Metaverse », *Journal of Applied Sport Management*, n° 4, vol. 14, 2022, [<https://doi.org/https://doi.org/10.7290/jasm14kds4>].

Bale John, *Sports geography*, New-York, Routledge, 2002.

Brohm Jean Marie, *Sociologie politique du sport*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 1992.

Brohm Jean-Marie, *Le mythe olympique ; Coubertin et la religion athlétique*, Qs ?, 2021.

Bujon Thomas, *L'étoffe du champion : contribution à une sociologie de la grandeur*, thèse de doctorat, Université Lyon 2, 2002.

Butryn Ted, « Cyborg horizons : Sport and the ethics of self-technologization », *Research in Philosophy and Technology*, vol. 21, 2001, p. 111-134.

Chambliss Daniel F. et Schotté Manuel, « La banalité de l'excellence : enquête ethnographique sur la stratification (de la natation) et les nageurs olympiques », *Sciences sociales et sport*, n° 1, vol. 3, 2010, p. 45-75, [<https://doi.org/10.3917/rsss.003.0045>].

Chartier Roger et Vigarello Georges, « Les trajectoires du sport : Pratiques et spectacle », *Le Débat*, n° 2, vol. 19, 1982, p. 35, [<https://doi.org/10.3917/deba.019.0035>].

Coakley Jay J., *Sport in society: Issues and controversies*, New-York, McGraw Hill, 2022.

Courcier Quentin, Lebreton Florian et Gibout Christophe, « L'éducation à la santé ethnographiée dans un quartier populaire : entre conformisme et dissidence », *Recherches & éducations*, n° 22, 2021, [<https://doi.org/10.4000/rechercheseducations.11163>].

Darbon Sébastien, « Introduction. La diffusion des sports : confrontations disciplinaires et enjeux méthodologiques », *Ethnologie française*, n° 4, vol. 41, 2011, p. 581-592, [<https://doi.org/10.3917/ethn.114.0581>].

Defrance Jacques, « La politique de l'apolitisme. Sur l'autonomisation du champ sportif », *Politix. Revue des sciences sociales du politique*, n° 50, vol. 13, 2000, p. 13-27, [<https://doi.org/10.3406/polix.2000.1084>].

Defrance Jacques, « L'autonomisation du champ sportif. 1890–1970 », *Sociologie et sociétés*, n° 1, vol. 27, 1995, p. 15-31, [<https://doi.org/10.7202/001174ar>].

Defrance Jacques, *L'excellence corporelle. La formation des activités physiques et sportives modernes 1770-1914.*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 1987.

Defrance Jacques, El Boujjoufi Taïeb, et Hoibian Olivier (dir.), *Le sport au secours de la santé. Politiques de santé publique et activité physique : une sociohistoire, 1885-2020*, Vulaines-sur-Seine, Éditions du Croquant, 2021.

DePauw Karen P., « The (In)Visibility of DisAbility: Cultural Contexts and “Sporting Bodies” », *Quest*, n° 4, vol. 49, 1997, p. 416-430, [<https://doi.org/10.1080/00336297.1997.10484258>].

Eitzen D. Stanley, « The Sociology of Amateur Sport: An Overview », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 2, vol. 24, 1989, p. 95-105, [<https://doi.org/10.1177/101269028902400201>].

Favier-Ambrosini Brice, *Émergence, construction et diffusion du sport-santé : les Réseaux Sport-Santé Bien-Etre : d’une politique publique nationale aux ajustements locaux*, thèse de doctorat, Université Paris-Est, 2020.

Ferez Sylvain et Ruffié Sébastien, « Sécurité sanitaire, processus éducatifs et illusion du contrôle des corps : La crise du covid-19 comme analyseur », *Recherches & éducations*, HS, 2020, [<https://doi.org/10.4000/rechercheseducations.8848>].

Fournier Laurent Sébastien et Raveneau Gilles, « Anthropologie de la globalisation et cultures sportives », *Journal des anthropologues. Association française des anthropologues*, n° 120-121, 2010, [<https://doi.org/10.4000/jda.4207>].

Gasparini William et Knobé Sandrine, *Le sport-santé – De l’action publique aux acteurs sociaux*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 2021.

Génolini Jean-Paul et Clément Jean-Paul, « Lutter contre la sédentarité : L’incorporation d’une nouvelle morale de l’effort », *Sciences sociales et sport*, n° 1, N° 3, 2010, p. 133-156.

Goebeler Lucas, Standaert Willem et Xiao Xiao, « Hybrid Sport Configurations : The Intertwining of the Physical and the Digital », *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2021.

Grassi David, « Olympism in the metaverse: perspectives for building a more inclusive world », *Olimpianos – Journal of Olympic Studies*, vol. 7, 2023, p. 133-168, [<https://doi.org/10.30937/2526-6314.v7.id177>].

Grindstaff Laura et West Emily, « Cheerleading and the gendered politics of sport », *Social Problems*, n° 4, vol. 53, 2006, p. 500-518.

Grosset Yoan et Attali Michael, « The International Institutionalization of Sport Ethics », *Society*, n° 6, vol. 48, 2011, p. 517, [<https://doi.org/10.1007/s12115-011-9488-6>].

Guttman Allen, *Du rituel au record : la nature des sports modernes*, trad. Thierry Terret, Paris, L’Harmattan, 2006.

Henne Kathryn, « Possibilities of Feminist Technoscience Studies of Sport: Beyond Cyborg Bodies », in Jennifer J. Sterling et Mary G. McDonald (dir.), *Sports, Society, and Technology: Bodies, Practices, and Knowledge Production*, Singapore, Springer, 2020, p. 147-174, [https://doi.org/10.1007/978-981-32-9127-0_7].

Illivi Frédéric et Honta Marina, *Bougez ! la fabrique locale de la lutte contre la sédentarité : sociologie politique de l’État en action*, Paris, L’Harmattan, 2020.

Iori Ruggero et Nicourd Sandrine, « La construction des discours vocationnels comme support de légitimité dans le champ de l’intervention sociale », *Vie sociale*, n° 4, vol. 8, 2014, p. 101-112, [<https://doi.org/10.3917/vsoc.144.0101>].

Jönsson Kutte, « Sport beyond gender and the emergence of cyborg athletes », *Sport in Society*, n° 2, vol. 13, 2010, p. 249-259, [<https://doi.org/10.1080/17430430903522962>].

Laigroz Louise, Machemehl Charly et Roul, « Pour une relecture historique des dynamiques d'institutionnalisation de sports "alternatifs" : l'exemple du skateboard », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, n° 35, De la création à la contestation : délimiter les sports alternatifs, 2022.

Lestrelin Ludovic, *Sociologie des supporters*, Paris, La Découverte, 2022.

Liotard Philippe, « L'étalon-corps des stades », *Diversité*, n° 1, vol. 160, 2010, p. 66-72.

Loudcher Jean-François, « Procès de civilisation et transformations sociales ; une discussion de la théorie de Norbert Elias dans le domaine du sport », *Loisir et Société/Society and Leisure*, n° 3, vol. 43, 2020, p. 372-392, [<https://doi.org/10.1080/07053436.2020.1849158>].

Malcolm Dominic, *Sport, medicine and health: the medicalization of sport?*. Londres, Routledge, 2018.

Mastromartino Brandon, Ross Walker J., Wear Henry et Naraine Michael L., « Thinking outside the 'box': a discussion of sports fans, teams, and the environment in the context of COVID-19 », *Sport in Society*, n° 11, vol. 23, 2020, p. 1707-1723, [<https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1804108>].

Mercier-Lefevre Betty, « La sportive entre modèle masculin et normes esthétiques », in Pierre Arnaud et Thierry Terret (dir.), *Histoire du sport féminin. Vol. 2 : Sport masculin – sport féminin : éducation et société*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 247-255.

Messey Orlande, « D'un entre-soi permissif à un sport inclusif : l'évolution du roller derby en France », *French Cultural Studies*, n° 3, vol. 35, 2024, p. 261-274, [<https://doi.org/10.1177/09571558231192387>].

Messey Orlande, « C'est du sport, tu t'attendais à quoi ? » *D'un entre-soi permissif à un sport inclusion : le cas du roller derby français.*, thèse de doctorat, Université de Franche-Comté, 2024.

Messey Orlande et Tuailon Demésy Audrey, « Préface au n° 35. De la création à la contestation : délimiter les sports alternatifs », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, n° 35, 2022.

Nagel Siegfried, Schlesinger Torsten, Bayle Emmanuel et Giauque David, « Professionalisation of sport federations – a multi-level framework for analysing forms, causes and consequences », *European Sport Management Quarterly*, n° 4, vol. 15, 2015, p. 407-433, [<https://doi.org/10.1080/16184742.2015.1062990>].

Naraine Michael L., III Ted Hayduk, et Doyle Jason P. (dir.), *The Routledge Handbook of Digital Sport Management*, Londres, Routledge, 2022.

Perrier Clément, « Reconfigurations du mouvement sportif français face aux injonctions normatives du "sport-santé". Le cas du "basket santé" », *SociologieS*, 2021, [<https://doi.org/10.4000/sociologies.15701>].

Perrin Claire, Perrier Clément, et Issanchou Damien (dir.), *Bouger pour la santé. Analyse sociologique d'une injonction contemporaine*, Grenoble, PUG et UGA éditions, 2022.

Pociello Christian, « "Nouvelles pratiques, nouvelles valeurs" : essai sur la transformation de quelques "milieux de culture" sportifs après les années 1980 », *Staps*, n° 1, 2015, p. 13-31.

- Pociello Christian, *Sports et sciences sociales : Histoire, sociologie et prospective*, Paris, Vigot, 1999.
- Pociello Christian, « Sur la dramaturgie des jeux de combat », *Communications*, n° 1, vol. 67, 1998, p. 149-164, [<https://doi.org/10.3406/comm.1998.2022>].
- Potvain Marie, « Poles alternatifs. Faire de la pole dance un sport sans effacer son identité ; une institutionnalisation en tension », *¿ Interrogations ? Revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales*, n° 35, 2022.
- Quidu Matthieu, « Le CrossFit, le Mixed Martial Arts et le néolibéralisme », *Esprit*, n° 4, Avril, 2018, p. 131-139, [<https://doi.org/10.3917/espri.1804.0131>].
- Rinehart Robert, « INSIDE OF THE OUTSIDE: Pecking Orders Within Alternative Sport at ESPN's 1995 "The eXtreme Games" », *Journal of Sport and Social Issues*, n° 4, vol. 22, 1998, p. 398-415, [<https://doi.org/10.1177/019372398022004005>].
- Schotté Manuel, *La valeur du footballeur : socio-histoire d'une production collective*, Paris, CNRS éditions, 2022.
- Schotté Manuel, « Excellences corporelles », *Genèses*, n° 2, vol. 103, 2016, p. 3-6, [<https://doi.org/10.3917/gen.103.0003>].
- Soulé Bastien, Marchant Gonzalo et Verchère Raphaël, « Sport and fitness app uses: a review of humanities and social science perspectives », *European Journal for Sport and Society*, n° 2, vol. 19, 2022, p. 170-189, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1918896>].
- Tjønndal Anne, « Sport innovation : developing a typology », *European Journal for Sport and Society*, n° 4, vol. 14, 2017, p. 291-310, [<https://doi.org/10.1080/16138171.2017.1421504>].
- Tuailion Demésy Audrey, *Jouer avec le temps. Socio-anthropologie des loisirs alternatifs*, habilitation à diriger des recherches, Université Côte d'Azur, 2023.
- Tuailion Demésy Audrey, « Être "Quiddkid" : l'engagement des joueurs dans une pratique alternative », *Sciences du jeu*, n° 10, 2018, [<https://doi.org/10.4000/sdj.1291>].
- Tuailion Demésy Audrey, « Le quidditch moldu », *Questions de communication*, n° 31, 2017, p. 393-413, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11208>].
- Vieille Marchiset Gilles, *La Conversion des corps. Bouger pour être sain*, Paris, L'Harmattan, 2019.
- Vieille Marchiset Gilles et Wendling Thierry, « Aux frontières du sport », *ethnographiques.org*, 2010.
- Vigarelo Georges, *Histoire de la fatigue : du Moyen Âge à nos jours*, Paris, Éditions du Seuil, 2020.
- Ville Sylvain, « Produire un sport sincère. Genèse d'un idéal de pratique (1870-1925) », *Genèses*, n° 2, vol. 131, 2023, p. 55-80.
- Ville Sylvain, « Comment se comporter dans un spectacle sportif ? : Le cas des spectacles de boxe au tournant du 20e siècle », *20 & 21. Revue d'histoire*, n° 1, N° 153, 2022, p. 121-136, [<https://doi.org/10.3917/vin.153.0121>].
- Ville Sylvain, *Le théâtre de la boxe : Naissance d'un spectacle sportif (Paris-Londres, 1880-1930)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2022.

Ville Sylvain, « Donner la boxe en spectacle : Une histoire sociale des débuts de la boxe professionnelle à Paris, à la Belle Époque », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 4, vol. 209, 2015, p. 10, [<https://doi.org/10.3917/arss.209.0010>].

Vivier Christian, « Essais d'historiographie des pratiques corporelles de loisir : l'exemple balnéaire français », *Movement & Sport Sciences – Science & Motricité*, n° 86, 2014, p. 105-124, [<https://doi.org/10.1051/sm/2013110>].

Woods Joshua, « Introduction to the Special Issue on Emerging Sports », *Sociological Focus*, 2022, p. 1-7, [<https://doi.org/10.1080/00380237.2022.2081003>].

Woods Joshua K., *Emerging sports as social movements : disc golf and the rise of an unknown sport*, Cham, Palgrave Macmillan, 2021.

Yip Adrian, « Deuce or advantage? Examining gender bias in online coverage of professional tennis », *International Review for the Sociology of Sport*, n° 5, vol. 53, 2018, p. 517-532, [<https://doi.org/10.1177/1012690216671020>].

Yu Haiqing, « Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom », *Media Industries Journal*, n° 1, vol. 5, 2018, [<https://doi.org/10.3998/mij.15031809.0005.106>].

Jeu

Amadiou Thomas, « Addiction [jeu compulsif – jeu responsable] », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 12-18.

Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1985.

Berry Vincent, « Virtuel », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 374-377.

Berry Vincent et Zabban Vinciane, « Jeu vidéo », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 215-221.

Besse-Patin Baptiste et Roucous Nathalie, « Loisir(s) », *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 263-268.

Brock Tom, « Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work », *Games and Culture*, n° 4, vol. 12, 2017, p. 321-339, [<https://doi.org/10.1177/1555412016686878>].

Brougère Gilles, « Apprentissage », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 28-33.

Brougère Gilles, « Frivolité », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 150-153.

Brougère Gilles, « Ludique », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 273-275.

Brougère Gilles, *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica, 2005.

Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Éditions Érès, 2024.

Caillois Roger, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.

Giulianotti Richard, « The Fate of Hyperreality: Jean Baudrillard and the Sociology of Sport », in Richard Giulianotti (dir.), *Sport and Modern Social Theorists*, London, Palgrave Macmillan UK, 2004, p. 225-239, [https://doi.org/10.1057/9780230523180_15].

Henriot Jacques, *Le Jeu*, Grenoble, Presses universitaires de France, 1969.

Huizinga Johan, *Homo ludens*, Paris, Gallimard, 1988.

Kelly William H., « Training for leisure: karaoke and the seriousness of play in Japan », in Joy Hendry et Massimo Raveri (dir.), *Japan at Play*, New-York, Routledge, 2001.

Le Lay Stéphane, « Compétition », in Brougère Gilles et Savignac Emmanuelle (dir.), *Dictionnaire des sciences du jeu*, Toulouse, Érès, 2024, p. 66-70.

Morisset Thomas, « La valeur culturelle des efforts vidéoludiques », *Images du travail, travail des images*, n° 16, 2024, [<https://doi.org/10.4000/itti.4458>].

Oblin Nicolas et David Ronan, *Jouer le monde : critique de l'assimilation du sport au jeu*, Lormont, le Bord de l'eau, 2017.

Queval Isabelle, « Faire du sport, est-ce "jouer" ? » :, *Revue du MAUSS*, n° 2, n° 46, 2015, p. 27-41, [<https://doi.org/10.3917/rdm.046.0027>].

Rojek Chris, *The Labour of Leisure: The Culture of Free Time*, Newbury Park, SAGE Publications, 2010, [<https://doi.org/10.4135/9781446269206>].

Stebbins Robert A., *Serious Leisure*, 1^{re} éd., New-York, Routledge, 2017, [<https://doi.org/10.4324/9781315129167>].

Sutton-Smith Brian, *The ambiguity of play*, Cambridge, Harvard University Press, 2009.

Thompson E. P., « Time, Work-Discipline, and Industrial Capitalism », in Stanley Aronowitz et Michael J. Roberts (dir.), *Class*, Chichester, UK, John Wiley & Sons, Ltd, 2017, p. 27-40, [<https://doi.org/10.1002/9781119395485.ch3>].

Wheaton Belinda, *Understanding lifestyle sport: consumption, identity, and difference*, New York, Routledge, 2004.

Approches méthodologiques

Bardin Laurence, *L'analyse de contenu*, 2e éd., Paris, Presses universitaires de France, 2013.

Bonnafeous Simone et Krieg-Planque Alice, « L'analyse du discours », in Olivesi (dir.), *Sciences de l'information et de la communication*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2014, p. 223-238, [<https://doi.org/10.3917/pug.olive.2014.01.0223>].

de Bonville Jean, *L'analyse de contenu des médias*, De Boeck Supérieur, 2006, [<https://doi.org/10.3917/dbu.bonvi.2006.01>].

Charaudeau Patrick, « Dis-moi quel est ton corpus, je te dirai quelle est ta problématique », *Corpus*, n° 8, 2009, p. 37-66, [<https://doi.org/10.4000/corpus.1674>].

Charaudeau Patrick, « Analyse du discours et communication. L'un dans l'autre ou l'autre dans l'un ? », *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, n° 23, 2007, [<https://doi.org/10.4000/semen.5081>].

- Charaudeau Patrick et Maingueneau Dominique (dir.), *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Éditions du Seuil, 2002.
- Grenier Jean-Yves, Grignon Claude, et Menger Pierre-Michel (dir.), *Le modèle et le récit*, Paris, Maison des sciences de l'homme, 2001.
- Krieg-Planque Alice, *Analyser les discours institutionnels*, Malakoff, Armand Colin, 2012.
- Krieg-Planque Alice, « “Formules” et “lieux discursifs” : propositions pour l'analyse du discours politique », *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, n° 21, 2006, [<https://doi.org/10.4000/semen.1938>].
- Krieg-Planque Alice, « Analyser le discours de presse », *Communication. Information médias théories pratiques*, vol. 20/1, 2000, p. 75-97, [<https://doi.org/10.4000/communication.6432>].
- Maingueneau Dominique, *Analyser les textes de communication*, 3 éd., Malakoff, Armand Colin, 2016, [<https://doi.org/10.3917/arco.maing.2016.01>].
- Maingueneau Dominique, « Que cherchent les analystes du discours ? », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 9, 2012, [<https://doi.org/10.4000/aad.1354>].
- Marchand Pascal et Ratinaud Pierre, « L'analyse de similitude appliquée aux corpus textuels : les primaires socialistes pour l'élection présidentielle française (septembre-octobre 2011) », *Actes des 11eme Journées internationales d'Analyse statistique des Données Textuelles. JADT*, vol. 2012, 2012, p. 687-699.
- Marty Emmanuel, « Chapitre 3. Contenus et discours des médias : concepts, méthodes, outils », *Médias et médiatisation*, Fontaine, Presses universitaires de Grenoble, 2019, p. 79-103, [<https://doi.org/10.3917/pug.lafon.2019.01.0079>].
- Ratinaud Pierre et Marchand Pascal, « Des mondes lexicaux aux représentations sociales. Une première approche des thématiques dans les débats à l'Assemblée nationale (1998-2014) », *Mots. Les langages du politique*, n° 108, 2015, p. 57-77, [<https://doi.org/10.4000/mots.22006>].
- Ratinaud Pierre et Marchand Pascal, « Application de la méthode ALCESTE à de “gros” corpus et stabilité des “mondes lexicaux” : analyse du “CableGate” avec IRaMuTeQ », *Actes des 11eme Journées internationales d'Analyse statistique des Données Textuelles*, 2012, p. 835-844.
- Reinert Max, « Contenu des discours et approche statistique », in C. Causente, D. Peyrat-Guillard, L. Lebart, J. Rojot, Agnès Helme-Guizon (1) et Marie-Laure Gavard-Perret (dir.), *Analyse statistique de données textuelles en sciences de gestion*, Caen, Édition EMS, 2007, p. 21-45.
- Reinert Max, « Une méthode de classification descendante hiérarchique : application à l'analyse lexicale par contexte », *Les cahiers de l'analyse des données*, n° 2, vol. 8, 1983, p. 187-198.
- Ringoot Roselyne, *Analyser le discours de presse*, Malakoff, Armand Colin, 2014.

Approches disciplinaires

Bates Robert H., « Area studies and the discipline: a useful controversy? », *PS : Political Science & Politics*, n° 2, vol. 30, 1997, p. 166-169.

Charaudeau Patrick, « Pour une interdisciplinarité “focalisée” dans les sciences humaines et sociales », *Questions de communication*, n° 17, 2010, p. 195-222, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.385>].

Collinet Cécile, Terral Philippe et Trabal Patrick, « Les formes de travail scientifique en STAPS : entre disciplinarité et interdisciplinarité », *Movement & Sport Sciences – Science & Motricité*, n° 94, 2016, p. 41-53, [<https://doi.org/10.1051/sm/2015031>].

Darbella Frédéric, « L’érudition : faire du neuf avec du vieux ? Interdisciplinarité, polymathie, indisciplinisme », *Hermès, La Revue*, n° 1, vol. 87, 2021, p. 205-212.

Darbella Frédéric, « Rethinking inter- and transdisciplinarity: Undisciplined knowledge and the emergence of a new thought style », *Futures*, vol. 65, 2015, p. 163-174, [<https://doi.org/10.1016/j.futures.2014.10.009>].

Darbella Frédéric, « Où vont les studies ? Interdisciplinarité, transformation disciplinaire et pensée dialogique », *Questions de communication*, n° 25, 2014, p. 173-186, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9012>].

Darbella Frédéric, « Vers une théorie de l’interdisciplinarité ? Entre unité et diversité », *Nouvelles perspectives en sciences sociales*, n° 1, vol. 7, 2011, p. 65-87, [<https://doi.org/10.7202/1007082ar>].

Darbella Frédéric et Stock Mathis, « Penser le touristique : nouveau paradigme ou interdisciplinarité ? », *EspacesTemps.net Revue électronique des sciences humaines et sociales.*, 2012.

Escriva Jean-Pierre, « L’improbable interdisciplinarité des sciences et techniques des activités physiques et sportives (STAPS) : », *Recherche en soins infirmiers*, n° 2, N° 93, 2008, p. 114-118, [<https://doi.org/10.3917/rsi.093.0114>].

Flichy Patrice, « Postface. “Une sociologie de l’hybridité” », in Olivier Martin et Éric Dagiral (dir.), *Les liens sociaux numériques*, Malakoff, Armand Colin, 2021, p. 287-299, [<https://doi.org/10.3917/arco.marti.2021.01.0287>].

Koren Roselyne, « Quand l’interdisciplinarité est un “état d’esprit” critique et heuristique », *Questions de communication*, n° 2, vol. 18, 2010, p. 159-170, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.418>].

Lochard Guy et Soulages Jean-Claude, « Une interdisciplinarité autonome est-elle possible ? . Interrogations sur la réception des discours médiatiques », *Questions de communication*, n° 1, vol. 5, 2004, p. 19-30, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.7093>].

Maigret Eric, « Ce que les cultural studies font aux savoirs disciplinaires : Paradigmes disciplinaires, savoirs situés et prolifération des studies », *Questions de communication*, n° 24, 2013, p. 145-167, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8684>].

Mangueneau Dominique, « Analyse du discours et champ disciplinaire », *Questions de communication*, n° 18, 2010, p. 185-196, [<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.422>].

Monteil Lucas et Romerio Alice, « Des disciplines aux “studies”. Savoirs, trajectoires, politiques », *Revue d'anthropologie des connaissances*, n° 3, vol. 11, 3, 2017, p. 231-244, [<https://doi.org/10.3917/rac.036.0231>].

Sedooka Ayuko, Steffen Gabriela, Paulsen Theres et Darbellay Frédéric, « Paradoxe identitaire et interdisciplinarité : un regard sur les identités disciplinaires des chercheurs », *Natures Sciences Sociétés*, n° 4, vol. 23, 2015, p. 367-377, [<https://doi.org/10.1051/nss/2015056>].

Wood Laura, Hoerber Orland, Snelgrove Ryan et Hoerber Larena, « Computer science meets digital leisure : Multiple perspectives on social media and eSport collaborations », *Journal of Leisure Research*, n° 5, vol. 50, 2019, p. 425-437, [<https://doi.org/10.1080/00222216.2019.1594466>].

Deuxième partie. Corpus de sources

Sources issues de la Presse Quotidienne Nationale

Francis Mizio, « Trucidez-vous les uns les autres », *Libération*, 20/09/1996.

Florent Latrive, « Métro, jeu, dodo », *Libération*, 18/10/1996.

Florent Latrive, « Les logiciels où l'on peut jouer ensemble apportent une nouvelle convivialité », *Libération*, 22/11/1996.

Florent Latrive, « Portrait. "J'ai accompli de véritables génocides" », *Libération*, 22/11/1996.

Florent Latrive et Rémy Fiere, « Plus on est de fous, plus on joue. En réseau, les jeux vidéo sont encore plus attractifs : ambiance dans une salle spécialisée », *Libération*, 21/11/1997.

Albert Zennou, « Dans la course des grands », *Le Figaro*, 10/03/1998.

« Gai comme un lendemain de Fête du Net. Handicap, quel handicap? », *Libération*, 27/03/1998.

Albert Zennou, « Les jeux font du sport », *Le Figaro*, 02/02/1999.

Bruno Arabian, « Electronic Arts a créé EA.com », *Le Figaro*, 14/12/1999.

Patrick Lebas, « Ampoules du doigt au Stade de France », *Le Figaro*, 23/02/2000.

« Sélection digitale. e-genda. Lan Arena 4, boucherie à prévoir. Möbius international », *Libération*, 07/04/2000.

Florent Latrive, « 50 heures pour survivre. Ce week-end à Paris, 600 accros des jeux vidéo se sont affrontés, sans interruption », *Libération*, 10/04/2000.

Florent Latrive, « "Le réseau ajoute une dimension sociale" », *Libération*, 10/04/2000.

Sonya Faure, « Une bonne Tranche de combats de souris Le Réseau ou comment tuer et mourir en toute amitié », *Libération*, 10/08/2000.

Richard Werly, « Corée du Sud, l'Eden du jeu en réseau Les jeunes en raffolent, les industriels croient à ce nouveau dragon », *Libération*, 18/10/2000.

Richard Werly, « "Star Go Rush", 17 ans, joueur pro », *Libération*, 18/10/2000.

Richard Werly, « Kangnam, l'anti-Corée de papa Loin du modèle des conglomérats, les start-up investissent ce quartier de Séoul », *Libération*, 27/10/2000.

J.- f. M, « Les mordus vont s'affronter à Lille », *Le Figaro*, 01/11/2000.

Nathalie Bloch-sitbon et Fabien Rocha, « Des dollars au bout de la manette », *Le Figaro*, 26/12/2000.

Sonya Faure, « Bandes de jeu », *Libération*, 06/01/2001.

Florent Latrive, « Les as de la souris sortent de leur trou », *Libération*, 08/01/2001.

Florent Latrive, « Entraînement intensif à la campagne », *Libération*, 08/01/2001.

Laure Noualhat, « Le "dopage" a-t-il gagné le jeu vidéo ? », *Libération*, 07/05/2001.

Guillaume Fraissard, « Des professionnels dans l'arène », *Le Monde*, 16/05/2001.

Guillaume Fraissard, « Le joli printemps du jeu en ligne », *Le Monde*, 16/05/2001.

« Le.top.des.réseaux », *Le Monde*, 16/05/2001.

Yves Eudes, « Les guerriers adulés du Starcraft », *Le Monde*, 06/08/2001.

Jean-paul Rousset, « Nova ou le tapis de souris sauvé par le jeu vidéo », *Libération*, 06/08/2001.

Yves Eudes et Emilie Grangeray, « Les clans du Counter-Strike », *Le Monde*, 08/08/2001.

Richard Werly, « L'Asie, nouvel empire du Net », *Libération*, 09/08/2001.

Caroline Sallé, « Une "LAN party" au Salon du jeu », *Le Figaro*, 28/09/2001.

Caroline Sallé, « Les cyberathlètes du jeu vidéo », *Le Figaro*, 26/10/2001.

Richard Werly, « Les Français bons joueurs », *Libération*, 11/12/2001.

« Sur le Web », *Libération*, 15/12/2001.

Richard Werly, « Les fanas du Starcraft », *Libération*, 15/12/2001.

Richard Werly, « Je joue, donc je suis », *Libération*, 15/12/2001.

Yves Eudes, « LES CYBERATHLETES S'AFFRONTENT A SEOUL », *Le Monde*, 22/01/2002.

Bruno Icher, « Jeu Après le commerce en ligne, le nouvel eldorado du Net, c'est le jeu en ligne », *Libération*, 22/03/2002.

Bruno Icher, « 1500 combattants dans l'Arena », *Libération*, 07/06/2002.

Marie Lechner, « Laval, arène virtuelle », *Libération*, 21/06/2002.

Erwan Cario, « Lan Arena, la reine des joutes », *Libération*, 05/07/2002.

Sébastien Seibt, « Les AAA ne plaisent pas », *Libération*, 05/07/2002.

Caroline Sallé, « Des cybergladiateurs à la Villette », *Le Figaro*, 06/07/2002.

Caroline Sallé, « Les marathoniens du jeu vidéo ont livré bataille », *Le Figaro*, 08/07/2002.

Erwan Cario, « Warcraft, guerre mondiale », *Libération*, 12/07/2002.

Stéphane Sahuc, « Fanas de la console vidéo », *L'Humanité*, 25/07/2002.

Marie Lechner, « Le marathon des demo lovers », *Libération*, 20/12/2002.

Caroline Sallé, « La guerre des "gamers" a commencé », *Le Figaro*, 26/03/2003.

Nathalie Bloch-sitbon, « Futuroscope : un pavillon dédié aux jeux vidéo », *Le Figaro*, 17/05/2003.

Annick Rivoire, « L'appel d'air du réseau messin », *Libération*, 12/09/2003.

Jean-françois Arnaud, « Un cyberchampionnat à petit budget », *Le Figaro*, 15/09/2003.

Marie Sigaud, « Las Vegas fait son show électronique », *Le Figaro*, 07/01/2004.

Nathalie Bloch-sitbon, « "Gate 104" : 430 postes pour jouer en réseau », *Le Figaro*, 10/02/2004.

Erwan Cario, « Gate 104, vaisseau spacieux », *Libération*, 23/04/2004.

Erwan Cario, « Shooters d'élite au Carrousel du Louvre », *Libération*, 28/05/2004.

« Coupe du monde des jeux vidéo », *Le Figaro*, 04/06/2004.

Bruno Icher, « Maniaques des manettes », *Libération*, 20/01/2005.

Jonathan Rapaport, « Les jeux vidéo : une drogue dure », *Le Figaro*, 20/01/2005.

« Jeux Libérés », *Libération*, 01/04/2005.

Marie Peronnau, « Roland-Garros : le double BNP Paribas-PlayStation », *Le Figaro*, 27/04/2005.

Erwan Cario, « Games au vert », *Libération*, 03/06/2005.

Cécile Estay, « Les filles aussi s'intéressent aux jeux vidéo », *Le Monde*, 11/07/2005.

Bénévent Tosseri, « 20-30 ans. La génération nomade. Semaine 1 : Qui sont-ils ? DOSSIER », *La Croix*, 23/11/2005.

Erwan Cario, « Parfaitement gratuits », *Libération*, 03/03/2006.

Anne-sophie Damecour, « "J'espère faire partie des 23 ce matin" », *Aujourd'hui en France*, 14/05/2006.

Thomas Ollivier, « L'Asie mute », *Libération*, 27/05/2006.

Bruno Icher et Bruno Masi, « Football virtuel, c'est déjà deux mains », *Libération*, 27/05/2006.

Laurent Checola, « Les jeux vidéo ont aussi leur Mondial », *Le Monde*, 29/06/2006.

Aymeric Renou, « Les jeux vidéo ont aussi leur Coupe du monde... », *Aujourd'hui en France*, 01/07/2006.

Erwan Cario, « Compète de cyberathlètes. », *Libération*, 01/07/2006.

« [LA COUPE du monde des jeux vidéo est accessible au public pendant la compétition.] », *Aujourd'hui en France*, 01/07/2006.

Jean-paul Rousset, « Nova ou le tapis de souris sauvé par le jeu vidéo », *Libération*, 01/08/2006.

B.p., « Comment Elky, 25 ans, est devenu professionnel », *Aujourd'hui en France*, 30/09/2006.

Aymeric Renou, « "Toujours très réaliste" », *Aujourd'hui en France*, 26/10/2006.

Ixchel Delaporte, « Deux joueurs témoignent », *L'Humanité*, 23/12/2006.

« Les cyberathlètes s'affrontent à Paris Expo », *Le Figaro*, 04/07/2007.

« La coupe du monde des jeux vidéo se dispute à Paris », *Le Monde*, 09/07/2007.

Adrien Nos, « Vous pouvez gagner l'Euro ! », *Aujourd'hui en France*, 15/06/2008.

Didier Sanz et Caroline Sallé, « Affrontez les pros du jeu vidéo », *Le Figaro*, 03/07/2008.

Erwan Cario, « "Virtual Regatta", et vogue l'avatar », *Libération*, 23/12/2008.

« EN BREF LA COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDEO A PUTEAUX », *Le Monde*, 23/02/2009.

Martine Moreau et Pascal Grandmaison, « Un sport de plus en plus prisé », *Le Figaro*, 02/05/2009.

Jean-luc Ferré, « Le football virtuel entre sur les pelouses », *La Croix*, 21/10/2009.

« Chiffre : 30 Pays représentés à la Coupe du monde des jeux vidéo. », *Libération*, 01/07/2010.

Thibault Raisse, « Aux Courtilières, on s'évade avec la console de jeux », *Aujourd'hui en France*, 19/08/2010.

Olivier Séguret, « Le terrain d'"e-sport" affiche complet à Séoul », *Libération*, 08/11/2010.

Antoine Auzoux, « Quand les as du jeu vidéo deviennent professionnels », *Le Figaro*, 22/04/2011.

Tania Kahn, « Plein aux as », *Libération*, 07/10/2011.

Frédéric Grosjean, « Le jeu vidéo, franco de sport », *Libération*, 10/12/2011.

Bruno Lesprit, « La console de jeux, simulateur de foot ? », *Le Monde*, 14/04/2012.

« Le jeu vidéo fait son show », *Aujourd'hui en France*, 22/06/2012.

M.d., « Spank, as de la manette », *Aujourd'hui en France*, 01/11/2012.

Elia Dahan, « Les champions de jeux vidéo se défont au bar », *Aujourd'hui en France*, 11/01/2013.

Marc Cherki, « Les jeux vidéo dopent l'audience de YouTube et Dailymotion », *Le Figaro*, 11/03/2013.

« Duels en ligne », *Aujourd'hui en France*, 30/03/2013.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c'est du sport ! », *Aujourd'hui en France*, 05/04/2013.

Yann Foreix, « Avec les pros à l'entraînement », *Aujourd'hui en France*, 05/04/2013.

Laurent Checola, « Un biélorusse à la conquête de la planète des jeux », *Le Monde*, 11/12/2013.

Guillaume Loisy, « Bruce Grannec, le Messi des jeux vidéo récompensé », *Le Figaro*, 14/01/2014.

Vincent Jolly, « Le phénomène "League of Legends" débarque à Paris », *Le Figaro*, 09/05/2014.

Adrien Pécout, « Pur player », *Le Monde*, 10/05/2014.

Erwan Cario, « "HearthStone" tape le carton », *Libération*, 21/05/2014.

Erwan Cario, « Amazon : les gamers de Twitch en son sein », *Libération*, 27/08/2014.

Aymeric Renou, « Ça bouge au pays des jeux vidéo », *Aujourd'hui en France*, 30/10/2014.

Eva John, « A Séoul, le jeu vidéo est un sport de clics », *Libération*, 21/02/2015.

William Audureau, « FIFA : le foot virtuel devenu phénomène culturel », *Le Monde*, 26/02/2015.

« Glory4gamers », *Aujourd'hui en France*, 16/03/2015.

Matthieu Turel, « Nissan recrute ses pilotes de course », *Aujourd'hui en France*, 26/04/2015.

Erwan Cario, « A Paris, des gamers au Zénith Jeux vidéo. Un tournoi de la Coupe du monde de sports électroniques se tient ce week-end. », *Libération*, 02/05/2015.

Pierric Marissal, « Joueur professionnel : les dessous de la vie rêvée des ados », *L'Humanité*, 27/10/2015.

Pierric Marissal, « LoL : jeu, business et sport », *L'Humanité*, 27/10/2015.

Morgane Tual, « Jeux vidéo : l'e-sport veut passer "pro" », *Le Monde*, 02/11/2015.

Chloé Woitier, « L'e-sport aiguise l'appétit des médias "L'Équipe" ou M6 se penchent de près sur ces tournois de jeux vidéo. », *Le Figaro*, 07/11/2015.

Lucie Ronfaut, « L'e-sportif sacré par la loi numérique », *Le Figaro*, 07/11/2015.

Vincent Jolly, « "Warcraft", la métamorphose d'un jeu vidéo culte », *Le Figaro*, 11/11/2015.

Chloé Woitier, « Bigben Interactive mise sur l'édition de jeux vidéo », *Le Figaro*, 23/12/2015.

Chloé Woitier, « Une émission hebdomadaire sur L'Équipe 21 », *Le Figaro*, 06/01/2016.

Chloé Woitier, « Activision met la main sur un acteur majeur de l'e-sport », *Le Figaro*, 06/01/2016.

Alexandre Fache, « Loi numérique, l'addiction à portée de clic ? », *L'Humanité*, 12/01/2016.

Elsa Bembaron, « L'e-sport et la réalité virtuelle, les musts de 2016 », *Le Figaro*, 04/02/2016.

David Carzon, « League révolutionnaire », *Libération*, 02/03/2016.

Florian Maussion, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *Aujourd'hui en France*, 25/03/2016.

« Sur *Libération.fr* », *Libération*, 26/03/2016.

William Audureau et Vincent Trouche, « Reprise de manette », *Le Monde*, 02/04/2016.

Chloé Woitier, « EN BREF », *Le Figaro*, 12/04/2016.

Alexandre Debouté, « EN BREF », *Le Figaro*, 26/04/2016.

Lucie Ronfaut, « Les sénateurs s'appêtent à voter la loi numérique », *Le Figaro*, 03/05/2016.

Frantz Durupt, « Le jeu vidéo bientôt considéré comme un sport de compétition ? », *Libération*, 04/05/2016.

Aymeric Renou, « Wailers et Clément, sportifs de "e-niveau" », *Aujourd'hui en France*, 06/05/2016.

Aymeric Renou, « 150 millions de spectateurs », *Aujourd'hui en France*, 06/05/2016.

Paula Pinto Gomes, « Une pratique difficile à contrôler », *La Croix*, 18/05/2016.

« Des matchs de "Call of Duty" sur Facebook », *Libération*, 19/05/2016.

Caroline Sallé, « TF1 organise son premier tournoi d'e-sport », *Le Figaro*, 21/05/2016.

Alexandre Piquard, « L'e-sport, nouveau terrain de jeu médiatique », *Le Monde*, 03/06/2016.

« MyTF1 se lance dans l'e-sport », *Aujourd'hui en France*, 04/06/2016.

Chloé Woitier, « Le chinois Tencent s'offre "Clash of Clans" pour 8,6 milliards de dollars », *Le Figaro*, 22/06/2016.

Chloé Woitier, « Cinéma, télé, e-sport... les nouveaux terrains de jeu du géant américain Activision », *Le Figaro*, 18/07/2016.

Chloé Woitier, « La grande ruée des médias vers l'e-sport », *Le Figaro*, 01/08/2016.

Chloé Woitier, « "League of Legends" de Riot Games, roi absolu de l'e-sport », *Le Figaro*, 02/08/2016.

Vincent Jolly, « L'e-sport, des cybercafés de quartier aux plus grands stades », *Le Figaro*, 03/08/2016.

Vincent Jolly, « Joueur professionnel, une carrière à part entière », *Le Figaro*, 04/08/2016.

Alexandre Debouté, « Un nouveau terrain de jeu pour les marques les plus connectées », *Le Figaro*, 05/08/2016.

Chloé Woitier, « e-sport : les clubs de foot entrent dans l'arène », *Le Figaro*, 06/08/2016.

Géraldine Russel, « Garena : la pépite sud-asiatique du jeu vidéo », *Le Figaro*, 27/08/2016.

Benjamin Ferran, « Tencent devient le groupe chinois le plus cher », *Le Figaro*, 06/09/2016.

Zeliha Chaffin, « Le marché des PC dopé par l'essor du "gaming" », *Le Monde*, 08/09/2016.

Chloé Woitier, « Le PSG et Webedia s'associent dans l'e-sport », *Le Figaro*, 05/10/2016.

« Par 1 Le PSG est devenu le premier club français à se lancer dans l'eSport (sport électronique) », *Aujourd'hui en France*, 05/10/2016.

Chloé Woitier, « La "Ligue 1" de l'e-sport arrive sur Canal + », *Le Figaro*, 12/10/2016.

Chloé Woitier, « La Ligue 1 de football se lance dans l'e-sport », *Le Figaro*, 19/10/2016.

Caroline Sallé, « YouTube Red met un pied à Hollywood », *Le Figaro*, 19/10/2016.

Sébastien Nieto, « Voici l'équipe 2.0 du PSG ! », *Aujourd'hui en France*, 21/10/2016.

Alain Guillemoles, « Le "e-sport", nouvel eldorado des marques », *La Croix*, 24/10/2016.

Alain Guillemoles, « Le lexique du e-sportif », *La Croix*, 24/10/2016.

Didier Sanz, « Le jeu vidéo fait son show », *Le Figaro*, 24/10/2016.

David Carzon, « Gaming, boutons de fièvre », *Libération*, 26/10/2016.

Michael Ducouso, « A Arnouville, l'e-sport fait vivre », *Libération*, 27/10/2016.

Chloé Woitier, « La folie e-sport gagne les médias », *Le Figaro*, 27/10/2016.

Chloé Woitier, « Webedia arrive en force à la Paris Games Week », *Le Figaro*, 27/10/2016.

Chloé Woitier, « Coup d'envoi pour les programmes de Canal + », *Le Figaro*, 27/10/2016.

Armelle Parion, « Parier sur les compétitions de jeux vidéo, c'est possible ! », *Aujourd'hui en France*, 29/10/2016.

Alexandre Piquard, « Dans les coulisses des matchs d'e-sport », *Le Monde*, 31/10/2016.

Sébastien Nieto, « Le PSG déjà au sommet », *Aujourd'hui en France*, 01/11/2016.

Renault Enguérand, « La nouvelle frontière du e-sport Les positions sont à prendre sur ce nouveau marché. », *Le Figaro*, 15/11/2016.

« BeIN diffusera l'e-sport », *Aujourd'hui en France*, 17/11/2016.

Caroline Sallé, « BeIN Sports mise sur l'e-sport version premium », *Le Figaro*, 18/11/2016.

Mustapha Kessous, « L'e-sport, nouvelle arène », *Le Monde*, 21/11/2016.

Mustapha Kessous, « BeIN Sports occupe le terrain du football virtuel », *Le Monde*, 21/11/2016.

Chloé Woitier, « Les droits de retransmission de l'e-sport s'envolent », *Le Figaro*, 26/11/2016.

Sébastien Nieto, « "Le public de l'e-sport devient plus large" », *Aujourd'hui en France*, 14/12/2016.

Anthony Faure, « L'OL recrute... puis vire un fan de l'OM », *Aujourd'hui en France*, 24/01/2017.

Jean-yves Guérin, « Zebet mise sur l'e-sport à l'étranger L'opérateur va lancer des paris sur le jeu vidéo d'abord en Allemagne. », *Le Figaro*, 28/01/2017.

Erwan Cario, « ArmaTeam, guérilleros dans l'arène de l'e-sport », *Libération*, 31/01/2017.

Chloé Woitier, « Année record pour le jeu vidéo », *Le Figaro*, 03/02/2017.

« une télé-réalité sur l'e-sport chez tfl », *Le Figaro*, 14/02/2017.

Chloé Woitier, « L'e-sport cherche son modèle à la télé Une chaîne dédiée est lancée au Canada. », *Le Figaro*, 17/02/2017.

« EN BREF », *Le Figaro*, 18/02/2017.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c'est du sport ! », *Aujourd'hui en France*, 19/02/2017.

Chloé Woitier, « Le marché de l'e-sport attise les convoitises des groupes médias », *Le Figaro*, 20/02/2017.

« [Les Jeux asiatiques, enjeu olympique...] », *Libération*, 21/04/2017.

« L'intégration du e-sport aux Jeux asiatiques fait débat », *Le Monde*, 22/04/2017.

« Ce "e-sport" qui dérange *Le Monde* sportif », *La Croix*, 13/05/2017.

« La France s'organise », *La Croix*, 13/05/2017.

Chloé Woitier, « Le groupe Barrière veut séduire les fans d'e-sport », *Le Figaro*, 16/05/2017.

Elena Scappaticci, « Les mots du numérique entrent en force dans le Petit Larousse », *Le Figaro*, 31/05/2017.

« Normandie Le rendez-vous des geeks Le Rouen », *Aujourd'hui en France*, 02/07/2017.

Chloé Woitier, « Nintendo : "Nous accompagnons désormais mieux les éditeurs" », *Le Figaro*, 08/07/2017.

Erwan Cario, « Jeu vidéo : "Playerunknown's Battlegrounds", franc-tireur d'élite », *Libération*, 10/07/2017.

Chloé Woitier, « Le florissant business des cartes Magic », *Le Figaro*, 07/08/2017.

Pascale Kremer, « Les nouveaux métiers 4 | 5 – Cyber-athlète professionnel », *Le Monde*, 14/08/2017.

William Audureau, « L'e-sport, la belle affaire de l'industrie du jeu vidéo », *Le Monde*, 04/09/2017.

William Audureau, « Guillaume Rambourg "Les JO permettraient de démocratiser l'e-sport" », *Le Monde*, 06/09/2017.

« 892 millions », *Le Monde*, 06/09/2017.

« Paris capitale du jeu », *Aujourd'hui en France*, 10/09/2017.

« Comment réenchanter le rêve olympique », *La Croix*, 13/09/2017.

Nicolas Dhinaut, « Du cyclisme façon "Mario Kart" », *Libération*, 19/09/2017.

« EN BREF », *Le Figaro*, 21/09/2017.

William Audureau, « Le PSG abandonne la discipline phare du sport électronique », *Le Monde*, 09/10/2017.

« EN BREF », *Le Figaro*, 26/10/2017.

« EN BREF », *Le Figaro*, 28/10/2017.

M.z, « Un nouveau concours de danse sur NRJ 12 », *Aujourd'hui en France*, 30/10/2017.

Gilles Festor, « Paris SG, une marque à la conquête du monde », *Le Figaro*, 31/10/2017.

Chloé Woitier, « L'e-sport en quête de reconnaissance aux JO », *Le Figaro*, 04/11/2017.

Chloé Woitier, « Les chaînes 100 % e-sport deviennent réalité », *Le Figaro*, 04/11/2017.

« Fans des Neymar de la console », *Aujourd'hui en France*, 04/11/2017.

A.d.m, « “Je gagne près de 5 000 € par mois” Rocky, champion du monde de Fifa », *Aujourd'hui en France*, 04/11/2017.

« Dernier jour pour la Paris Games Week », *Aujourd'hui en France*, 05/11/2017.

William Audureau et A. Pt, « L'e-sport olympique, dans le domaine du virtuel », *Le Monde*, 07/11/2017.

Chloé Woitier, « Entré en Bourse, Razer profite du boom du “PC gaming” », *Le Figaro*, 15/11/2017.

Chloé Woitier, « Les jeux vidéo font exploser les profits du chinois Tencent Ils lui ont rapporté 3 milliards d'euros ce trimestre. », *Le Figaro*, 16/11/2017.

« Partez à l'aventure au coeur du Parc », *Aujourd'hui en France*, 20/11/2017.

Chloé Woitier et Thibault Izoret Masseron, « “Overwatch” fait la fortune de Blizzard », *Le Figaro*, 25/11/2017.

Stéphane Frachet, « Cinq gamers en répété pour la finale mondiale », *Aujourd'hui en France*, 09/01/2018.

D.r, « Orange lance un bouquet TV pour les 15-35 ans », *Aujourd'hui en France*, 11/01/2018.

Yves Tréca-durand, « Un député LRM prend les manettes d'un groupe d'études sur le jeu vidéo », *Le Monde*, 27/01/2018.

P. Cr., « De Paris à Tokyo, l'art de l'acclimatation », *Le Monde*, 29/01/2018.

William Audureau, « L'e-sport à grandes foulées », *Le Monde*, 01/02/2018.

Jean-pierre Gonguet, « Une économie saisie par la fièvre numérique », *Le Monde*, 01/02/2018.

Jean-pierre Gonguet, « Une proie de choix pour les géants du Web », *Le Monde*, 01/02/2018.

Damien Licata Caruso, « Le salon Viva Tech veut rivaliser avec le CES de Las Vegas », *Aujourd'hui en France*, 15/02/2018.

« Rien n'est laissé au hasard dans le sport coréen », *La Croix*, 17/02/2018.

« Par Le Barça se met au virtuel FOOTBALL. », *Aujourd'hui en France*, 28/02/2018.

Christine Piédalu, « Management du sport : les JO en ligne de mire », *Le Figaro*, 21/03/2018.

Damien Licata Caruso, « Un Gaming Campus à Lyon », *Aujourd'hui en France*, 25/03/2018.

Fabien Paillot, « Poitiers muscle son jeu... Vidéo », *Aujourd'hui en France*, 31/03/2018.

« Par Halilhodzic n'ira pas en Russie Football. », *Aujourd'hui en France*, 10/04/2018.

Chloé Woitier et Renault Enguérand, « “L'argent n'est pas un problème pour Webedia” Marc Ladreit de Lacharrière compte étendre les activités et territoires de son groupe digital. », *Le Figaro*, 11/04/2018.

« EN BREF », *Le Figaro*, 11/04/2018.

« Auvergne – Rhône-Alpes L'Europe en dessins », *Aujourd'hui en France*, 30/04/2018.

Chloé Woitier, « Succès écrasant pour le jeu vidéo “Fortnite” », *Le Figaro*, 02/05/2018.

Vincent Mongaillard, « Et les heureux élus du dico sont... », *Aujourd'hui en France*, 14/05/2018.

Chloé Woitier, « L'e-sport reste au coeur du modèle de Riot Games », *Le Figaro*, 30/05/2018.

« Les e-sportifs ont aussi une protection », *Aujourd'hui en France*, 05/06/2018.

Chloé Woitier, « Le chinois Tencent s'impose comme le nouveau maître du secteur », *Le Figaro*, 09/06/2018.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c'est du sérieux ! », *Aujourd'hui en France*, 10/06/2018.

Léo Ruiz, « Piqué, l'extra-footballeur », *Le Monde*, 16/06/2018.

Alice Sangouard, « Laura Flessel : "Si on organise les Jeux, il faut les réussir" », *Le Figaro*, 19/06/2018.

Chloé Woitier, « Le Groupe Cerise réduit sa dépendance à Facebook », *Le Figaro*, 26/06/2018.

Yassine El Azzaz, « Le jeu vidéo "Fortnite" met un premier pied dans l'e-sport », *Le Monde*, 06/07/2018.

S.l, « Moins de nouveaux sports aux JO de 2024 », *Aujourd'hui en France*, 19/07/2018.

Vincent Jolly, « Blizzard impose son modèle dans l'e-sport », *Le Figaro*, 31/07/2018.

« Plusieurs personnes tuées lors d'un tournoi de jeux vidéo en Floride », *Le Figaro*, 27/08/2018.

« Etats-Unis : fusillade mortelle en Floride », *Aujourd'hui en France*, 27/08/2018.

« Nouvelle fusillade en Floride », *Le Monde*, 28/08/2018.

« La 21 st Century Fox se lance dans le streaming de jeux vidéo », *Le Monde*, 07/09/2018.

Aymeric Renou, « Et si on devenait champion du monde de jeu vidéo ? », *Aujourd'hui en France*, 24/09/2018.

Catherine Lagrange, « Pour eux, le jeu vidéo, c'est sérieux », *Aujourd'hui en France*, 02/10/2018.

Alexandre Debouté, « Webedia et Elephant unissent leurs forces dans la production », *Le Figaro*, 27/10/2018.

Alexandre Debouté, « La finale 2019 de "League of Legend" à Paris », *Le Figaro*, 02/11/2018.

« Paris confirme son statut de place forte des jeux vidéo », *La Croix*, 02/11/2018.

Guillaume Mollaret, « Vogo séduit GL Events et Tony Parker », *Le Figaro*, 06/11/2018.

« EN BREF », *Le Figaro*, 07/11/2018.

Jean-baptiste Garat, « Les "gamers" se surpassent pour aider des ONG », *Le Figaro*, 13/11/2018.

Sandrine Lefèvre, « Ces sports qui rêvent des Jeux », *Aujourd'hui en France*, 06/12/2018.

Marc Leras, « Bientôt une académie d'e-sport », *Aujourd'hui en France*, 07/12/2018.

Martin Couturié, « EN BREF », *Le Figaro*, 11/12/2018.

Jean-julien Ezvan, « Paris 2024 passe le contrôle technique », *Le Figaro*, 14/12/2018.

Guillaume Loisy, « Quand les jeux vidéo influent sur la carrière des sportifs », *Le Figaro*, 31/12/2018.

« Podcast : silence on joue ! », *Libération*, 05/01/2019.

« Pas de e-sport aux Jeux de Paris », *La Croix*, 10/01/2019.

Jean-julien Ezvan et Martin Couturié, « Les cinq chantiers (essentiels) de 2019 sur la route des Jeux olympiques et paralympiques », *Le Figaro*, 10/01/2019.

Solenne Durox, « Un cocktail pour dénoncer les harceleurs », *Aujourd'hui en France*, 18/01/2019.

Elsa Bembaron, « Les contenus prennent le pas sur les équipements », *Le Figaro*, 29/01/2019.

Chloé Woitier, « La Chine place ses pions dans le jeu vidéo occidental », *Le Figaro*, 30/01/2019.

élisabeth Pineau, « Yannick Agnel : “Mon corps, mon outil de travail” », *Le Monde*, 31/01/2019.

éric Bruna, « La breakdance aux JO de Paris, c'est sérieux ? », *Aujourd'hui en France*, 15/02/2019.

Chloé Woitier, « Le jeu “Apex Legends” se pose en rival de “Fortnite” », *Le Figaro*, 20/02/2019.

Nathalie Szapiro-manoukian, « “Je peux y passer 40 heures de suite, mais c'est mon métier !” », *Le Figaro*, 04/03/2019.

Chloé Woitier, « La plateforme vidéo Twitch va ouvrir un bureau à Paris », *Le Figaro*, 06/03/2019.

Matthieu Lasserre, « “Et l'Europe, bordel ?!” », le direct qui parle d'Europe sur Internet », *La Croix*, 15/03/2019.

« Les grands groupes traditionnels contraints de s'adapter », *Le Figaro*, 03/04/2019.

Damien Licata Caruso, « VivaTech, épisode 4, veut attirer les geeks », *Aujourd'hui en France*, 10/04/2019.

Corinne Caillaud, « Après le rugby, Frédéric Michalak se lance dans l'événementiel sportif », *Le Figaro*, 11/04/2019.

Fabien Paillot, « Les gameurs s'entraînent comme de vrais athlètes », *Aujourd'hui en France*, 18/04/2019.

Xavier Renard, « L'e-sport en marche vers un futur olympique », *La Croix*, 20/04/2019.

« EN BREF », *Le Figaro*, 03/05/2019.

Sandrine Lefèvre, « Un village Mondial féminin au coeur de Paris », *Aujourd'hui en France*, 20/05/2019.

« Auvergne – Rhône-Alpes Buzz antiréforme Afin de dénoncer », *Aujourd'hui en France*, 23/05/2019.

Elise Descamps, « L'e-sport, quand jouer devient un métier », *La Croix*, 27/05/2019.

Alexa Ndre Seba, « Avec Tony Parker, Vogo à la conquête du monde L'application montpelliéraine se développe aux Etats-Unis. », *Aujourd'hui en France*, 26/06/2019.

Sébastien Nieto, « En Chine, le PSG poursuit sa conquête », *Aujourd'hui en France*, 24/07/2019.

Alexis Zema, « “Fortnite” : une première Coupe du monde qui se chiffre en millions », *Le Figaro*, 27/07/2019.

Aymeric Renou, « “Je m’entraîne 12 heures par jour” », *Aujourd’hui en France*, 28/07/2019.

« Champions du monde à 16 ans et déjà millionnaires », *La Croix*, 29/07/2019.

Angélique Vallez-d’erceville, « Des e-loisirs ouverts à tous et responsables », *Le Figaro*, 10/08/2019.

« [Les membres de l’équipe Alliance affrontent...] », *L’Humanité*, 21/08/2019.

« e-sport études », *Le Monde*, 26/08/2019.

« à fond l’alarme Des riverains de l’enseigne », *Aujourd’hui en France*, 06/09/2019.

Armelle Parion, « Clément, 28 ans, profession influenceur », *Aujourd’hui en France*, 08/09/2019.

« Auvergne – Rhône-Alpes Puy-de-Dôme. », *Aujourd’hui en France*, 10/09/2019.

Lucie Ronfaut, « Les manifestations de Hongkong rattrapent le milieu de l’e-sport », *Le Figaro*, 10/10/2019.

Vincent Jolly, « Jeux vidéo : Blizzard capitalise sur ses franchises historiques », *Le Figaro*, 05/11/2019.

Cédric Callier, « Quand l’e-sport décide de muscler son jeu », *Le Figaro*, 07/11/2019.

Cédric Callier, « Julien Benneteau : “Je veux changer l’image des gamers” », *Le Figaro*, 07/11/2019.

Cédric Callier, « Le fléau du dopage sévit là aussi », *Le Figaro*, 07/11/2019.

« [On veut que les parents n’aient...] », *Le Figaro*, 07/11/2019.

Chloé Woitier, « Chez Barrière, les spectacles autour de l’e-sport remplissent les salles », *Le Figaro*, 09/11/2019.

Chloé Woitier, « Paris, la capitale de “League of Legends” », *Le Figaro*, 09/11/2019.

Anne Ponce et Simon Leitao, « Une finale de légende », *La Croix*, 09/11/2019.

Jean-julien Ezvan, « EN BREF », *Le Figaro*, 11/11/2019.

Antoine Simonneau, « Gerard Piqué, côté court », *Aujourd’hui en France*, 22/11/2019.

Chloé Woitier, « Vitality, le principal club d’e-sport français, voit grand », *Le Figaro*, 23/11/2019.

Christophe Bérard, « “C’est un faux procès de parler d’écologie” », *Aujourd’hui en France*, 30/11/2019.

« Triste anniversaire », *Aujourd’hui en France*, 01/12/2019.

Romain Baheux, « *Le Monde* virtuel où roulent stars du peloton et cyclistes du dimanche », *Aujourd’hui en France*, 03/12/2019.

Pauline Croquet, « Enfants youtubeurs et e-sportifs, la fin du vide juridique », *Le Monde*, 05/12/2019.

« Eliminez-les tous ! », *Le Monde*, 23/12/2019.

Chloé Woitier, « Twitch se fait piller ses stars du jeu vidéo », *Le Figaro*, 24/12/2019.

Wally Bordas, « À Lyon, une école pour les fans de jeux vidéo », *Le Figaro*, 28/01/2020.

« EN BREF », *Le Figaro*, 28/01/2020.

Margherita Nasiet et Aureliano Tonet, « Neom, le rêve hollywoodien de “MBS” », *Le Monde*, 11/02/2020.

Camille Paix, « Fast and «furry» », *Libération*, 18/02/2020.

« La Ligue de protection des oiseaux en Auvergne est inquiète. », *Aujourd’hui en France*, 18/02/2020.

Christophe Remise, « Oleg Petrov : « On veut jouer le titre chaque saison » », *Le Figaro*, 29/02/2020.

Laurent Louët, « Le calendrier sportif, source d’un potentiel désastre financier », *Le Figaro*, 14/03/2020.

Romain Métairie, « Dix scénarios (plus ou moins farfelus) pour assurer les fins de saison », *Libération*, 04/04/2020.

Sylvain Reisser, « Affrontez les champions de F1 dans votre salon », *Le Figaro*, 06/04/2020.

Chloé Woitier, « Coronavirus : l’e-sport dans une situation ambivalente », *Le Figaro*, 08/04/2020.

« L’e-sport en 2019 Chiffres Newzoo », *Le Figaro*, 08/04/2020.

Marc Leras, « Les gameurs ne lâchent pas la manette », *Aujourd’hui en France*, 11/04/2020.

Cédric Callier, « Quand la pratique virtuelle vient au secours des sportifs confinés », *Le Figaro*, 22/04/2020.

Guillaume Loisy, « Charles Leclerc aussi rapide dans son salon qu’en piste », *Le Figaro*, 22/04/2020.

Romain Schneider, « Mouratoglou : “Relancer l’activité avec une épreuve innovante” », *Le Figaro*, 27/04/2020.

S.l., « Ces sportifs connectés aux jeunes », *Aujourd’hui en France*, 23/05/2020.

J.cl. Avec Afp, « Un avatar dans un jeu vidéo pour aider les enfants maltraités », *Aujourd’hui en France*, 15/06/2020.

Frédéric Monicault, « Les milliards envolés de la filière du sport française », *Le Figaro*, 15/06/2020.

Valentin Hamon-beugin, « Handicap : le secteur du jeu vidéo fait plus d’efforts », *Le Figaro*, 23/06/2020.

Guillaume Loisy, « Grosjean : “Notre sport va évoluer après cette crise” », *Le Figaro*, 04/07/2020.

Antoine Gailhanou, « Des festivals de briques et de pop », *Libération*, 04/07/2020.

Romain Schneider, « Vers de nouveaux formats pour les tournois ? », *Le Figaro*, 08/07/2020.

Michaël Zoltobroda, « France tÉlÉvisions : un fauteuil pour huit », *Aujourd’hui en France*, 19/07/2020.

Aude Dassonville, « France Télévisions : le CSA doit faire son choix », *Le Monde*, 23/07/2020.

Chloé Woitier, « “Le sport est une priorité pour Twitch” », *Le Figaro*, 25/07/2020.

Christian Goutorbe, « Un maillot de foot, produit de la mer », *Aujourd’hui en France*, 06/08/2020.

Elsa Bembaron, « Le téléviseur, éternelle lucarne sur *Le Monde* », *Le Figaro*, 07/08/2020.

Sandrine Lefèvre, « Des licences à 20 € dans les quartiers populaires », *Aujourd'hui en France*, 05/09/2020.

Frédéric Monicault, « La Bourse, nouveau but de l'ancien footballeur star David Beckham », *Le Figaro*, 11/09/2020.

Pierric Marissal, « Chômage Un jeu vidéo pour gagner sa formation pro », *L'Humanité*, 07/10/2020.

« ÉCLAIRCIE à CHAMONIX », *Aujourd'hui en France*, 22/10/2020.

« Le Comité national olympique, l'autre campagne essentielle », *La Croix*, 30/11/2020.

Eric Collier, « Tony Parker, l'art du rebond », *Le Monde*, 18/12/2020.

Chloé Woitier, « En France, une année perturbée par le second confinement », *Le Figaro*, 19/12/2020.

Chloé Woitier, « L'informaticien Razer se diversifie dans les services financiers », *Le Figaro*, 25/01/2021.

« 25 ans C'est l'âge de [...] », *Libération*, 30/01/2021.

Adrien Franque, « “La Ligue 1 est un peu sortie des radars” », *Libération*, 06/02/2021.

« Jeux vidéo : des outils de fraude à prix d'or », *Aujourd'hui en France*, 17/02/2021.

Christophe Remise, « Sportif français le mieux payé, Rudy Gobert se veut fourmi et généreux », *Le Figaro*, 01/03/2021.

Charles De Laubier, « Sur les écrans, la guerre du “live” », *Le Monde*, 16/03/2021.

Clémence Duneau, « e-sport : les clubs français à la recherche d'un modèle viable », *Le Monde*, 17/03/2021.

Aurélien Soucheyre, « Des jeux virtuels à un emploi réel », *L'Humanité*, 06/04/2021.

Julia Baudin, « le Sport, nouvelle manne des producteurs pour les plateformes », *Le Figaro*, 10/04/2021.

Nadine Bayle, « La revanche du discount », *Le Monde*, 04/05/2021.

François Aubel, « [L'autre affaire Berri...] », *Le Figaro*, 05/05/2021.

« Olympisme L'e-sport dans l'arène », *Libération*, 14/05/2021.

Aurélien Fardeau, « Le succès des fonds indiciels responsables », *Le Monde*, 26/05/2021.

« [twitch, la télé des jeunes...] », *Le Figaro*, 02/06/2021.

Chloé Woitier, « L'e-sport en France représente 50 millions d'euros », *Le Figaro*, 04/06/2021.

Caroline Sallé, « YouTube va inaugurer une salle de spectacle à Los Angeles », *Le Figaro*, 01/07/2021.

Florian Reynaud, « “Adam” Maanane, objectif “Worlds” », *Le Monde*, 13/07/2021.

Florian Reynaud, « Stephanie « missharvey », Lady « Counter Strike » », *Le Monde*, 15/07/2021.

Clémence Duneau, « L'ambition dévorante de Carlos “Ocelote” Rodriguez Santiago », *Le Monde*, 16/07/2021.

Florian Reynaud, « Les batailles d'Olivier “Luffy” Hay », *Le Monde*, 17/07/2021.

Clémence Duneau, « Eefje Depoortere, l'icône de "League of Legends" », *Le Monde*, 19/07/2021.

Louis Borel, « Ultila, Sa vie est un jeu », *La Croix*, 24/07/2021.

Yuta Yagishita, « L'e-sport en quête de reconnaissance », *La Croix*, 06/08/2021.

François David, « François David En Espagne, son nom est incontournable. », *Aujourd'hui en France*, 16/08/2021.

Maxence Binot, « Le e-sport tisse sa toile dans l'Hexagone », *L'Humanité*, 18/08/2021.

Xavier Renard, « Le paralympisme en plein essor », *La Croix*, 24/08/2021.

« Les essentiels Sport », *La Croix*, 25/08/2021.

Emma Confrere, « Cryptomonnaie, la nouvelle folie du sport », *Le Figaro*, 04/09/2021.

Chloé Woitier, « Le célèbre jeu vidéo de football "Fifa" pourrait bientôt changer de nom », *Le Figaro*, 15/10/2021.

Laurence Boccara, « Le sport, nouveau terrain d'investissement », *Le Monde*, 23/10/2021.

« Retard pour la sortie de deux titres vedettes d'Activision Blizzard », *Le Monde*, 04/11/2021.

« Le champion Yannick Agnel placé en garde à vue pour viol sur mineure », *Aujourd'hui en France*, 10/12/2021.

Romain Schneider, « La chute d'Agnel, mis en examen pour viol », *Le Figaro*, 14/12/2021.

Sébastien Nieto, « Comment, en dix ans, le PSG a réussi son pari... Marketing », *Aujourd'hui en France*, 03/02/2022.

Frédéric Faux, « En Suède, la révolte gronde contre "Abbaland" », *Le Figaro*, 04/02/2022.

Emma Confrere, « Les jeux vidéo rapprochent parents et enfants », *Le Figaro*, 08/02/2022.

Yves Leroy, « 300 000 ados trop accros », *Aujourd'hui en France*, 17/02/2022.

Ariane Riou, « Les gameurs entre rejet et désintérêt poli », *Aujourd'hui en France*, 19/02/2022.

E. V. B et V. Pé, « Des designers en mode technophile », *Le Monde*, 07/03/2022.

Nicolas Goinard, « Enfant bleu, l'avatar de "Fortnite" pour protéger les mineurs victimes de violence », *Aujourd'hui en France*, 18/03/2022.

Valérie Guédon, « RALPH LAUREN, LE ROI DE NEW YORK IS BACK », *Le Figaro*, 24/03/2022.

Chloé Woitier et Renault Enguérand, « Deezer pourrait entrer en Bourse via un Spac », *Le Figaro*, 16/04/2022.

Marc Landré, « Deezer et le Spac I2PO fusionnent », *Le Figaro*, 19/04/2022.

Olivier Beaumont et Marcelo Wesfreid, « Macron fait durer le suspense », *Aujourd'hui en France*, 29/04/2022.

Cédric Callier, « Le PSG hand et sa quête éperdue en Europe », *Le Figaro*, 11/05/2022.

Chloé Woitier, « Le jeu vidéo fait toujours rêver les investisseurs », *Le Figaro*, 20/05/2022.

« Les mots à connaître Streaming. », *Aujourd'hui en France*, 05/06/2022.

Frédéric Picard, « Fabien Devidé : "L'e-sport vous embarque toujours dans une aventure" », *Le Figaro*, 01/07/2022.

Pierre Trouvé, « Voyage en dix étapes dans l’histoire et les coulisses méconnues du jeu vidéo », *Le Monde*, 01/07/2022.

Caroline Sallé, « La fréquentation des salles de cinéma remonte la pente grâce aux blockbusters », *Le Figaro*, 15/07/2022.

Sources issues de la Presse Quotidienne Régionale

« Les tribus du cybermonde », *Sud Ouest*, 20/02/1997.

« Un week-end très cyber », *Sud Ouest*, 27/03/1997.

G. P, « Bordelais, encore un effort », *Sud Ouest*, 31/03/1997.

« Un sport d’équipe, Jouer contre un ordinateur, c’est bien », *Le Progrès*, 07/06/1997.

« Jeux en réseau à la M.J.C », *Le Progrès*, 06/12/1997.

« Bienvenue dans les aventures virtuelles », *Sud Ouest*, 23/12/1997.

« [Quake Night : Cyber-baston Les accros de la “playstation” et autres jeux virtuels vont se précipiter, ce soir, au caveau Jacques-Higelin où les Zébulons organisent une “Quake Night”, soit un combat en réseau entre quatre] », *Le Progrès*, 18/09/1998.

« “Les jeux en réseau” pour tous », *Le Progrès*, 15/02/1999.

« Jouer en réseau. Le jeu vidéo n’est plus un plaisir solitaire », *Le Progrès*, 20/03/1999.

« [Après-midi “jeux en réseau” au cyber-café Le cyber-café du centre Colucci propose aujourd’hui, entre 14 heures et 18 heures, un après-midi “jeux en réseau”.] », *Le Progrès*, 09/06/1999.

« Le “Défidéo” continue », *Sud Ouest*, 23/06/1999.

« Rencontre avec deux passionnés », *Le Progrès*, 02/11/1999.

Isabelle Sarran, « La console qui rassemble », *Sud Ouest*, 18/02/2000.

Claire Sanjuan, « Nuit blanche à la MJC », *Sud Ouest*, 26/02/2000.

« Tournoi de jeux vidéo : à vos manettes ! », *Le Parisien*, 01/04/2000.

« Un tournoi pour les accros de jeux vidéo », *Le Parisien*, 02/04/2000.

François-xavier Chauvet, « Le tournoi des mordus de la console », *Le Parisien*, 10/04/2000.

Jean-michel Le Blanc, « Jeunes “réseunables” », *Sud Ouest*, 22/04/2000.

Laurence Saccu, « La salle des fêtes transformée en Lan – party », *Le Progrès*, 27/04/2000.

Jean-michel Le Blanc, « Un défilé d’ordinateurs », *Sud Ouest*, 14/07/2000.

Jean-michel Le Blanc, « Des combattants acharnés », *Sud Ouest*, 15/07/2000.

« Des tournois sur écran à Noisiel », *Le Parisien*, 18/07/2000.

Stéphane C. Jonathan, « Le Marathon des cyberjoueurs », *Sud Ouest*, 21/07/2000.

Benjamin Sportouch, « Les éditeurs de jeux vidéo voient l’avenir en ligne », *Le Parisien*, 25/07/2000.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeu en réseau : le virtuel pour s’amuser ensemble », *Le Progrès*, 06/08/2000.

Laurent, « Isabelle, Rodolphe et Philippe : éliminer son voisin de clavier », *Le Progrès*, 06/08/2000.

Jean-philippe Vigouroux, « “On se retrouve sur Internet pour jouer” », *Le Progrès*, 06/08/2000.

Joel Philippon, « Jeux en réseau : le plaisir à plusieurs », *Le Progrès*, 06/08/2000.

Delphine Langlade, « Atomic lan party à Nahuques », *Sud Ouest*, 07/08/2000.

C.megas, « Le jeu en réseau s’implante à Bourg », *Le Progrès*, 19/08/2000.

Eric Nahon, « 200 Ordinateurs en réseau », *Sud Ouest*, 19/08/2000.

Catherine Acher, « Défis virtuels », *Sud Ouest*, 22/08/2000.

Jean-philippe Vigouroux, « Au paradis du joueur », *Le Progrès*, 22/08/2000.

F. P, « Une porte s’ouvre sur le cybermonde », *Le Parisien*, 15/09/2000.

« Premier tournoi de jeux vidéos », *Le Progrès*, 21/09/2000.

« Un premier tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 26/09/2000.

Jean-philippe Vigouroux, « La folie des “Lan party” », *Le Progrès*, 21/10/2000.

« [JEUX EN RÉSEAU INTERNETn Le Jeu en Réseau sur Internet se déroulera à Lons-le-Saunier, place de la Liberté de 18 à 24 heures ce vendredi 27 octobre.] », *Le Progrès*, 27/10/2000.

C.b, « Une “Lan Party” endiablée », *Le Progrès*, 04/11/2000.

Marc Dazy, « Les cracks du frag », *Le Progrès*, 09/11/2000.

« Voulez-vous jouer avec moi ? », *Le Progrès*, 09/11/2000.

« La Halle Tony Garniertemple du “cyber” », *Le Progrès*, 17/11/2000.

Bruno Thomas, « Clic-Aventure fait place “net” », *Le Progrès*, 17/11/2000.

Bruno Thomas, « Lan Party Clic Arena : le Woodstockde l’ordinateur », *Le Progrès*, 20/11/2000.

A.m., « Le championnat d’Europe rejoué », *Sud Ouest*, 29/11/2000.

« D’UNE VILLE À L’AUTRE Bagnolet », *Le Parisien*, 23/12/2000.

Aymeric Renou, « Jouer sur ordinateur d’accord, mais pas tout seul », *Le Parisien*, 30/12/2000.

Stéphane Sellami, « Le tournoi de jeux vidéo fait salle comble », *Le Parisien*, 08/01/2001.

Philippe Mesnildrey, « Les gladiateurs de la vidéo », *Sud Ouest*, 06/02/2001.

Lionel Niedzwiecki, « Écrans noirs et nuits blanches », *Sud Ouest*, 10/02/2001.

« Première lan party à Auch », *Sud Ouest*, 11/02/2001.

Jean-michel Le Blanc, « C’est ma première Lan – Party », *Sud Ouest*, 12/02/2001.

Nicolas Bideau, « L’Abri 13 ouvre ses portes », *Le Progrès*, 12/02/2001.

Grégory Magne, « Trente heures non-stop de jeux vidéo », *Le Parisien*, 21/02/2001.

« Ne loupez pas le prochain tournoi », *Le Parisien*, 21/02/2001.

« Entrez dans le jeu ! », *Sud Ouest*, 03/03/2001.

Jean-louis Hugon, « Counterstrike et Quake 3 », *Sud Ouest*, 05/03/2001.

« Grand tournoi de jeu video », *Le Progrès*, 13/03/2001.

Jean-francois Butet, « Jeu en réseau : Lons contre le reste du monde », *Le Progrès*, 23/03/2001.

« A la fin, il n'en est resté qu'un », *Le Progrès*, 23/03/2001.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeux en réseau : le phénomène Counter-Strike », *Le Progrès*, 31/03/2001.

Jean-philippe Vigouroux, « “Quad 69” : au bonheur des joueurs », *Le Progrès*, 07/04/2001.

Gilles Guitton, « Jeux vidéo non-stop », *Sud Ouest*, 09/04/2001.

« Counter-Strike à Cestas », *Sud Ouest*, 12/04/2001.

A.p, « Les jeux en réseau ont leurs adeptes », *Le Progrès*, 14/04/2001.

Carole Lardot, « Un marathon de jeu vidéo », *Le Parisien*, 20/04/2001.

« [Jeux vidéo à Croissy-sur-Seine.] », *Le Parisien*, 22/04/2001.

G.valloire, « Une association où les jeux en réseau sont à l'essai », *Le Progrès*, 07/05/2001.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeu vidéo : plongée au coeur du réseau », *Le Progrès*, 25/05/2001.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeux en réseau : tournoi géant à Paris », *Le Progrès*, 25/05/2001.

Aymeric Renou, « « Nos ennemis ? Les équipes allemandes” », *Le Parisien*, 27/05/2001.

Aymeric Renou, « Joutes virtuelles en sous-sol », *Le Parisien*, 27/05/2001.

Stéphane Sellami, « Arnaud, le marathonnier des jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/05/2001.

Jean-marc Lernoould, « La cyber génération », *Sud Ouest*, 05/06/2001.

« Champagne Réseau : c'est plus fort que tout », *Le Progrès*, 13/07/2001.

« Les joutes virtuelles », *Sud Ouest*, 24/07/2001.

Dominique Manenc, « tournoi non-stop sur le Net », *Sud Ouest*, 28/07/2001.

« Premier tournoi briochin de jeu en réseau : l'esprit d'équipe d'abord », *Le Télégramme*, 31/07/2001.

« Gapas, tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 10/08/2001.

« Gapas : tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 13/08/2001.

Olivier Delhoumeau, « Les marathoniens du jeu », *Sud Ouest*, 18/08/2001.

« A fais ce qu'il te plaît », *Le Télégramme*, 13/09/2001.

« Le Quake, pas du gâteau », *Sud Ouest*, 08/10/2001.

Vincent Lagoguey, « Jeux informatiques. Si tu dors, t'es mort », *Le Télégramme*, 14/10/2001.

« 40 participants au jeu en réseau informatique », *Le Télégramme*, 15/10/2001.

« Douze adeptes du jeu de réseau se retrouvent au CCL », *Le Télégramme*, 16/10/2001.

« Jeux vidéo en réseau », *Le Parisien*, 18/10/2001.

« Point-cyber : les jeux en réseau font un tabac », *Le Télégramme*, 20/10/2001.

« PARLEZ-VOUS “RÉSEAU” ? », *Sud Ouest*, 28/10/2001.

Philippe Baverel, « Jouer en réseau, le nouveau “sport” des ados », *Le Parisien*, 28/10/2001.

Pierre Tillinac, « Passionnément LAN », *Sud Ouest*, 28/10/2001.

Philippe Baverel, « “Je m’entraîne de une à cinq heures par soir” », *Le Parisien*, 28/10/2001.

Aymeric Renou, « Pour ceux qui veulent rester dans le coup... », *Le Parisien*, 28/10/2001.

« Leur première cyber party », *Sud Ouest*, 29/10/2001.

« Jeux en réseau : 40 personnes jouent tout le week-end », *Le Télégramme*, 30/10/2001.

« 350 accros des jeux vidéo au gymnase Mimoun », *Le Parisien*, 01/11/2001.

Frédéric Mouchon, « 300 accros de jeux vidéo réunis à Rueil », *Le Parisien*, 03/11/2001.

« Une salle à haut débit pour les fous de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 19/11/2001.

Tristan De Bourbon, « La France championne olympique des jeux vidéo ? », *Le Parisien*, 05/12/2001.

Philippe Mesnildrey, « Génération lan party », *Sud Ouest*, 10/12/2001.

Séverine Joubert, « Sous les voûtes du virtuel », *Sud Ouest*, 29/12/2001.

« Vannes. L’essor des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 06/01/2002.

« Cyber-Espace : une journée de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 11/01/2002.

« Des “tireurs d’élite” au centre multimédia », *Le Télégramme*, 15/01/2002.

Steven Le Roy, « Jeux en réseau. Nouvelle fièvre du samedi soir », *Le Télégramme*, 27/01/2002.

« Jeux en réseau à la salle Kernéis », *Le Télégramme*, 02/02/2002.

« Jeux en réseau : la guerre des écrans est déclarée », *Le Télégramme*, 11/02/2002.

Jean-pierre Tamisier, « emple du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 13/02/2002.

Dominique Le Bian-rivier, « “West Arena” : 350 branchés à Saint-Ernel », *Le Télégramme*, 14/02/2002.

« Les jeux en réseau font fureur », *Le Télégramme*, 15/02/2002.

Dominique Le Bian-rivier, « “West Arena” : les joueurs sont dans l’arène », *Le Télégramme*, 16/02/2002.

Jean-pierre Tamisier, « La Party bat les records », *Sud Ouest*, 18/02/2002.

« Jeux en réseau : Webmaster en quart de finale », *Le Télégramme*, 19/02/2002.

Séverine Joubert, « Le jeu en réseau étend sa toile », *Sud Ouest*, 25/02/2002.

Olivier Delhoumeau, « Accro des jeux virtuels », *Sud Ouest*, 28/02/2002.

« Première “Lan party” », *Sud Ouest*, 01/03/2002.

Sébastien Marraud, « Tuerie virtuelle entre amis », *Sud Ouest*, 05/03/2002.

« Jeux en réseau : 25 “câblés” s’affrontent à Jean-Rostand », *Le Télégramme*, 10/03/2002.

« Tournoi Lotus : un succès mérité », *Le Progrès*, 11/03/2002.

Catherine Poncet, « Un Bellegardien champion d’Europe de jeux vidéos », *Le Progrès*, 12/03/2002.

D.c., « Les fans de jeux vidéo s’affrontent en réseau », *Le Parisien*, 16/03/2002.

« Le cyberspace organise un tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 17/03/2002.

« Brioux Lan Association », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/03/2002.

« Fête de l'internet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/03/2002.

Stéphanie Pichon, « Les 6 compagnons de la toile », *Sud Ouest*, 23/03/2002.

Olivier Delhoumeau, « Les cyberguerriers en action », *Sud Ouest*, 24/03/2002.

« JEUX EN RÉSEAU À LA HUNE », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2002.

« Rez'party : un week-end fou », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2002.

« Salon du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/03/2002.

« Vingt-quatre heures de jeux informatiques », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2002.

Michèle Colas, « Gamers-Assembly 3 : totale réussite », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/04/2002.

« Des joueurs branchés », *Sud Ouest*, 06/04/2002.

« Tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 07/04/2002.

« UC On Lan : une association de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 08/04/2002.

Cathy Tymen, « Kemp'arena : un week-end de défis virtuels », *Le Télégramme*, 08/04/2002.

éric Chauveau, « La tête dans l'écran », *Sud Ouest*, 09/04/2002.

« On joue à "Counter strike" ? », *Le Télégramme*, 09/04/2002.

« Un premier tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 12/04/2002.

« Anim'Ados : "Cyber" vacances ! », *Le Télégramme*, 13/04/2002.

« Internet : Kemp'arena ne déconnecte pas », *Le Télégramme*, 14/04/2002.

« Lan party », *Le Télégramme*, 15/04/2002.

Stéphanie Pichon, « Connectés de père en fils », *Sud Ouest*, 16/04/2002.

« Lan party », *Le Télégramme*, 16/04/2002.

Stéphanie Pichon, « Les marathoniens du jeu vidéo ont leur tournoi », *Sud Ouest*, 20/04/2002.

« Net work confrontation », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/04/2002.

« 24 heures de jeux en réseau aux Ursulines », *Le Télégramme*, 30/04/2002.

Claude Choplin, « Quenta Lewe : on continue ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2002.

« Jeux en réseau : 90 participants contre-attaquent avec l'Enssat », *Le Télégramme*, 08/05/2002.

Michel Valentin, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 11/05/2002.

Florence Fournier, « Jeu réseau : Star Wars contre-attaque », *Le Progrès*, 11/05/2002.

« Les titres les plus en vogue », *Le Parisien*, 11/05/2002.

Johan Guillermin, « Dans l'arène des "serial gamers" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/05/2002.

« "Un moment convivial entre copains" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/05/2002.

Sébastien Marraud, « Trois jours non-stop de jeux en réseau à Savigny », *Le Parisien*, 17/05/2002.

« Les ados souhaitent une asso de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 24/05/2002.

« Tournoi de jeu vidéo Une belle participation », *Le Progrès*, 18/06/2002.

« : le palais du jeu en réseau », *Le Télégramme*, 27/06/2002.

Isabelle Pouey-sanchou, « Champions de Counter strike », *Sud Ouest*, 27/06/2002.

« Vexin : 100 joueurs en réseau pour le tournoi », *Le Parisien*, 30/06/2002.

Blandine Seigle, « Buhy, capitale du jeu vidéo », *Le Parisien*, 01/07/2002.

Michèle Colas, « Jouer en réseau ? Une douzaine de cyber-lieux à Tours offrent la possibilité de jouer en réseau. Explications », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/07/2002.

« Cybercommune : jeu en réseau pour 12 équipes », *Le Télégramme*, 04/07/2002.

« Jeu vidéo. Week-end de guerre électronique à la Villette », *Le Télégramme*, 07/07/2002.

G. R, « Jeux en réseau : “Cossacks” c’est plus fort que toi », *Le Télégramme*, 10/07/2002.

« Invitation au monde virtuel », *Le Progrès*, 17/07/2002.

Valérie Anton, « Dans l’antre du cyber », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/07/2002.

« Un tournoi de jeux en réseau du 21 au 24 juillet à Crozon. », *Le Télégramme*, 18/07/2002.

« Lan party à Montmorillon », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/07/2002.

« Du jeu virtuel à la salle des sports », *Le Télégramme*, 19/07/2002.

M-a. G, « “Lan party” au CAR », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/07/2002.

« Grand tournoi de jeux en réseau à partir de dimanche », *Le Télégramme*, 20/07/2002.

« [TOURNOI WARCRAFT III AU NET-RUNNER – Le cybercafé stéphanois le Net-Runner crée l’événement autour de l’événement jeu vidéo de l’été, Warcraft III : the reign of chaos.] », *Le Progrès*, 23/07/2002.

« Jeux en réseau : les tournois font des émules », *Le Télégramme*, 25/07/2002.

« Les marathoniens du jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/08/2002.

B. B, « LAN Armor Arena. Carnage annoncé à Lannion », *Le Télégramme*, 06/08/2002.

Florence Broizat, « Jamais sans mes manettes pour une Lan party », *Sud Ouest*, 11/08/2002.

« Internet : premier tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 12/08/2002.

Florence Broizat, « A la force des manettes », *Sud Ouest*, 16/08/2002.

« Tournoi de jeux en réseau aux Ursulines », *Le Télégramme*, 17/08/2002.

Benjamin Jérôme, « Combats en réseau : le défi de 200 jeunes », *Le Télégramme*, 27/08/2002.

« Jeux vidéo en réseau : on se reconnecte dans un an », *Le Télégramme*, 29/08/2002.

« Alpha Games : jeux en réseau tout un week-end », *Le Télégramme*, 30/08/2002.

« Un tournoi de foot sur console de jeu vendredi 1 er novembre », *Le Télégramme*, 25/09/2002.

« Pour jouer ensemble », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/09/2002.

« Jeux : un tournoi pour lancer une saison de foot virtuel », *Le Télégramme*, 28/09/2002.

« Les fans de jeux vidéo s'affrontent », *Le Parisien*, 11/10/2002.

Aymeric Renou, « Déjà 700 000 fans de jeux en réseau », *Le Parisien*, 19/10/2002.

Aymeric Renou, « “Je m’entraîne six heures par jour” », *Le Parisien*, 19/10/2002.

Isabelle Sarran, « Les marathoniens du jeu en réseau », *Sud Ouest*, 22/10/2002.

« A vos souris ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/10/2002.

Florence Fournier, « Lan Party : 34 heures de jeu en réseau », *Le Progrès*, 24/10/2002.

José Farina, « Des combats virtuels », *Sud Ouest*, 26/10/2002.

« [C’est aujourd’hui que débute la “Lan Party” au Hall C de la plaine Achille à Saint-Étienne.] », *Le Progrès*, 26/10/2002.

« Trois jours de connexion pour la sixième LAN party », *Sud Ouest*, 27/10/2002.

Y. G, « Marathon des fadas de jeux en réseau », *Le Progrès*, 27/10/2002.

« Concours de jeux vidéo », *Le Parisien*, 29/10/2002.

« Club Internet : des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 30/10/2002.

Titia Carrizey-jasick, « L’affrontement en réseau », *Sud Ouest*, 31/10/2002.

« Jeux en réseau », *Le Parisien*, 31/10/2002.

« 120 joueurs en réseau à Arthémuse », *Le Télégramme*, 31/10/2002.

« Les jeux en réseaux passionnent les “Z’ados” », *Le Télégramme*, 31/10/2002.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeux en réseau : la Quad 69 fidèle au rendez-vous », *Le Progrès*, 02/11/2002.

« Tournois de jeux en réseau à la cybercommune », *Le Télégramme*, 02/11/2002.

Frédéric Mouchon, « 350 fans de jeux vidéo s'affrontent à Rueil », *Le Parisien*, 02/11/2002.

Sébastien Lamarque, « 200 fondus en réseau », *Sud Ouest*, 06/11/2002.

« Les jeux en réseau font le bonheur des étudiants », *Le Télégramme*, 07/11/2002.

« Les jeux en réseau du FCJ se développent », *Le Télégramme*, 08/11/2002.

J.-ph. B, « “Rez party” à Vouneuil-sur-Vienne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2002.

« 18 participants au 2 e tournoi “Age of Empires” », *Le Télégramme*, 12/11/2002.

C. G, « La passion du jeu », *Sud Ouest*, 12/11/2002.

« Les forçats du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/11/2002.

Serge Naltchayan, « Mips instaure les “lan parties” », *Le Progrès*, 17/11/2002.

« Un championnat de jeux en réseau pour 2003 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/11/2002.

« BLASS : jeux en réseau et Téléthon », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/11/2002.

« Première joute virtuelle », *Sud Ouest*, 29/11/2002.

D.g, « Connection pour le jeu en réseau », *Le Progrès*, 02/12/2002.

« [Événements dans l’événement Les “gamers” (joueurs) sont infatigables.] », *Sud Ouest*, 06/12/2002.

« Jeu en réseau ce week-end à la Cordée », *Le Télégramme*, 11/12/2002.

« Les salles de jeux en réseau nouveaux repaires des ados », *Le Parisien*, 14/12/2002.

« Jeux en réseau : “Counter-Strike” à La Cordée », *Le Télégramme*, 17/12/2002.

« [Le Piéton d’Anglet espère que les 150 jeunes qui participent ce week-end à la Lan Party, salle Saint-Jean trouveront un moment pour prendre l’air] », *Sud Ouest*, 20/12/2002.

Valentine Rousseau, « Bussy-Net ou la folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 21/12/2002.

« Les cybersportifs disputent aujourd’hui les finales », *Sud Ouest*, 22/12/2002.

« Jeux en réseau : LAN entre copains », *Le Progrès*, 23/12/2002.

« Coupe du monde des jeux vidéo au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2002.

« Jeux en réseau à la cybercommune », *Le Télégramme*, 27/12/2002.

« Des souris et des hommes envahissent la salle des fêtes », *Le Télégramme*, 29/12/2002.

Damien Hentry, « Nombre de salles : il faut réseau garder », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/12/2002.

« Mondial des jeux vidéo au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/01/2003.

« Mondial de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 11/01/2003.

Dominique Jaillet, « Le jeu en réseau, convivial et barbare », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/01/2003.

« Coupe du monde des jeux vidéo au Futuroscope », *Sud Ouest*, 15/01/2003.

« Grandchamp. Tournoi de Play Station. », *Le Télégramme*, 17/01/2003.

Laure Lantrès, « Jeux en réseau ce week-end », *Sud Ouest*, 18/01/2003.

David Thomas, « UC On lan : la nuit des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 28/01/2003.

« Foyer des jeunes : tournoi de Play Station le 16 février », *Le Télégramme*, 31/01/2003.

Dominique Manenc, « Un “dino” de haut niveau », *Sud Ouest*, 03/02/2003.

« Chaque “laner” apporte avec lui son sac de couchage », *Sud Ouest*, 03/02/2003.

« Tournoi de jeux vidéo, Révolution de Players et l’ALEP organisent un tournoi de jeu vidéo le samedi 8 février. », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/02/2003.

J.-m. Coeffeur, « Revolution Players à la Quinière », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/02/2003.

M.d., « Les accros du réseau », *Le Progrès*, 09/02/2003.

M.d., « Les mercenaires du “Counter Strike” », *Le Progrès*, 09/02/2003.

Marc Dazy, « Opération Avalon », *Le Progrès*, 09/02/2003.

Hervé Sénamaud, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 10/02/2003.

Hervé Sénamaud, « Ce que les accros préfèrent », *Le Parisien*, 10/02/2003.

A.b.- d., « Un tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 11/02/2003.

« Jeux en réseau à l’IUT », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/02/2003.

« Jeux en réseau : ça gagne ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/02/2003.

Marie Persidat, « Affrontements sur écran vingt-huit heures non-stop », *Le Parisien*, 18/02/2003.

« Un tournoi de jeux en réseau mardi prochain », *Le Télégramme*, 20/02/2003.

David Thomas, « Lan Enssat : les jeux en réseau s'installent aux Ursulines », *Le Télégramme*, 22/02/2003.

« Les Ursulines changées en arène virtuelle », *Le Télégramme*, 23/02/2003.

N.r, « Des marathoniens du jeu en réseau », *Le Parisien*, 23/02/2003.

N.r, « “On n'est pas des asociaux” », *Le Parisien*, 23/02/2003.

« 500 fans de jeux en réseau », *Le Parisien*, 24/02/2003.

« Lan-Enssat : bon week-end pour les 150 “gamers” bretons », *Le Télégramme*, 26/02/2003.

« Jeux en réseau non-stop », *Sud Ouest*, 27/02/2003.

Y. G, « Deux jours de jeux en réseau à Saint-Etienne », *Le Progrès*, 27/02/2003.

« [Samedi 1er et dimanche 2 mars, les amateurs de jeux en réseau peuvent se rendre au Hall C de la plaine Achille à Saint-Étienne pour une lan party organisée par les élèves de l'Istase et l'association Quakestock] », *Le Progrès*, 27/02/2003.

Cyril Raineau, « Permis virtuel de tuer », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/02/2003.

« Les drogués de l'écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/02/2003.

« – Une cinquantaine de jeunes joueurs se sont retrouvés récemment pour participer à un tournoi de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/02/2003.

« Une quarantaine de jeunes à la soirée jeux en réseau », *Le Télégramme*, 28/02/2003.

« Jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/03/2003.

C.v, « Bienvenue dans l'univers du jeu vidéo », *Le Progrès*, 02/03/2003.

« [Jeune homme de 16 ans, originaire de Saint-Just-Saint-Rambert, Benjamin Denis considère les jeux vidéo, essentiellement comme un divertissement.] », *Le Progrès*, 02/03/2003.

E. V., « Plus de 300 personnes pour un week-end branché », *Le Progrès*, 04/03/2003.

« Le jeu en réseau tout en contrastes », *Le Télégramme*, 07/03/2003.

« 24 jeunes inscrits au concours de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 08/03/2003.

F.a, « Un réseau interactif efficace », *Le Progrès*, 08/03/2003.

« Trois jours non stop de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2003.

« Des footballeurs virtuels salle Malivel », *Le Télégramme*, 20/03/2003.

« Dynagame », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/03/2003.

« West Arena : la fièvre des jeux en réseau du 25 au 27 avril », *Le Télégramme*, 22/03/2003.

Franck Delage, « La passion du petit écran », *Sud Ouest*, 22/03/2003.

Didier Déniel, « Dans l'enfer du chaudron virtuel », *Le Télégramme*, 28/03/2003.

Aymeric Renou, « “Entre réel et virtuel, je fais la différence” », *Le Parisien*, 29/03/2003.

Dominique Jaillet, « Jouer au terroriste en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2003.

« Le jeu en réseau passe par Saint-Rémy », *Le Progrès*, 06/04/2003.

« Tournoi de jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/04/2003.

« Kemp'Arena 2003 : touche-à-tout virtuel », *Le Télégramme*, 16/04/2003.

« [Régis Gouy., Lionel Figueras, Julien Brignone, Bruno Barlet et Yannick Garcia (notre photo) sont animés par une même passion : les jeux sur consoles] », *Le Progrès*, 17/04/2003.

Alain Defaye, « Réseaux réels de jeux virtuels », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/04/2003.

Jean-philippe Vigouroux, « Jeux en réseau : le succès des “Quad Party” ne se dément pas », *Le Progrès*, 19/04/2003.

« Jeux vidéo. 120 accros réunis à la Kemp'Arena », *Le Télégramme*, 19/04/2003.

« Kemp'Arena. 40 heures de tueries virtuelles », *Le Télégramme*, 20/04/2003.

« Dans l'arène virtuelle le jeu est roi », *Le Télégramme*, 20/04/2003.

« Dites-le avec des clics », *Sud Ouest*, 20/04/2003.

Alain Defaye, « Un plan d'aide à l'industrie du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 21/04/2003.

Bruno Salaün, « [“Ah Max, salaud ! Tu as vu la lumière de mon snipe, ou quoi ?” Max jubile.] », *Le Télégramme*, 21/04/2003.

« “6 heures par jour en semaine et 15 heures le week-end” », *Le Télégramme*, 21/04/2003.

« Grégory, Frédéric, Eric et Stéphane : finalistes mais pas gagnants », *Le Télégramme*, 21/04/2003.

« Génération ordinateur », *Sud Ouest*, 21/04/2003.

« “Nous ne sommes pas des acharnés” », *Le Télégramme*, 21/04/2003.

Isabelle Disquay, « L'e-sport est en marche », *Sud Ouest*, 22/04/2003.

« Une soirée de jeux en réseau pour les Forestois », *Le Télégramme*, 23/04/2003.

« Brioux Lan Association », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2003.

J.n., « Rassemblement branché à Vienne pour les passionnés de jeux vidéo », *Le Progrès*, 24/04/2003.

« Landerneau. West Aréna : 380 combattants virtuels sur les rangs », *Le Télégramme*, 25/04/2003.

Dominique Le Bian-rivier, « West Aréna : la méga folie des jeux vidéo », *Le Télégramme*, 25/04/2003.

Dominique Le Bian-rivier, « West Aréna : c'est parti jusqu'à dimanche », *Le Télégramme*, 26/04/2003.

« Marathon informatique à Commelle-Vernay », *Le Progrès*, 27/04/2003.

Monique Madec, « West Arena : jeux pour stratèges », *Le Télégramme*, 27/04/2003.

Aurélié Foulon, « LE TEMOIN DU JOUR Dennis a participé à un tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/04/2003.

« [Challenge de la municipalité Le challenge de la municipalité qui se déroule traditionnellement le lundi de Pâques a eu lieu sous un soleil radieux} . », *Le Progrès*, 28/04/2003.

« Nuits blanches en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/04/2003.

Richard Marquet, « Les stratèges du clavier », *Sud Ouest*, 03/05/2003.

« Marathonien du PC », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/05/2003.

« Jeux virtuels : une réalité qui fonctionne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/05/2003.

Karine Bartnik, « Pour une finale en championnat de France de football virtuel », *Le Progrès*, 20/05/2003.

« Jeux en réseau », *Le Télégramme*, 24/05/2003.

Jean-philippe Vigouroux, « Compétition numérique », *Le Progrès*, 29/05/2003.

Christine Lamaison, « Érik, un champion irréel », *Sud Ouest*, 07/06/2003.

« Jeux en réseau au Descarthlon », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/06/2003.

« Opération “la Souricière” au point cyber jeunes », *Le Journal de Saône et Loire*, 17/06/2003.

« Création d’un club de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 27/06/2003.

« Jeux en réseau : 200 joueurs attendus ce week-end », *Le Télégramme*, 28/06/2003.

« Une première expérience réussie pour Cultura », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/06/2003.

« Jeux en réseau : succès sur toute la ligne pour Gwelan », *Le Télégramme*, 01/07/2003.

« [36 heures durant, ils sont restés “scotchés” devant leurs écrans.] », *Le Progrès*, 08/07/2003.

Jean-philippe Vigouroux, « Une Coupe du monde du jeu vidéo », *Le Progrès*, 09/07/2003.

« Jeux en réseau : 20 jeunes à la première rencontre », *Le Télégramme*, 09/07/2003.

Claire Chantry, « Leur rêve, devenir champions du monde », *Le Parisien*, 09/07/2003.

L. F, « Souris en folie au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/07/2003.

Pierre Tillinac, « Les athlètes de la console », *Sud Ouest*, 11/07/2003.

Marie André, « “Cyber athlètes” au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/07/2003.

« Plusieurs heures par jour », *Sud Ouest*, 11/07/2003.

« Futuroscope. Les trois jeux vidéo des champions du monde », *Le Télégramme*, 13/07/2003.

« Jeux. La couronne aux Suédois », *Le Télégramme*, 15/07/2003.

« Jeux vidéo. Pour les filles, ça reste un loisir », *Le Télégramme*, 15/07/2003.

Fabien Zaghini, « Le phénomène Counter-Strike s’installe à Roanne », *Le Progrès*, 19/07/2003.

« Animation au point cyber : jeux en réseau le mardi soir », *Le Télégramme*, 24/07/2003.

« Médiacentre : une nuit spéciale jeux en réseau », *Le Télégramme*, 31/07/2003.

Olivier Guérin, « A vos claviers, prêts, partez ! », *Sud Ouest*, 15/08/2003.

« Jeux en vidéo MARATHON RE-SO. Plus de 300 amateurs de jeux informatiques sont réunis à Nahuques. », *Sud Ouest*, 20/08/2003.

« Trois jours de guerre en réseau pour 20 jeunes », *Le Télégramme*, 20/08/2003.

Jean-luc Le Roux, « Les Ursulines, terrain de sport électronique », *Le Télégramme*, 22/08/2003.

« 250 joueurs attendus du 29 au 31 août », *Le Télégramme*, 22/08/2003.

« “Medal of Honor” : combats acharnés à la cybercommune », *Le Télégramme*, 23/08/2003.

« Les “gamers” ont tenu 48 heures ! », *Le Télégramme*, 27/08/2003.

Christian Esplandiu, « 120 concurrents s’affronteront par ordinateur interposé », *Sud Ouest*, 28/08/2003.

Khalid Aoutail, « Un tournoi départemental de jeux en réseau », *Sud Ouest*, 28/08/2003.

« Sport électronique : les Ursulines se branchent pour trois jours », *Le Télégramme*, 29/08/2003.

« Cybercommune : un après-midi jeux en réseau pour les jeunes », *Le Télégramme*, 29/08/2003.

« Jeux en réseau : 250 sportifs connectés », *Le Télégramme*, 01/09/2003.

« Booste ton projet : journée test pour une “lan – party” », *Le Télégramme*, 01/09/2003.

Sylvie Melliès, « Lan Party au village », *Sud Ouest*, 05/09/2003.

I. D, « Gamers sur grand écran », *Sud Ouest*, 12/09/2003.

« Jeux en réseau et Téléthon », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/10/2003.

« “Booste ton projet” organise une lan party », *Le Télégramme*, 18/10/2003.

« Jeux en réseau avec l’ULM », *Le Progrès*, 21/10/2003.

« Jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/10/2003.

W.d, « [GRADIGNAN 48 heures de jeux de stratégie ce week-end avec des champions Stratégie à l’écran au Salarium “Gosus-Party”.] », *Sud Ouest*, 24/10/2003.

« Jeux en réseau. Un premier cyber tournoi à Trémuson. », *Le Télégramme*, 24/10/2003.

« Trémuson. Les jeux en réseau dans l’arène », *Le Télégramme*, 25/10/2003.

« Tournoi de jeux vidéo en réseau », *Le Progrès*, 30/10/2003.

Gilles Guitton, « Les champions du virtuel », *Sud Ouest*, 30/10/2003.

« 60 joueurs à la première lan – party saintannoise », *Le Télégramme*, 30/10/2003.

« Journée en réseau : toujours le même succès », *Le Télégramme*, 30/10/2003.

« Gamers assembly Quake à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/10/2003.

« Le jeu en réseau se connecte au Triskell ce week-end », *Le Télégramme*, 31/10/2003.

Dominique Andrieux, « Le terrorisme virtuel, nouvelle mode du réseau », *Sud Ouest*, 02/11/2003.

« Le Triskell a succombé à la fièvre du virtuel », *Le Télégramme*, 03/11/2003.

Dominique Andrieux, « 300 fans du jeu vidéo aux manettes », *Sud Ouest*, 03/11/2003.

« Ecran total pour le deuxième tournoi de jeux en réseau », *Le Progrès*, 03/11/2003.

Alexandre Renault, « La dure vie du joueur en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2003.

Aymeric Renou, « “Aujourd’hui, on ne joue plus contre une machine” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2003.

« 43 PC en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2003.

« Nuit blanche devant les écrans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/11/2003.

« Deux jours “branchés” », *Le Progrès*, 15/11/2003.

« Jeux en réseau à Pyramide », *Le Progrès*, 16/11/2003.

Danielle Mantel, « Écran total et net plus ultra ! », *Le Progrès*, 16/11/2003.

« [La fête continuait, dimanche, à la salle polyvalente de Saint-Rémy.] », *Le Progrès*, 19/11/2003.

« Jouer sur ordinateur durant 24 heures », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/11/2003.

« Le sixième Lan côté coulisses », *Sud Ouest*, 21/11/2003.

« Asnières lance un jeu en réseau informatique », *Le Bien Public*, 24/11/2003.

« [– Tournoi de jeu vidéo L’espace jeunes de Croas-Spern organise un tournoi de jeu vidéo sur grand écran mercredi 3 décembre, à partir de 14 h] », *Ouest-France*, 01/12/2003.

« Une première Lanparty réussie pour Assorezo », *Le Bien Public*, 02/12/2003.

Willy Dallay, « La guerre sera virtuelle », *Sud Ouest*, 03/12/2003.

« Tournoi de jeux en réseau, plus de 100 participants », *Le Journal de Saône et Loire*, 03/12/2003.

« [– Tournoi de jeu vidéo L’espace jeunes de Croas-Spern organise un tournoi de jeu vidéo sur grand écran ce mercredi 3 décembre, à partir de 14 h] », *Ouest-France*, 03/12/2003.

« [– Jeux en réseaux pour les ados Adoloisirs propose “El lan party”, des jeux en réseaux sur ordinateurs, mardi 23 décembre de 10 h à 17 h à la salle polyvalente, pour les 12-17 ans.] », *Ouest-France*, 13/12/2003.

Alain Montanguon, « Dans la peau de Nikos », *Sud Ouest*, 16/12/2003.

« Les Gamers récidivent à Maël-Carhaix », *Ouest-France*, 16/12/2003.

A.m., « rois cents joueurs branchés durant trois jours », *Sud Ouest*, 16/12/2003.

« Nuit du jeu entre le 20 et 21 décembre », *Ouest-France*, 18/12/2003.

Sandrine Berrette, « Et buuut... virtuel! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/12/2003.

Christine Prigent, « Une organisation sans faille », *Sud Ouest*, 22/12/2003.

« Les mordus d’ordinateurs se sont affrontés ce week-end », *Ouest-France*, 23/12/2003.

« Des “fanas” de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/12/2003.

« La nuit en réseau des BTS affiche complet », *Ouest-France*, 23/12/2003.

« Une joute vidéo entre les Gamers de Bretagne », *Ouest-France*, 24/12/2003.

« 50 joueurs ont associé leur passion dans une LAN party de 24 heures », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/12/2003.

« [- Jeux en réseau Ce vendredi 26, samedi 27 et dimanche 28, une nouvelle nuit des jeux en réseau se déroulera à la MJC, 1, rue d'Isigny, organisée par l'AJCR (Association des jeux caennais en réseau).] », *Ouest-France*, 26/12/2003.

« Les jeux en réseau attirent les jeunes au lycée », *Ouest-France*, 27/12/2003.

« Un tournoi branché », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/12/2003.

« Deux jours de jeux en réseau », *Le Progrès*, 01/01/2004.

« L'Amicro organise un grand tournoi de jeux en réseau les 3 et 4 janvier à Capellia », *Ouest-France*, 02/01/2004.

« [- Jeux en réseau 48 heures de jeux en réseau sur Counter Strike du vendredi 20 au dimanche 22 février, au Cosec, organisées par la Ville, dans le cadre de cybercommune, en collaboration avec l'association Oxyjeunes.] », *Ouest-France*, 05/01/2004.

J. B, « Age of Network cherche un local », *Ouest-France*, 05/01/2004.

« 130 participants au second tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 10/01/2004.

Cécile Deplaude, « Lan Partie : "un sport électronique plus qu'un simple jeu vidéo" », *Le Progrès*, 11/01/2004.

« [L'association de jeux vidéo Lorient Pes organise un tournoi national de Pro Evolution Soccer 3 sur Playstation 2, samedi 17 janvier, au bar du Cheyenne Café, 35, avenue Jean-Jaurès.] », *Ouest-France*, 12/01/2004.

« Une bourse pour organiser un tournoi de jeux en réseau », *Le Bien Public*, 13/01/2004.

« Le foot virtuel au Mans, c'est bien réel ! », *Ouest-France*, 14/01/2004.

« ET AUSSI », *Le Parisien*, 14/01/2004.

P.a, « Championnat étudiant de jeux vidéo : pas de raquettes mais des manettes », *Le Progrès*, 15/01/2004.

« Un club pour les mordus de micro », *Ouest-France*, 15/01/2004.

« [- Tournoi jeux vidéo L'association de jeux vidéo Lorient Pes organise un tournoi national de Pro Evolution Soccer 3 sur Playstation 2, ce samedi 17 janvier, au bar du Cheyenne Café, 35, avenue Jean-Jaurès.] », *Ouest-France*, 17/01/2004.

« Premiers éclats du festival papillotes », *Ouest-France*, 26/01/2004.

Arnaud Wajdzik, « Vannes fait partie de l'élite du foot virtuel », *Ouest-France*, 27/01/2004.

« Un week-end non stop de jeux en réseaux », *Ouest-France*, 28/01/2004.

« Soixante joueurs lors de la première Lan 2004 », *Ouest-France*, 29/01/2004.

« En lice pour le championnat de jeux vidéo », *Ouest-France*, 31/01/2004.

« Jeu video : convergence de "LANeurs" ce week-end », *Le Progrès*, 06/02/2004.

« Dès ce soir, 45 heures de jeux en réseau », *Ouest-France*, 06/02/2004.

« À 18 ans, ils comptabilisent déjà 2 920 heures de jeu », *Ouest-France*, 06/02/2004.

« Aurélie, la seule fille du tournoi virtuel Installés depuis vendredi soir pour la plupart, les férus de jeux en réseau s'affrontent jusqu'à ce soir, à Changé », *Ouest-France*, 08/02/2004.

« [Animation Jeux en réseau : plongée dans le virtuel à Changé Les jeux en réseau font de plus en plus d'adeptes et donnent lieu à de véritables compétitions, comme le tournoi entamé vendredi soir, à Changé (lire) », *Ouest-France*, 08/02/2004.

« Un tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 08/02/2004.

« Le foot virtuel réunit 96 jeunes au Triangle », *Ouest-France*, 09/02/2004.

Patrick Tricoche, « Trente-six heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/02/2004.

« Un jeu en réseau à la fin du festival jeunesse », *Ouest-France*, 10/02/2004.

« Récidive pour une lan party », *Sud Ouest*, 11/02/2004.

« L'informatique associative se développe », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2004.

« [- Oxytan 4 Du vendredi 20 au dimanche 22 février, au Cosec, 48 heures de jeux en réseau.] », *Ouest-France*, 13/02/2004.

« Start'air : tournoi de jeux vidéo à Bert », *Ouest-France*, 14/02/2004.

« Une méga LAN Party durant 3 jours ! », *La Voix du Nord*, 15/02/2004.

« Au coin du feu avec La Souricière », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/02/2004.

« “Un monde où l'on peut se mettre en valeur” », *Le Télégramme*, 16/02/2004.

« Boum et jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/02/2004.

« Les mots pour le dire », *Le Télégramme*, 16/02/2004.

« Le tournoi de jeux en réseau : un succès », *Ouest-France*, 17/02/2004.

« Le football virtuel, comme si on y était », *Ouest-France*, 19/02/2004.

A. B, « Ils sont accros aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 20/02/2004.

Lucile Argaud, « Jeux en réseau : une autre planète », *Le Télégramme*, 20/02/2004.

« Une communauté virtuelle », *Le Progrès*, 20/02/2004.

V. J, « Jeux vidéos : cent fans pour un tournoi », *Ouest-France*, 21/02/2004.

« Kteam a organisé sa cinquième session de jeux en réseau », *Ouest-France*, 21/02/2004.

« Des jeux en réseau samedi et dimanche », *Ouest-France*, 21/02/2004.

« [Tournoi de jeux en réseau à Trouville Une soixantaine de personnes sont réunies depuis samedi matin, à la salle des congrès de Trouville, pour participer à la première “RoXarena”.] », *Ouest-France*, 22/02/2004.

« : la Trocardière privée du grand tournoi de jeu vidéo en réseau », *Ouest-France*, 23/02/2004.

« Les yeux rivés sur l'écran durant trente-six heures », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/02/2004.

« Accros, les 165 joueurs en réseau », *Ouest-France*, 23/02/2004.

« Lannion. Une Compétition branchée », *Le Télégramme*, 23/02/2004.

« 200 marathoniens de e-sports aux Ursulines », *Le Télégramme*, 23/02/2004.

« Week-end de jeux en réseau pour les membres du Club informatique », *Ouest-France*, 24/02/2004.

« Oxilan 4 : 150 ordinateurs en réseau au Cossec », *Ouest-France*, 24/02/2004.

« Le réseau du plus fort est toujours le meilleur », *La Voix du Nord*, 26/02/2004.

« Tous fous de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 28/02/2004.

Olivier Debruyne, « La folie des jeux en réseau », *Le Parisien*, 29/02/2004.

« Hallucinante Lan Party Durant tout le week-end, quelque quatre cents mordus de jeu en réseau se sont retrouvés à Wattrelos », *La Voix du Nord*, 03/03/2004.

« Trois lycéens lancent une lan », *Le Bien Public*, 03/03/2004.

« Jeux en réseau pour quarante fondus », *La Voix du Nord*, 07/03/2004.

« Salle Saint-Pierre : 24 heures de jeux en réseau », *Ouest-France*, 08/03/2004.

Loïc Berthy, « Tournoi de jeux vidéo : le foot au bout des doigts », *Le Télégramme*, 09/03/2004.

« 25 passionnés ont participé au jeu en réseau », *Ouest-France*, 10/03/2004.

« [– 24 heures du jeu en réseau La salle sera chauffée, il y aura une pièce pour se reposer, la compétition pourra être suivie par sono et vidéo projecteur.] », *Ouest-France*, 11/03/2004.

« Warcraft 3 en attendant Counter Strike », *Le Progrès*, 12/03/2004.

« 30 concurrents au tournoi virtuel du Cybercommune », *Ouest-France*, 12/03/2004.

« West Arena : les 72 heures du jeu », *Le Télégramme*, 13/03/2004.

« La lan party de quatre lycéens », *Le Bien Public*, 15/03/2004.

« Landerneau. Troisième édition de la West Arena les 9, 10 et 11 avril », *Le Télégramme*, 15/03/2004.

« Aux Cybernésies, des tournois nocturnes chez Ouam », *Ouest-France*, 15/03/2004.

« Informatique et jeux en réseau », *Le Parisien*, 16/03/2004.

« Landerneau (29). Troisième édition de la West Arena les 9, 10 et 11 avril », *Le Télégramme*, 17/03/2004.

Nadine Boursier, « West Arena : 72 heures non-stop », *Ouest-France*, 18/03/2004.

Jean-luc Loury, « Un tournoi de jeux vidéo à Pâques », *Ouest-France*, 19/03/2004.

Nadine Boursier, « Jeux : quand le virtuel prend pied dans le réel », *Ouest-France*, 25/03/2004.

« Une nouvelle association : Allaire juniors team », *Ouest-France*, 25/03/2004.

« 80 passionnés de jeux en réseau se sont retrouvés ce week-end », *Ouest-France*, 30/03/2004.

« [– Tournoi de jeux vidéo Organisé par l'association Game cup, samedi 3 avril, de 10 h à 18 h, à la Maison de quartier d'Avalix.] », *Ouest-France*, 31/03/2004.

« Des fondus de jeux vidéo à Rotterdam », *Ouest-France*, 01/04/2004.

« Tournoi de jeux vidéo ce samedi 3 avril, à la maison de quartier d'Avalix », *Ouest-France*, 02/04/2004.

Richard Marquet, « Fous de foot... Virtuel », *Sud Ouest*, 03/04/2004.

« Les jeunes apprécient le tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 05/04/2004.

« Des jeux en réseau à la salle des fêtes de Cherbourg les 5 et 6 avril », *Ouest-France*, 05/04/2004.

Carlos Da Silva, « Dans l'univers de l'Internet et des jeux en réseau », *Le Parisien*, 05/04/2004.

« Tournoi de jeux en réseau à Cherbourg », *Ouest-France*, 06/04/2004.

« Les accros des jeux en réseau se sont réunis », *Ouest-France*, 06/04/2004.

« Les jeunes ont joué durant 24 h à des jeux vidéos », *Ouest-France*, 06/04/2004.

« Lan party Lan party La troisième édition de la Lan Party (jeux en réseau) de Montmorillon se déroulera du samedi 10 avril à partir de 13 h au dimanche 11 avril jusqu'à 16 h non-stop à la MJC », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2004.

Isabelle Disquay, « L'e-sport en scène », *Sud Ouest*, 08/04/2004.

« Compétition de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 08/04/2004.

« Troisième édition de la West Arena ce week-end à Landerneau », *Ouest-France*, 08/04/2004.

« La nuit des férus de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 09/04/2004.

« En mai, foot virtuel salle du Vaudeville », *Ouest-France*, 09/04/2004.

Sébastien Vannier, « 48 heures pour entrer dans l'arène », *Ouest-France*, 09/04/2004.

Adrien Vergnolle, « Match en ligne », *Sud Ouest*, 10/04/2004.

« La West Arena, c'est parti », *Le Télégramme*, 10/04/2004.

« Internet : Lan Party au centre de la mer », *Ouest-France*, 10/04/2004.

« Fourmilière high-tech », *Sud Ouest*, 11/04/2004.

« Un concours de jeux vidéo grandeur nature », *Le Télégramme*, 11/04/2004.

Monique Madec, « Jeux en réseau. Bataille rangée à Landerneau », *Le Télégramme*, 11/04/2004.

Catherine Jaouen, « A Landerneau, la West arena se la joue écran total », *Ouest-France*, 11/04/2004.

Isabelle Disquay, « Fans de stratégies », *Sud Ouest*, 12/04/2004.

« 110 jeunes connectés ce week-end », *Ouest-France*, 12/04/2004.

« West arena III : un week-end branché », *Le Télégramme*, 12/04/2004.

« West arena : 380 guerriers virtuels », *Ouest-France*, 12/04/2004.

« Jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/04/2004.

« Spirit Lan : une réelle initiation à un jeu bien virtuel », *Ouest-France*, 15/04/2004.

Karine Djébari, « Les jeux en réseau font des accros », *Ouest-France*, 16/04/2004.

Franck Bassoleil, « Tournoi de jeux vidéo ce week-end », *Le Bien Public*, 16/04/2004.

« Jeux en réseau dès ce soir avec TOST », *Le Bien Public*, 16/04/2004.

Thomas Duperray, « Julien, 22 ans, alias "Pyr0man" », *Ouest-France*, 16/04/2004.

« Lan party à Matisse », *La Voix du Nord*, 17/04/2004.

« [Petites phrases Une petite plongée dans le monde des accros des jeux en réseau ? Olivier de Villeneuve d'Ascq, collégien, 14 ans : « C'est la première fois que je participe à un LAN.] », *La Voix du Nord*, 18/04/2004.

Matthieu Leman, « Le week-end le plus long », *La Voix du Nord*, 18/04/2004.

« Une nuit de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 20/04/2004.

« Trente-six heures de combats non-stop », *Le Bien Public*, 21/04/2004.

« Plus de 150 joueurs solidaires », *Le Bien Public*, 24/04/2004.

« Cinq tournois de jeux vidéo au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/04/2004.

« Tournoi de foot virtuel à la salle du Vaudeville le samedi 1er et dimanche 2 mai », *Ouest-France*, 28/04/2004.

« Jeux en réseau : tournoi ouvert à tous ce week-end », *Le Télégramme*, 28/04/2004.

« 160 joueurs de foot devant l'écran », *Ouest-France*, 03/05/2004.

« Marathon de e-sport aux Ursulines », *Le Télégramme*, 03/05/2004.

« Jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 04/05/2004.

« Une dizaine de Vendinois en lice », *La Voix du Nord*, 11/05/2004.

J-m.g, « Le Roland-Garros du jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/05/2004.

« Lan Party à Saint-Rémy », *Le Progrès*, 14/05/2004.

Sandrine Martinez, « Dans "l'enfer" virtuel des jeux en réseau », *Le Parisien*, 14/05/2004.

« West Lan : une association férue d'informatique », *Le Télégramme*, 15/05/2004.

« Stratégie au rendez-vous », *La Voix du Nord*, 18/05/2004.

« [- Tournoi de jeux vidéo annulé Le tournoi de jeux vidéo, prévu par le conseil communautaire de jeunes de Marigny, le dimanche 20 juin, est annulé en raison d'une organisation plus importante pour cette année] », *Ouest-France*, 19/05/2004.

Jean-jacques Boissonneau, « Kyrielle de jeux au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/05/2004.

« Pour entrer dans le jeu... », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/05/2004.

Alain Defaye, « Jeux en réseau... de copains », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2004.

« Quatre lycéens créent leur association », *Le Bien Public*, 22/05/2004.

Marie-catherine Bernard, « Aymeric, le "gamer" fou s'éclate au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2004.

« Le jeu en réseau corse sa sélection », *La Voix du Nord*, 28/05/2004.

Christophe Lefebvre, « EuroLAN, prêts, partez ! », *La Voix du Nord*, 29/05/2004.

« Succès pour le tournoi de jeux en réseau », *Le Progrès*, 29/05/2004.

« Matches vidéo au Louvre », *Le Parisien*, 29/05/2004.

« Derniers clics de souris au cyber tournoi », *Ouest-France*, 29/05/2004.

Guillaume Ribot, « Bataille virtuelle à la chapelle des Gaillards », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/06/2004.

« TOURNOI DE JEUX VIDÉO », *Le Télégramme*, 09/06/2004.

« Tournoi de jeux en réseau samedi au Mé ôle », *Le Télégramme*, 10/06/2004.

« TOURNOI DE JEUX VIDEO », *Le Télégramme*, 11/06/2004.

« Jeux en réseau : nuit chaude le 19 juin », *Le Télégramme*, 12/06/2004.

« Le jeu en réseau a ses compétitions », *Le Progrès*, 14/06/2004.

« L'apogée du jeu en réseau », *Le Progrès*, 14/06/2004.

« Tournoi de jeux en réseau au Mé ôle : 17 matches ont été joués », *Le Télégramme*, 16/06/2004.

« Le club de jeux en réseau assistera à la coupe du monde », *Le Télégramme*, 17/06/2004.

« Jeux vidéo en vedette avec la tornade calanaise », *Ouest-France*, 17/06/2004.

« Jeux en réseau : les jeunes à la Coupe du monde », *Ouest-France*, 18/06/2004.

« Une fille remporte le premier tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 19/06/2004.

« Tournois de jeux en réseau avec le Mé ôle », *Ouest-France*, 19/06/2004.

« Brioux-Lan-Association au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/06/2004.

« [- Tournoi de jeux en réseau Le conseil local de jeunes organise un tournoi de jeux en réseau le samedi 26 juin, de 16 h 30 à 20 h 30, à l'Hôtel-Dieu. », *Ouest-France*, 21/06/2004.

« [- Mini tournoi de jeux en réseau La médiathèque de Malestroit et le forum inter'@ctif proposent un mini-tournoi de jeux en réseau les mercredis 23 et 30 juin, de 14 h à 15 h 30, sur le jeu Europa Universalis 1492-1792, jeu de stratégie : conquête et diplomatie] », *Ouest-France*, 21/06/2004.

« Nuit du jeu en réseau : les plombs n'ont pas sauté », *Le Télégramme*, 22/06/2004.

« Vingt-cinq joueurs à la nuit du jeu vidéo », *Ouest-France*, 23/06/2004.

« [- Tournoi de jeux en réseau Organisé par le conseil local de jeunes ce samedi 26 juin, de 16 h 30 à 20 h 30, à l'Hôtel-Dieu, destiné à tout public à partir de 12 ans, le jeu proposé est Counter Stike.] », *Ouest-France*, 26/06/2004.

« Toute une journée de jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 26/06/2004.

« Mordus de jeux vidéo en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/06/2004.

« Une première réussie », *La Voix du Nord*, 29/06/2004.

« Tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 01/07/2004.

« En Bref », *Le Parisien*, 01/07/2004.

« Folie du jeu à Gaston-Fébus », *Sud Ouest*, 02/07/2004.

« Un week-end de jeux en réseau au cybercentre », *Ouest-France*, 05/07/2004.

Pierre Penin, « L'autre arène d'Orthez », *Sud Ouest*, 06/07/2004.

« Six cents gamers jouent la coupe », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/07/2004.

« Tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 06/07/2004.

« Anne, sous l'emprise des jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/07/2004.

« Breiz Aréna : un tournoi 48 heures non stop », *Le Télégramme*, 06/07/2004.

« Polysonnance : les ados au futuroscope », *Ouest-France*, 07/07/2004.

« Une grande première dotée d'une réussite incontestable », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/07/2004.

« Nuit blanche pour fous de jeux vidéos », *Ouest-France*, 08/07/2004.

« Jeux vidéo : six cents champions jouent la coupe du monde », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/07/2004.

« Jeux vidéo au Futuroscope », *Sud Ouest*, 09/07/2004.

« Jeux, tu, ils... », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/07/2004.

« Un tournoi autour des jeux vidéo », *Ouest-France*, 10/07/2004.

« Les douze heures d'Arcadie », *Le Progrès*, 10/07/2004.

« Trois jours pour les jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 11/07/2004.

« Mondial des jeux vidéo : la finale », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/07/2004.

« Sept jeunes s'affrontent à Counter strike, un jeu vidéo en réseau », *Ouest-France*, 12/07/2004.

« Jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/07/2004.

Frédéric Gouaillard, « Sam Sam est le Zidane de la manette », *Le Parisien*, 14/07/2004.

« Les joueurs en réseau se sont vus », *Ouest-France*, 14/07/2004.

« Le rendez-vous des gamers », *La Voix du Nord*, 15/07/2004.

« Tickets-Loisirs : 22 jeunes au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 15/07/2004.

« [- Tournoi de jeux vidéo Des jeunes de l'association Éveil organisent un tournoi de jeux vidéo vendredi 16 juillet, de 16 h à 20 h, au centre associatif.] », *Ouest-France*, 16/07/2004.

« Jeux en réseau : Cent vingt jeunes branchés », *Le Bien Public*, 19/07/2004.

Julien Soyer, « Les jeux en réseau séduisent les jeunes », *Ouest-France*, 21/07/2004.

« Succès pour le tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 21/07/2004.

Romain Mudrak, « Les jeux en réseau : pas de danger ! », *Ouest-France*, 22/07/2004.

« Arena 3 : tuer pour de faux, se parler en vrai », *La Voix du Nord*, 22/07/2004.

« Jeux vidéo : Arsenal a gagné le tournoi », *Le Télégramme*, 23/07/2004.

Pi. M., « Soda, pizza, manette pour des combats virtuels », *La Voix du Nord*, 25/07/2004.

« [- Lan Party de solidarité Samedi 31 juillet à partir de 15 h à la salle de Beauséjour, une Lan party est proposée à tous les "Strikers" du Conquet ou de passage au profit d'une association soutenant des familles d'enfants] », *Ouest-France*, 30/07/2004.

« Concours de jeux en réseau pour Les amis de Léa », *Le Télégramme*, 31/07/2004.

J.- m. F, « Qui les affrontera ? », *Sud Ouest*, 31/07/2004.

« Le jeu en réseau tisse la toile solidaire », *Le Télégramme*, 03/08/2004.

« A vos armes, prêts, jouez ! », *Ouest-France*, 05/08/2004.

« Tous aux manettes dans la Petite Ferme », *La Voix du Nord*, 06/08/2004.

Julien Cinier, « Du virtuel au réel », *Sud Ouest*, 06/08/2004.

Pascal Simon, « Ils ont la passion des jeux en réseau », *Ouest-France*, 07/08/2004.

« Bon succès de la “Lan Party” avec Les amis de Léa », *Le Télégramme*, 11/08/2004.

« Le foot virtuel en démonstration », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/08/2004.

Julien Cinier, « Le pèlerinage du gamer Country », *Sud Ouest*, 14/08/2004.

« Un tournoi de jeux en réseau le samedi 28 août », *Ouest-France*, 20/08/2004.

Guillaume Barou, « Massacres aux pixels », *Le Progrès*, 20/08/2004.

« [- Tournoi informatique Tournoi de jeu en réseau, organisé samedi 28, à la cybercommune, à partir de 14 h, pour tous les jeunes du territoire intercommunal (autorisation parentale obligatoire pour les moins de 16 ans).] », *Ouest-France*, 23/08/2004.

« [- Armor Arena Organise un Lan (local area network ou en français tournoi des jeux en réseau) vendredi 27, samedi 28 et dimanche 29, salle des Ursulines.] », *Ouest-France*, 24/08/2004.

« Les jeux en réseau s’installent aux Ursulines ce week-end », *Le Télégramme*, 25/08/2004.

« Sept jeunes forment une cyberéquipe », *Ouest-France*, 25/08/2004.

« [- Armor Arena Organise un Lan (local area network ou en français tournoi des jeux en réseau) vendredi 27, samedi 28 et dimanche 29, salle des Ursulines.] », *Ouest-France*, 26/08/2004.

« [- Tournoi informatique Tournoi de jeu en réseau, organisé samedi 28, à la cybercommune, à partir de 14 h, pour tous les jeunes du territoire intercommunal (autorisation parentale obligatoire pour les moins de 16 ans).] », *Ouest-France*, 26/08/2004.

Frédéric Fraisse, « Jeux virtuels, contacts réels », *Sud Ouest*, 27/08/2004.

« Cybercommune : tournoi de jeu en réseau demain », *Le Télégramme*, 27/08/2004.

Jean-baptiste Koudrine, « Les gladiateurs du jeu en réseau dans l’arène », *Le Télégramme*, 29/08/2004.

Frédéric Fraisse, « Une équipe qui y croit dur comme web », *Sud Ouest*, 30/08/2004.

« Jeu en réseau : 13 participants au tournoi de samedi », *Ouest-France*, 30/08/2004.

« 48 heures de combats pour 230 gamers », *Ouest-France*, 30/08/2004.

« Bienvenue dans un monde virtuel », *Le Progrès*, 31/08/2004.

« Cybercommune : un tournoi de War Craft 3 pour huit jeunes », *Le Télégramme*, 31/08/2004.

« Peter Sverla, le Suédois du réseau », *Le Progrès*, 31/08/2004.

« [Finale des World Cyber Games France.] », *Le Parisien*, 01/09/2004.

« Le tournoi de jeu en réseau remporté par Damien Guézou », *Le Télégramme*, 01/09/2004.

« Project on lan fait sa rentrée », *Le Télégramme*, 01/09/2004.

« Des “gamers” ravis », *La Voix du Nord*, 01/09/2004.

« Jeu en réseau pour la fin de saison », *Le Progrès*, 01/09/2004.

« Des fans de LAN », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/09/2004.

« L’Amicro réunit 100 passionnés de jeux informatiques », *Ouest-France*, 02/09/2004.

Fabrice Bourgis, « Si si, le Ternois a bien eu droit à sa première “LAN” ! », *La Voix du Nord*, 03/09/2004.

« 48 heures de jeux en ligne à Mazaire », *Ouest-France*, 09/09/2004.

« Un vrai bureau pour des jeux virtuels », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/09/2004.

« La finale des World CyberGames France », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/09/2004.

« Jeux en réseau : l’association SLR fait sa rentrée », *Ouest-France*, 14/09/2004.

« Nuits de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 17/09/2004.

« Un jeu en réseau en construction », *Ouest-France*, 17/09/2004.

Marie Linton, « 15 000 visiteurs attendus au tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 18/09/2004.

Marie Linton, « Le top des jeux vidéo chez Disney », *Le Parisien*, 18/09/2004.

« “L’ambiance est extraordinaire dans les compétitions” », *Le Parisien*, 18/09/2004.

« Desailly, champion à Disney Village », *Le Parisien*, 19/09/2004.

« Pour 33 heures en réseau », *La Voix du Nord*, 01/10/2004.

« Jeux et brocante informatiques », *Le Progrès*, 02/10/2004.

« Pour 33 heures en réseau », *La Voix du Nord*, 02/10/2004.

« Trente et une heures de combat virtuel », *La Voix du Nord*, 07/10/2004.

« Vingt-quatre heures de jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 07/10/2004.

« DESCARTES AssoLAN L’association de jeux en réseau AssoLAN tiendra son assemblée générale samedi 23 octobre à 18 h à la mairie de Balesmes. Election du bureau et présentation du budget. », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/10/2004.

« [– Jeux en réseau Ils ont changé leur nom “Kteam” devenu logo.] », *Ouest-France*, 13/10/2004.

« [– Tournoi de jeu vidéo Tournoi playstation sur jeu pro évolution soccer ce vendredi 15, à 18 h, au bar Le Dahu, à Paderne.] », *Ouest-France*, 15/10/2004.

Béatrice Savignat, « Le football au bout des doigts avec le Berrichon Analogic-Club », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/10/2004.

« La K-Team prépare un concours de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 16/10/2004.

« Les accros du réseau », *Le Progrès*, 17/10/2004.

« 500 ados samedi au tournoi de foot virtuel », *Ouest-France*, 18/10/2004.

« Jeu en réseau : le courant n’est pas passé », *La Voix du Nord*, 19/10/2004.

« Tournoi de jeux en réseau Mé ôle », *Ouest-France*, 20/10/2004.

« Cosedia Arena Team : jeux en réseau ce week-end aux Unelles », *Ouest-France*, 22/10/2004.

« Tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 22/10/2004.

« [– Jeux en réseau de Mirab L’association Mirab organise un week-end de jeux en réseau le samedi 30 octobre, à partir de 20 h 30, à la salle des fêtes de La Vouvryonne.] », *Ouest-France*, 22/10/2004.

Thomas Mankowski, « Virtuel, sauf l'ambiance ! », *Sud Ouest*, 25/10/2004.

« "Lan party" à Saint-Rémy », *Le Progrès*, 27/10/2004.

« Ces jeunes collés devant l'écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/10/2004.

« Jeux en réseaux : Kteam est majeure », *Ouest-France*, 27/10/2004.

Sébastien Compagnon, « Les stratèges du virtuel », *Sud Ouest*, 28/10/2004.

« Les 24 heures de jeux vidéo : le grand chelem », *Le Télégramme*, 28/10/2004.

« Tournoi de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 28/10/2004.

« Sept jeunes ont participé à une soirée de jeux en réseau », *Ouest-France*, 28/10/2004.

« [- Jeux en réseau de Mirab L'association Mirab organise un week-end de jeux en réseau le samedi 30 octobre, à partir de 20 h 30, à la salle des fêtes de La Vouvryonne.] », *Ouest-France*, 29/10/2004.

« Tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 30/10/2004.

Sébastien Compagnon, « Les athlètes du virtuel », *Sud Ouest*, 30/10/2004.

Véronique Constance, « 250 joueurs s'affrontent en réseau », *Ouest-France*, 30/10/2004.

« Tournoi de jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 30/10/2004.

« [Jeux Jeux en réseau à Saint-Brieuc Deux cent cinquante mordus de jeux en réseau s'affrontent depuis vendredi et jusqu'à ce soir, 18 h, à Équinoxe, à Saint-Brieuc.] », *Ouest-France*, 31/10/2004.

« Plus de 150 jeunes bataillent sur ordinateur », *La Voix du Nord*, 31/10/2004.

« Informatique et jeux en réseau, d'aujourd'hui et d'hier », *La Voix du Nord*, 31/10/2004.

« Le conseil jeunes a réussi sa journée jeux vidéo », *Ouest-France*, 01/11/2004.

Xavier Sota, « Mordus par leur souris », *Sud Ouest*, 01/11/2004.

« Tournoi sur consoles », *Sud Ouest*, 02/11/2004.

Jean-marcel Boudard, « Jeu vidéo : "Tato", l'as des manettes », *Ouest-France*, 02/11/2004.

« Un tournoi aux Herbiers », *Ouest-France*, 02/11/2004.

« Plus de 48 heures de jeux au club informatique Inter Communes », *Ouest-France*, 02/11/2004.

« Des combats virtuels en réseau », *La Voix du Nord*, 02/11/2004.

« Animations jeunes : succès des jeux vidéos », *Le Télégramme*, 02/11/2004.

« La coupe du Monde de football interactive au Stade de Gerland », *Le Progrès*, 02/11/2004.

« Consoles en tournoi », *Sud Ouest*, 03/11/2004.

« Des jeux en réseau pendant 24 heures », *Ouest-France*, 03/11/2004.

« Deux jours et une nuit à jouer ! », *La Voix du Nord*, 03/11/2004.

« Club informatique : une trentaine de joueurs en tournoi à la lan – party, salle polyvalente », *Ouest-France*, 04/11/2004.

« Football sur console : à vos manettes ! », *Le Progrès*, 04/11/2004.

« Combats réguliers sur écrans », *Sud Ouest*, 04/11/2004.

« [Penser à s'inscrire pour samedi Lyon accueille samedi l'une des sept épreuves qualificatives de la coupe du Monde Interactive FIFA 2004, compétition internationale de football virtuel qui opposera les meilleurs] », *Le Progrès*, 04/11/2004.

« Le LAN reste à Planèze », *Sud Ouest*, 04/11/2004.

« Jeux en réseau : un bon début », *Ouest-France*, 04/11/2004.

« Football interactif à Gerland aujourd'hui », *Le Progrès*, 06/11/2004.

« "Mariokart", superstar à la campagne ce week-end », *Sud Ouest*, 07/11/2004.

Dominique Menvielle, « Des virtuoses du jeu virtuel », *Le Progrès*, 07/11/2004.

« Tournoi de jeux en réseau : vingt jeunes ont "combattu" », *Le Télégramme*, 08/11/2004.

« Quarante-huit heures non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/11/2004.

« Mé ôle : tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 09/11/2004.

« Des jeux en réseau pour récolter les premiers euros », *La Voix du Nord*, 09/11/2004.

« 130 joueurs en réseau à l'espace Tabourot », *Le Bien Public*, 09/11/2004.

« Rencontre LAN à Saint-Rémy », *Le Progrès*, 11/11/2004.

« Premier challenge de football virtuel », *Le Progrès*, 12/11/2004.

« Jeux en réseau à l'espace Saint-Germain », *Le Progrès*, 14/11/2004.

« Premier Festival du jeu vidéo à Saint-Étienne », *Le Progrès*, 17/11/2004.

« Compétition de foot virtuel pour "gamers" réels », *La Voix du Nord*, 17/11/2004.

« Une nouvelle association est née », *Sud Ouest*, 20/11/2004.

« Carton plein pour le foot interactif », *La Voix du Nord*, 21/11/2004.

« Jeux vidéo : 2000 joueurs vont s'affronter à Argentan », *Ouest-France*, 21/11/2004.

« [- Jeux en réseau Dans le cadre du festival de l'imaginaire, l'ALE et Spririt-Lan organisent Imagi-lan, l'odyssée du frag les 26, 27 et 28, à la salle des fêtes du bourg.] », *Ouest-France*, 22/11/2004.

A.w, « Le foot sur console a ses adeptes », *Ouest-France*, 24/11/2004.

« 24 heures de jeux en réseau ce week-end », *Ouest-France*, 27/11/2004.

« [- Jeux en réseau L'association "Age of network" invite les jeunes à venir jouer en réseau, ce samedi 27 novembre, au cybercentre, rue de l'Étendue.] », *Ouest-France*, 27/11/2004.

« Tournoi Vannes. Soixante joueurs de foot virtuel s'affrontent », *Ouest-France*, 28/11/2004.

« Nuit Internet Jeux en réseau », *Ouest-France*, 28/11/2004.

« Face aux jeux vidéos pendant 24 heures », *Ouest-France*, 29/11/2004.

« Un stade virtuel s'installe salle Mozart », *Ouest-France*, 29/11/2004.

« Journée jeu en réseau avec l'association Age of Network », *Ouest-France*, 29/11/2004.

Clément Perrouault, « le foot en jeu vidéo, une vraie compétition », *Ouest-France*, 29/11/2004.

« 30 heures de jeux en réseau à Tavaux », *Le Progrès*, 02/12/2004.

« Le 2e marathon "non stop" du LAN », *La Voix du Nord*, 02/12/2004.

J.b, «Premier festival des jeux vidéo : tour de chauffe à Montreynaud», *Le Progrès*, 02/12/2004.

« Première lan pour une jeune association », *Sud Ouest*, 02/12/2004.

« Tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 03/12/2004.

David Cormier, « En direct du stade virtuel de l'IUT », *Le Télégramme*, 04/12/2004.

« Arnaud : “Je joue aux foot sur ma console 20 heures par semaine” », *Le Progrès*, 05/12/2004.

M.g, « Festival des jeux vidéo à Saint-Etienne Les nouveaux mondes virtuels », *Le Progrès*, 05/12/2004.

Willy Dallay, « Jeux vidéos et risques calculés », *Sud Ouest*, 07/12/2004.

« Tournoi national », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/12/2004.

« Nuit blanche devant les écrans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/12/2004.

Thomas Mankowski, « Une armée de joueurs », *Sud Ouest*, 12/12/2004.

Marlène Arlot, « Fans de manettes et de crampons », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/12/2004.

Thomas Mankowski, « Un grand marathon virtuel », *Sud Ouest*, 13/12/2004.

« Jeu en réseau : tournoi les 27 et 28 décembre », *Le Télégramme*, 15/12/2004.

« Quand le foot se joue avec les mains », *Ouest-France*, 15/12/2004.

« Premier festival du jeu vidéo de Saint-Etienne : plus de 6 000 visiteurs », *Le Progrès*, 16/12/2004.

« Belle réussite du 1er “week-end jeux en réseau” », *Le Journal de Saône et Loire*, 16/12/2004.

« Nouvelle journée de jeux en réseau le lundi 20 et le mardi 21 décembre », *Ouest-France*, 18/12/2004.

« Maison des jeunes : tournois de jeux vidéo ou de football », *Le Télégramme*, 21/12/2004.

Jean Guilbault, « Jeux en réseau. “Deux ans à perdre mon temps” », *Le Télégramme*, 21/12/2004.

« Charge nordiste à la Lan Party », *La Voix du Nord*, 23/12/2004.

« 30 heures de jeu pour les “gamers” », *Ouest-France*, 23/12/2004.

« Jeux en réseau : une première à Montbrison », *Le Progrès*, 27/12/2004.

Pierre Fontanier, « Julien, aficionado de jeux en réseaux », *Ouest-France*, 28/12/2004.

« 60 passionnés de jeux vidéo réunis aux Halles », *Le Télégramme*, 29/12/2004.

« Les as des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 31/12/2004.

« Le foot en tournoi vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/01/2005.

« Ludovic, terreur internationale », *Le Télégramme*, 08/01/2005.

« Nuit branchée pour joueurs câblés », *Le Télégramme*, 08/01/2005.

« France-Brésil, version virtuelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/01/2005.

« 24 heures de jeux sur PC en réseau », *Ouest-France*, 12/01/2005.

« Des fous de foot... sur console », *La Voix du Nord*, 15/01/2005.

Bruno Renoul, « Les jeux vidéos au chevet de l'Asie », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/01/2005.

« Multimedia Argentan. 24 heures de jeux sur PC », *Ouest-France*, 16/01/2005.

« Dynamite Games : un concours sur Pro Evolution Soccer 4 », *Ouest-France*, 19/01/2005.

Josué Jean-bart, « Les fous de foot virtuel réunis en tournoi », *Ouest-France*, 20/01/2005.

« Championnat de France de foot virtuel », *Ouest-France*, 22/01/2005.

Thomas Heng, « Ils aiment la compétition virtuelle », *Ouest-France*, 23/01/2005.

« Jeux en réseau : c'était pas la foule », *Ouest-France*, 24/01/2005.

« 96 jeunes se défieront en foot virtuel », *Ouest-France*, 25/01/2005.

« Jeux en réseau avec Rezorg », *Le Bien Public*, 26/01/2005.

« Un 3 e tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 29/01/2005.

« Les fans de jeux vidéo se sont mesurés au football virtuel », *Le Parisien*, 31/01/2005.

« Tournoi de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/02/2005.

C.j, « Jeux en réseau : premier tournoi et première salle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2005.

Christophe Jaunet, « Le Real Madrid écrase le FC Nantes », *Ouest-France*, 04/02/2005.

« La "LAN party" reportée au mois de mars », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/02/2005.

« Jeux en réseau Saint-Berhevin. Tournoi organisé par les élèves ingénieurs. », *Ouest-France*, 06/02/2005.

J. Farina, « Exercice réussi pour les fous de jeu vidéo », *Sud Ouest*, 07/02/2005.

Pierre Lascourrèges, « Planète foot sur Playstation », *Sud Ouest*, 07/02/2005.

« Les stars du foot au bout des doigts », *Ouest-France*, 07/02/2005.

« 300 amateurs réunis pour un marathon de jeux vidéos », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/02/2005.

« Un week-end de jeu en réseau à Laval », *Ouest-France*, 08/02/2005.

« Kteam en période de jeux en réseau », *Ouest-France*, 08/02/2005.

« Grand jeu en réseau le samedi 19 février à l'espace Jean-Vilar », *Ouest-France*, 08/02/2005.

« Partie de jeu vidéo en réseau ce week-end », *Sud Ouest*, 09/02/2005.

« Jeux de stratégie au PL Guérin », *Le Télégramme*, 09/02/2005.

« Les jeux en réseau, un loisir à la mode chez les 16-25 ans », *Ouest-France*, 11/02/2005.

« Tournoi de jeux vidéo en réseau », *Sud Ouest*, 12/02/2005.

J. Bieganski, « Début du marathon jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 12/02/2005.

« Dihun : tournoi de jeux vidéo le 17 », *Le Télégramme*, 12/02/2005.

« [- Trois jours de jeux en réseau L'association chapelaine Amicro organise, du vendredi 18 au dimanche 20 février, un tournoi de jeux en réseau sur ordinateur pendant trois jours.] », *Ouest-France*, 12/02/2005.

« Jeux vidéo. Coupe du monde en juillet à paris », *Le Télégramme*, 12/02/2005.

Stephanie Albane, « “C’est le principe de la compétition qui me plaît” », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2005.

« Jouer en réseau face à son adversaire », *Ouest-France*, 13/02/2005.

« 300 amateurs de jeux en réseau s’affrontent par écran interposé », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2005.

« Jeux en réseau : 300 passionnés au Colisée », *Le Bien Public*, 13/02/2005.

« Jeux en réseaux Saint-Berthevin. Tournoi organisé par les élèves ingénieurs », *Ouest-France*, 13/02/2005.

Grégory Jacob, « Un tournoi qui a tenu toutes ses promesses », *Le Journal de Saône et Loire*, 14/02/2005.

« [– Jeux en réseau Une animation “Jeux en réseau” est proposée, le vendredi 25 février, de 14 h à 2 h du matin, par le Skwatt (local “Jeunes”) de Martigné-Ferchaud.] », *Ouest-France*, 14/02/2005.

« Tournoi de jeux en réseau, les participants ont joué durant tout le week-end », *Ouest-France*, 14/02/2005.

« Long week-end pour les joueurs en réseau au foyer de jeunes travailleurs Les 3 portes », *Ouest-France*, 14/02/2005.

« Plus de 400 joueurs ! », *La Voix du Nord*, 15/02/2005.

« Une première pour le foot virtuel angevin », *Ouest-France*, 15/02/2005.

« Marc a le jeu en réseau dans le sang », *Ouest-France*, 15/02/2005.

« Des vacanciers accros de jeux en réseau », *Ouest-France*, 15/02/2005.

« L’association West Lan propose de jouer en réseau », *Ouest-France*, 15/02/2005.

Sabrina Rouillé, « Les fans de jeux vidéo s’organisent », *Ouest-France*, 16/02/2005.

« [– Trois jours de jeux en réseau L’association chapelaine Amicro organise, du vendredi 18 au dimanche 20 février, un tournoi de jeux en réseau sur ordinateur pendant trois jours.] », *Ouest-France*, 16/02/2005.

« Concours de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/02/2005.

« Dégomez-les tous ! », *La Voix du Nord*, 17/02/2005.

Richard Marquet, « Un standing à tenir », *Sud Ouest*, 17/02/2005.

« Ils ont joué à fond les manettes ! », *La Voix du Nord*, 17/02/2005.

Laurent Breye, « Wattrelos : “gamers” de tout le pays, dégommez-vous », *La Voix du Nord*, 18/02/2005.

« Cyber jeux : 3e tournoi de la Lyon Ouest Lan », *Le Progrès*, 18/02/2005.

Laurent Breye, « Qui fait LAN (Party), fait un boeuf ! », *La Voix du Nord*, 19/02/2005.

« 286Euro(s) E pour Asie Enfants Isolés », *La Voix du Nord*, 19/02/2005.

« Grand jeu en réseau le 19 février », *Ouest-France*, 19/02/2005.

« Age of Network : du jeu en réseau le 26 février », *Ouest-France*, 19/02/2005.

« Freeplayer », *La Voix du Nord*, 19/02/2005.

« La passion du jeu en réseau à Capellia », *Ouest-France*, 21/02/2005.

« Tournoi de foot virtuel, le bon tarif », *Le Parisien*, 21/02/2005.

« 48 heures de jeux en réseau pour cent jeunes », *Ouest-France*, 21/02/2005.

« Une soirée dédiée aux jeux en réseau à la Maison des jeunes », *Ouest-France*, 21/02/2005.

« Ils ont joué jusqu'au bout de la nuit », *Ouest-France*, 22/02/2005.

« 180 cybernautes aux 40 heures de jeux vidéo en réseau », *Le Progrès*, 22/02/2005.

« Cyberarena : sept heures de combats virtuels », *Le Télégramme*, 22/02/2005.

« Un réseau qui rapproche », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/02/2005.

« Mickaël Rivoal gagne le tournoi de foot sur écran », *Ouest-France*, 23/02/2005.

« [– Jeux en réseau Une animation “Jeux en réseau” est proposée vendredi 25 février, de 14 h à 2 h du matin, par le Skwatt (local jeunes) de Martigné-Ferchaud.] », *Ouest-France*, 23/02/2005.

« Vingt-quatre heures de jeux en réseau », *Ouest-France*, 23/02/2005.

« Réseau d'amis », *Le Progrès*, 23/02/2005.

« Kteam : 40 participants au tournoi de jeux vidéos », *Le Télégramme*, 24/02/2005.

« Vingt-quatre heures de jeux en réseau pour les adhérents du Club Informatique », *Ouest-France*, 24/02/2005.

« Tournoi de foot virtuel samedi 26 février au Cheyenne café », *Ouest-France*, 25/02/2005.

Claire Staes, « Les sportifs du jeu en réseau en action », *Ouest-France*, 26/02/2005.

Loïc Tissot, « Fous de foot sur la console ! », *Ouest-France*, 27/02/2005.

Aude Ferbos, « Y a-t-il une femme dans la salle ? », *Sud Ouest*, 27/02/2005.

« Réinsertion sur la toile », *Sud Ouest*, 28/02/2005.

« Une soixantaine de “réseaux” avec le Skwatt », *Ouest-France*, 28/02/2005.

« Une association pour les jeux en réseau », *Ouest-France*, 02/03/2005.

« Et maintenant, le marathon des trente heures », *La Voix du Nord*, 02/03/2005.

« Jeux vidéo en réseau le 19 mars aux Halles », *Le Télégramme*, 05/03/2005.

« Puce informatique et Lan Party au programme 2005 », *Le Journal de Saône et Loire*, 09/03/2005.

« Un week-end de jeu en réseau au Dôme », *Le Télégramme*, 12/03/2005.

Mylène Girardeau, « La Gamers Assembly de retour au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/03/2005.

« Entrez dans l'arène des jeux en réseau ! », *Ouest-France*, 15/03/2005.

« Samedi et dimanche : tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 16/03/2005.

« [Tournoi de Football en vidéo Les Foyers Ruraux proposent “Le Tournoi”, un tournoi de jeux vidéo de football sur playstation 2, ouvert à tous demain, dans l'après-midi.] », *Le Progrès*, 18/03/2005.

« Boris, jeune roi de la console de jeux », *Ouest-France*, 18/03/2005.

« [- Animation Jeux vidéo En partenariat avec le service jeunesse, Pro Evolution Soccer à Vannes organise un tournoi en double samedi 19 (64 équipes maximum) et en simple, dimanche 20 (128 joueurs) dans la salle Michel-Le Brazidec] », *Ouest-France*, 19/03/2005.

« Étape qualificative du National de jeux en réseau hier à Carhaix », *Ouest-France*, 20/03/2005.

Marie Toumit, « Jeux et sucreries jusqu'au bout de la nuit », *Ouest-France*, 21/03/2005.

« Jeux de combats sur informatique », *Le Progrès*, 21/03/2005.

« Journée de jeux en réseau avec Uslan », *Ouest-France*, 22/03/2005.

Anne-charlotte Pannier, « Un tournoi de console reconnu par la fédération », *La Voix du Nord*, 23/03/2005.

« Jeu vidéo : 112 compétiteurs en tournoi », *Le Télégramme*, 24/03/2005.

« Une méga lan party HERMANT », *Sud Ouest*, 24/03/2005.

« Jeux en réseau : un loisir à découvrir », *Ouest-France*, 25/03/2005.

« Premier tournoi de jeux en réseau ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2005.

Emeric Evain, « Mordus de jeux en réseau, ils en ont fait leur métier », *Ouest-France*, 26/03/2005.

« Jeux en réseau à Chambray », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2005.

« De 14 h à minuit, les Cybernésies proposent de découvrir les jeux en réseau », *Ouest-France*, 26/03/2005.

Gladys Marivat, « 72 heures de jeux vidéos non stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2005.

Cécile Réto, « Dix heures d'ordinateur, "quel bonheur !" », *Ouest-France*, 27/03/2005.

« Les jeux en réseau appréciés », *La Voix du Nord*, 27/03/2005.

« 40 accros du réseau à la soirée jeu », *Ouest-France*, 28/03/2005.

« La première victoire des jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2005.

« Internet a rimé avec mitraillettes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2005.

« West Arena : du sport électronique à St-Ernel », *Le Télégramme*, 30/03/2005.

« Et de quatre pour la West arena ! », *Ouest-France*, 30/03/2005.

« West arena. », *Le Télégramme*, 30/03/2005.

« Un tournoi de jeux en réseau jusqu'à dimanche à l'espace Web City », *Ouest-France*, 31/03/2005.

« Jeux en réseau méga-lan de Saint-Longis – réseau du 1er au 3 avril », *Ouest-France*, 01/04/2005.

« Une Lan – party bien réussie », *Le Progrès*, 04/04/2005.

« Jeux virtuels : trois jours non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2005.

« Insalan : jeux en réseau les 16 et 17 avril », *Ouest-France*, 06/04/2005.

« Tournoi de foot virtuel à l'ESC », *La Voix du Nord*, 07/04/2005.

« Que les meilleurs stratèges gagnent », *Le Bien Public*, 07/04/2005.

« “LAN party” ce week-end à la salle d’Anchin », *La Voix du Nord*, 08/04/2005.

« “Un jeu pour vivre le rêve d’être footballeur pro” », *La Voix du Nord*, 08/04/2005.

« “Patience et concentration” », *La Voix du Nord*, 08/04/2005.

« [– Tournoi de jeux en réseau Pendant les vacances d’avril, tournoi du jeu “Pro evolution soccer”.] », *Ouest-France*, 09/04/2005.

« La méga Lan Party d’Amiposte Telecom », *La Voix du Nord*, 10/04/2005.

« Au régime consoles vidéo », *Sud Ouest*, 12/04/2005.

« Insalan : jeux en réseau les 16 et 17 avril », *Ouest-France*, 12/04/2005.

« “Lan – party” ce week-end », *Le Progrès*, 13/04/2005.

« Des jeux informatiques pour une cause juste », *La Voix du Nord*, 13/04/2005.

« Cinq équipes pour un tournoi de jeux en réseau », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/04/2005.

« [– Tournoi de jeux en réseau Pendant les vacances d’avril, tournoi du jeu “Pro evolution soccer”.] », *Ouest-France*, 13/04/2005.

« Jeux vidéo en réseau : la passion a gagné Lille », *La Voix du Nord*, 13/04/2005.

« Pico Lan : deux jours de jeux en réseau au Club Informatique Inter Communes les 16 et 17 avril », *Ouest-France*, 14/04/2005.

« Cyberspace : des jeux en réseau pour tous les âges », *Le Télégramme*, 15/04/2005.

« Les passionnés de jeux vidéo ont rendez-vous les 2 et 3 juillet », *Ouest-France*, 15/04/2005.

Jérôme Albert, « La LAN a du foin dans ses bottes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2005.

Nicolas Sévaux, « J – 7 pour le tournoi de foot virtuel », *Le Parisien*, 16/04/2005.

« LAN party au lycée Guy-Chauvet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2005.

« Insalan : jeux en réseau ce week-end », *Ouest-France*, 16/04/2005.

« Des dizaines de joueurs en réseau s’affrontent », *La Voix du Nord*, 17/04/2005.

« A l’Insa, premier tournoi de jeu sur ordinateur », *Ouest-France*, 19/04/2005.

« La West Arena affiche plus que complet », *Ouest-France*, 19/04/2005.

« Une Lan – party réussie », *Le Progrès*, 19/04/2005.

« Avec Anjou Game, des jeux vidéo sans débat, ce week-end à Athlétis », *Ouest-France*, 19/04/2005.

« Tournoi de jeu vidéo : Pro évolution soccer du 23 au 30 avril à Dynamite games », *Ouest-France*, 20/04/2005.

« Mordus par leur souris », *Sud Ouest*, 20/04/2005.

« La Lan party fait sauter les plombs », *La Voix du Nord*, 20/04/2005.

« West Arena dès demain soir : les 350 places sont réservées », *Le Télégramme*, 21/04/2005.

« Tournoi de jeu vidéo : Pro évolution soccer du 23 au 30 avril à Dynamite games », *Ouest-France*, 21/04/2005.

« Jeux vidéo : les championnats de France de football virtuel se déroulent à Angers samedi », *Ouest-France*, 22/04/2005.

« Jeux vidéos “à bloc” pendant 2 jours », *Ouest-France*, 23/04/2005.

« La Tornade prépare son second tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 23/04/2005.

Thierry Soufflard, « Du foot en salle sur pelouse de pixels », *Ouest-France*, 23/04/2005.

« Comme un tournoi de foot », *La Voix du Nord*, 23/04/2005.

« Un club de jeux en réseau aux moyens limités », *Le Télégramme*, 23/04/2005.

« Jonathan, 13 ans : “Des ordis trop vieux” », *Le Télégramme*, 23/04/2005.

« Jeux en réseau », *Le Télégramme*, 23/04/2005.

Renée-laure Euzen, « West arena capitale de la guerre virtuelle », *Ouest-France*, 24/04/2005.

Monique Madec, « West Arena : 372 joueurs en réseaux », *Le Télégramme*, 24/04/2005.

« [Les loisirs du pays de landerneau Landerneau – west arena.] », *Le Télégramme*, 24/04/2005.

« Jeux en réseau en vedette à la Maison des jeunes », *Ouest-France*, 25/04/2005.

« 24 heures de jeux en réseau pour 15 jeunes », *Ouest-France*, 25/04/2005.

« West Arena 4 : trois jours de jeux virtuels », *Le Télégramme*, 25/04/2005.

« Jeux vidéos en réseau jusqu’au bout de la nuit », *Ouest-France*, 25/04/2005.

« Un tournoi de jeux video le 28 avril », *Ouest-France*, 26/04/2005.

« Premier festival du jeu vidéo à Péronnas », *Le Progrès*, 27/04/2005.

« Les lan – parties, c’est pour bientôt », *La Voix du Nord*, 27/04/2005.

« Échanges et compétition autour des écrans », *La Voix du Nord*, 28/04/2005.

« Un univers virtuel et survolté », *Le Progrès*, 29/04/2005.

« Grande compétition de jeux vidéo au Vaudeville les 7 et 8 mai », *Ouest-France*, 29/04/2005.

Aymeric Renou, « Allez passer les qualifications de Roland-Garros... virtuel », *Le Parisien*, 30/04/2005.

« 18 participants au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 30/04/2005.

« 18 participants au tournoi de jeux vidéo de la Tornade calanaise », *Ouest-France*, 30/04/2005.

« Jeux en réseaux pendant 48 h non stop », *Ouest-France*, 03/05/2005.

Marc Dazy, « Les jeux en réseau sans arrêt », *Le Progrès*, 03/05/2005.

M.d., « Les marathoniens du sport électronique », *Le Progrès*, 03/05/2005.

« Un tournoi de foot virtuel pour les ados », *Ouest-France*, 03/05/2005.

« Grande compétition de jeux vidéo au Vaudeville les 7 et 8 mai », *Ouest-France*, 04/05/2005.

« Tournoi de jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 04/05/2005.

« Un tournoi de “tennis virtuel” place Hoche », *Ouest-France*, 05/05/2005.

« Jeux en réseau : ambiance assurée à l’espace jeunes », *Le Télégramme*, 06/05/2005.

« Jeux vidéo à Vire les 7 et 8 mai prochains », *Ouest-France*, 06/05/2005.

« Tournoi de football virtuel », *La Voix du Nord*, 06/05/2005.

« Tournoi de jeux vidéo, ce week-end à Vire », *Ouest-France*, 07/05/2005.

Virginie Jamin, « Les bolides virtuels crèvent l'écran », *Ouest-France*, 12/05/2005.

« La ville, théâtre d'affrontements virtuels », *Ouest-France*, 13/05/2005.

Ludovic Colin, « Le sport virtuel pour passion », *Le Progrès*, 14/05/2005.

« Jeux vidéo : tournoi annuel du club à Vire », *Ouest-France*, 19/05/2005.

« Le tournoi de jeux en réseau a été un succès », *Ouest-France*, 25/05/2005.

A.- m. S, « Le Grand Prix virtuel sur console », *Sud Ouest*, 30/05/2005.

« Le football sans l'effort physique », *La Voix du Nord*, 02/06/2005.

« Tournoi en réseau les 2 et 3 juillet », *Le Télégramme*, 07/06/2005.

« Un tournoi de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 07/06/2005.

Marc Wast, « Stress, tension et vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/06/2005.

« Une deuxième LAN au mois de juillet », *Le Journal de Saône et Loire*, 10/06/2005.

« 24 heures de jeu vidéo pour un record mondial », *Ouest-France*, 11/06/2005.

« Deux jours de jeux en réseau pour une vingtaine de passionnés, ce week-end », *Ouest-France*, 13/06/2005.

« "Gran Turismo 4" à l'honneur mercredi après-midi », *Le Journal de Saône et Loire*, 14/06/2005.

« Jeu sur console 2005 : demain trophée FNAC », *Le Progrès*, 14/06/2005.

« Fin du tournoi en réseau au cybercommune », *Ouest-France*, 14/06/2005.

« Tournoi en réseau les 2 et 3 juillet », *Le Télégramme*, 15/06/2005.

« Sun Arena : tournoi de jeux vidéo en réseau avec Orgalan les 28 et 29 juin aux Halles », *Ouest-France*, 20/06/2005.

« Jeux en réseau au Mé ôle 21 jeunes s'affrontent », *Le Télégramme*, 21/06/2005.

« 24 heures non stop de jeux en réseau », *Ouest-France*, 22/06/2005.

« La bataille a fait rage ! », *La Voix du Nord*, 22/06/2005.

« [Mathias Perriot représentera la France lors de la Coupe du Monde de jeux vidéo] », *Sud Ouest*, 26/06/2005.

Samuel Nohra, « Matthias affûte sa souris pour la Coupe mondiale », *Ouest-France*, 26/06/2005.

« Jeux – vidéo Rennes. Championnat de football virtuel à la salle de la Cité », *Ouest-France*, 26/06/2005.

« Les jeunes jouent en réseau », *Le Progrès*, 27/06/2005.

« Trois jours et trois nuits de jeux en réseau à Caudan », *Le Télégramme*, 28/06/2005.

« Championnat du monde des jeux vidéos du 6 au 10 juillet à Paris », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/06/2005.

« Le jeu vidéo se partage au cybercentre », *Ouest-France*, 29/06/2005.

« Les amateurs de football se consolent », *Le Progrès*, 29/06/2005.

« Sylver Dragon : un tournoi en réseau samedi et dimanche », *Le Télégramme*, 30/06/2005.

« 24 heures non-stop de jeux vidéos à Guilers, ce week-end », *Ouest-France*, 01/07/2005.

Nathalie Garrido, « L'amour du foot jusqu'au bout des doigts », *Le Progrès*, 03/07/2005.

« Sylver Arena : le jeu vidéo cartonne », *Le Télégramme*, 03/07/2005.

« [Jeu en réseau à Yerres.] », *Le Parisien*, 03/07/2005.

« Jeux vidéo Vitré. Tournoi interrégions de football virtuel. », *Ouest-France*, 03/07/2005.

Nathalie Garrido, « "On est une vraie équipe" », *Le Progrès*, 03/07/2005.

Olivier Bureau, « 48 heures non-stop devant l'ordinateur », *Le Parisien*, 04/07/2005.

« Connection bien établie », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/07/2005.

Florence Cicoella, « Les jeux vidéo s'offrent une Coupe du monde », *Le Parisien*, 06/07/2005.

« "La compétition n'est rien sans la convivialité" », *Le Parisien*, 06/07/2005.

« Rencontre et jeu en réseau », *Sud Ouest*, 06/07/2005.

Samuel Nohra, « Matthias, cyberathlète, défie le monde », *Ouest-France*, 08/07/2005.

Jean-philippe Vigouroux, « Sommet mondial du jeu vidéo », *Le Progrès*, 09/07/2005.

« Le tournoi en réseau a réuni 90 participants », *Le Télégramme*, 09/07/2005.

« Sylver Arena : le palmarès des joueurs vidéo », *Ouest-France*, 09/07/2005.

M.- e.g, « Match de boxe en jeu vidéo », *Le Parisien*, 09/07/2005.

Clémence Pène, « Avec les virtuoses de la console », *Le Parisien*, 10/07/2005.

Nathalie Mauret, « Mathilde "Arwen" Abgrall, heureuse aux jeux », *Le Progrès*, 10/07/2005.

Clémence Pène, « Issam, le champion zen », *Le Parisien*, 10/07/2005.

« Trois jours non stop de jeux en réseau », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/07/2005.

P. A, « Les Laneurs ont envahi le parc des expos pour 48 heures de jeux vidéo non-stop », *Le Journal de Saône et Loire*, 16/07/2005.

P. A, « Une opération reflétant la solidarité du monde des jeux vidéos », *Le Journal de Saône et Loire*, 17/07/2005.

P. A, « Le tournoi de jeu vidéo a fait le plein », *Le Journal de Saône et Loire*, 18/07/2005.

« Jeux en réseau, samedi à Condé-sur-Noireau », *Ouest-France*, 19/07/2005.

« Les lan – parties font de plus en plus d'adeptes », *La Voix du Nord*, 21/07/2005.

Romain Le Jeune, « Jeux vidéo : en couple c'est mieux ! », *Ouest-France*, 23/07/2005.

C Lemaire, « Des soirées dédiées aux jeux en réseau », *Sud Ouest*, 23/07/2005.

« Les jeunes à l'heure des jeux en réseau », *Ouest-France*, 30/07/2005.

« Les joueurs sont dans l'Arène », *La Voix du Nord*, 31/07/2005.

« La saison se termine bien », *La Voix du Nord*, 31/07/2005.

Patrick Seghi, « Que la lumière virtuelle soit ! », *La Voix du Nord*, 31/07/2005.

« Reprise des tournois en réseau à la cybercommune », *Le Télégramme*, 01/08/2005.

« Deux séances de jeux en réseau au cybercentre », *Ouest-France*, 02/08/2005.

« Vive les jeux en réseau ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/08/2005.

C.m, « Un Tourangeau organise la Coupe d'Europe ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/08/2005.

Richard Marquet, « Le pèlerinage estival des joueurs en réseau », *Sud Ouest*, 11/08/2005.

Karine Bailet, « Maître du virtuel », *Sud Ouest*, 17/08/2005.

« 32 joueurs au tournoi de Playstation », *Le Télégramme*, 19/08/2005.

Frédéric Cristofol, « Dépendance virtuelle », *Sud Ouest*, 19/08/2005.

« À fond les manettes avec ! », *La Voix du Nord*, 21/08/2005.

« Un Tourangeau a organisé la Coupe d'Europe de jeux vidéos », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/08/2005.

« Châtelleraut, capitale du football virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/08/2005.

« Le retour des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 27/08/2005.

David Derieux, « Les joueurs en réseau ont leur association », *La Voix du Nord*, 30/08/2005.

« Ils ont lutté contre les "terro" », *La Voix du Nord*, 31/08/2005.

Chloé Andries, « Jeux en réseau : une planète pas si étrange », *Le Télégramme*, 02/09/2005.

« Tournoi de jeu vidéo en réseau : 40 jeunes enthousiastes », *Le Télégramme*, 07/09/2005.

« Quarante participants aux tournois de jeux en réseau », *Ouest-France*, 09/09/2005.

« FLL : le retour des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 15/09/2005.

Delphine Veaudor, « Une journée au pays des jeux vidéo », *Ouest-France*, 18/09/2005.

« Grand tournoi de jeux en réseau le week-end prochain », *Le Télégramme*, 19/09/2005.

« Jeux en réseau : un tournoi Lan Arena ce week-end à Moëlan », *Le Télégramme*, 20/09/2005.

« Un tournoi de jeux en réseau à la cybercommune à l'Ellipse », *Ouest-France*, 20/09/2005.

« Jeux en réseau au Petit-Marseille », *Sud Ouest*, 22/09/2005.

Benjamin Dubrulle, « Le jeu vidéo, une passion bien réelle », *La Voix du Nord*, 24/09/2005.

Pascal Simon, « Le tournoi de jeux en réseau fait mouche », *Ouest-France*, 26/09/2005.

« Cybercommune : 60 joueurs au tournoi Lan Arena », *Le Télégramme*, 26/09/2005.

« Un grand tournoi de football virtuel », *La Voix du Nord*, 27/09/2005.

« Encore mieux qu'en 2005 », *La Voix du Nord*, 06/10/2005.

« Dix joueurs au deuxième tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 06/10/2005.

« Soirée jeux en réseau demain à la MPT », *Le Télégramme*, 06/10/2005.

« Des jeux en réseaux lundi 24 et mardi 25 », *Ouest-France*, 07/10/2005.

« Polysonnance : soirée jeux en réseau ce vendredi L'association Polysonnance organise, ce vendredi 7 octobre, de 17 h à minuit », *Ouest-France*, 07/10/2005.

« Les deux vainqueurs du concours de jeu vidéo », *Ouest-France*, 10/10/2005.

Michel Meunier, « L'adrénaline va grimper », *Sud Ouest*, 21/10/2005.

« Une “Lan party” dans la cité des deux rivières », *La Voix du Nord*, 21/10/2005.

Muriel Hirigoyen, « Quand chauffe la manette », *Sud Ouest*, 24/10/2005.

« Cybercommune : première nuit des jeux en réseau jeudi », *Le Télégramme*, 24/10/2005.

« Une première “lan party” réussie », *La Voix du Nord*, 26/10/2005.

« Kteam, troisième session de jeux en réseau », *Ouest-France*, 26/10/2005.

« “Les jeux en réseau, un monde à part” », *La Voix du Nord*, 27/10/2005.

« Ce week-end : tournoi en réseau à la salle des fêtes », *Le Progrès*, 27/10/2005.

« Des fanas branchés presque 24heures sur 24 », *La Voix du Nord*, 27/10/2005.

« Une journée de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 28/10/2005.

« Succès du tournoi de jeux vidéos », *Ouest-France*, 28/10/2005.

« Succès des jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 29/10/2005.

« Jeux en réseau : les clichés ont la vie dure », *La Voix du Nord*, 30/10/2005.

« Deux jours sur les jeux vidéo », *Le Parisien*, 31/10/2005.

« Cybercommune : la nuit des jeux en réseau a passionné les jeunes », *Le Télégramme*, 01/11/2005.

« Jeux en réseau au Mé ôle : 30 jeunes s’affrontent », *Le Télégramme*, 01/11/2005.

« Nuit de jeux en réseau à la cybercommune », *Ouest-France*, 01/11/2005.

« Une nuit de jeux avec l’association Lan at Orne », *Ouest-France*, 02/11/2005.

« Succès optimal pour la Lan Pitigamerz 2 », *Le Progrès*, 03/11/2005.

« Moulvi-Téléthon 2005 : place aux jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2005.

« 24 heures de jeux vidéo au foyer communal », *Le Télégramme*, 03/11/2005.

« Aurélien a créé le hockey sur jeu vidéo », *Ouest-France*, 03/11/2005.

« Branchés pendant trois jours », *La Voix du Nord*, 03/11/2005.

« Challenge NRJ Games », *La Voix du Nord*, 04/11/2005.

« Football virtuel au Verger : 96 joueurs attendus », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/11/2005.

« Les ados aiment le réseau », *La Voix du Nord*, 04/11/2005.

« Dix équipes au tournoi Counter Strike au Médiapôle », *Ouest-France*, 04/11/2005.

« Les accros de la manette », *Sud Ouest*, 05/11/2005.

Nicolas Tavares, « Le football virtuel méritait bien une chapelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/11/2005.

« Matches virtuels pour joueurs avertis », *La Voix du Nord*, 09/11/2005.

« Tournoi de jeux vidéo et bourse d’échanges le 20 », *Ouest-France*, 12/11/2005.

« 250 joueurs en réseau à La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/11/2005.

« Tournoi de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/11/2005.

« Joueurs de nuit », *Sud Ouest*, 18/11/2005.

« Les pros de la manette en tournoi de foot », *Ouest-France*, 22/11/2005.

« Téléthon 2005 : tournoi informatique », *Le Progrès*, 24/11/2005.

« Jeu vidéo : l'IUT à fond les manettes », *Le Télégramme*, 25/11/2005.

« Les étudiants font du foot avec une manette », *Ouest-France*, 26/11/2005.

« Les artistes de la console en tournoi », *Ouest-France*, 01/12/2005.

« Mini "lan party" avec la MJC, pour Océane », *La Voix du Nord*, 01/12/2005.

« Une Lan party organisée pour le Téléthon », *Sud Ouest*, 02/12/2005.

« Une dizaine de participants au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 03/12/2005.

« [Jeux en réseau le week-end prochain aux Herbiers Un week-end de jeu en réseau est organisé les 10 et 11 décembre, à l'institut rural des Herbiers.] », *Ouest-France*, 04/12/2005.

« Le jeu en réseau a manqué de pub », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/12/2005.

« 38 participants à la Lan party de Reso 71 », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/12/2005.

« Week-end du jeu en réseau, nuit comprise », *Ouest-France*, 08/12/2005.

« Téléthon : précisions de Moultiplayers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/12/2005.

« 1500 E récoltés au profit du Téléthon », *Le Progrès*, 11/12/2005.

« Un tournoi en réseau », *Sud Ouest*, 12/12/2005.

« Jeux en réseau : Age of Network satisfait », *Ouest-France*, 14/12/2005.

« Tournoi de jeux en réseau mardi. », *Le Télégramme*, 14/12/2005.

Thomas Mankowski, « Nether le gamer de passage à la Lan », *Sud Ouest*, 17/12/2005.

« Le sport électronique envahit les 3 Mâts », *Ouest-France*, 18/12/2005.

« Yohann et Cie, sportifs électroniques », *Ouest-France*, 19/12/2005.

Isabelle Bois, « Football : un samedi après-midi virtuel », *Ouest-France*, 19/12/2005.

« Tournoi de jeux en réseau aujourd'hui au Mé ôle », *Le Télégramme*, 20/12/2005.

« Nuit de jeux dans une ambiance bon enfant », *La Voix du Nord*, 22/12/2005.

« Succès de la seconde Lan Party », *La Voix du Nord*, 24/12/2005.

« Pour faire une Lan », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2005.

« "J'ai atteint mon objectif : être le meilleur en Europe" », *La Voix du Nord*, 25/12/2005.

« Médiapôle : une douzaine de jeunes s'affrontent en réseau », *Le Télégramme*, 28/12/2005.

Gauvain Peleau-barreyre, « Longues parties entre amis », *Sud Ouest*, 28/12/2005.

Lionel Janin, « Une nuit de jeux vidéos pour les mordus d'Halo », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/12/2005.

« Le roi de la manette c'est Kevin alias Neofit », *Le Journal de Saône et Loire*, 29/12/2005.

« 30 heures non-stop de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 29/12/2005.

« Les jeux vidéo ont fait recette », *Ouest-France*, 29/12/2005.

« Maison de quartier : les ados jouent en réseau », *Le Télégramme*, 29/12/2005.

« Jeux en réseau au Médiapôle : 10 participants », *Ouest-France*, 29/12/2005.

« Les Gamers s'affrontent sous les Halles », *Ouest-France*, 30/12/2005.

« Un tournoi de console vidéo en cadeau », *La Voix du Nord*, 31/12/2005.

« Après-midi jeux en réseau pour les pré-ados », *Ouest-France*, 02/01/2006.

« 400 joueurs dans l'arène », *La Voix du Nord*, 05/01/2006.

« Jeu en réseau de 45 joueurs à la Cave à musique », *Le Journal de Saône et Loire*, 06/01/2006.

« Deux jours et une nuit de jeux en réseau », *Ouest-France*, 12/01/2006.

Cathy Tymen, « Jeux en réseau : 60 gamers à la KastellAn », *Le Télégramme*, 13/01/2006.

« Jeu vidéo : le combat virtuel a ses "accros" », *Ouest-France*, 13/01/2006.

« Jeux en réseau », *Le Télégramme*, 16/01/2006.

« Football virtuel », *Le Télégramme*, 20/01/2006.

« Jouer au football assis dans le salon », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/01/2006.

« Jeux vidéo », *Le Télégramme*, 23/01/2006.

« Championnat de foot virtuel à la salle de la Cité », *Ouest-France*, 23/01/2006.

« La Lan Party s'annonce grandiose ! », *La Voix du Nord*, 25/01/2006.

« [Un week-end de jeux en réseau aura lieu les 4 et 5 février au parc des expos de Saint-Berthevin.] », *Ouest-France*, 25/01/2006.

« "A vos manettes !" », *Le Progrès*, 27/01/2006.

« Jeux », *Ouest-France*, 29/01/2006.

Frédérique Guiziou, « Qui va remporter la KasteLAN ? », *Ouest-France*, 29/01/2006.

Frédérique Guiziou, « Satisfaction totale pour la KastellAN », *Ouest-France*, 30/01/2006.

« Près de 50 joueurs à la première Kastellan », *Le Télégramme*, 30/01/2006.

« Les fanas de jeux vidéo en tournoi », *Ouest-France*, 31/01/2006.

« Une trentaine de concurrents au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 31/01/2006.

« Un tournoi de jeux en réseau à Laval », *Ouest-France*, 02/02/2006.

« Le foyer des jeunes se connecte pendant 24 heures », *Ouest-France*, 03/02/2006.

« Tournoi de jeux vidéo avec la Pierre Le Bigaut », *Le Télégramme*, 03/02/2006.

« Charles l'étudiant voue un culte aux jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/02/2006.

« Trophée Virtua Tennis Tour à la Fnac de Tours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/02/2006.

Christophe Lefèvre, « Argenteuil capitale des jeux vidéos », *Le Parisien*, 04/02/2006.

« La console de jeux a été remportée », *La Voix du Nord*, 04/02/2006.

« Jeux de mains, jeux de vilains... », *Ouest-France*, 05/02/2006.

« Des jeux en réseau sur internet à Laval », *Ouest-France*, 05/02/2006.

« Cinq cents PC à Salengro », *La Voix du Nord*, 05/02/2006.

« Ce fut un succès », *La Voix du Nord*, 05/02/2006.

Jean-philippe Nicoleau, « Haut dépit pour le tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 06/02/2006.

« Le foyer des jeunes réussit sa 1re manifestation », *Ouest-France*, 07/02/2006.

« [CONCOURS Jeux en réseau.] », *Sud Ouest*, 08/02/2006.

« Soirée “Lan party” au pôle étudiant, ce soir », *Ouest-France*, 09/02/2006.

« LAN Party : une première réussie pour le foyer des jeunes », *Le Télégramme*, 09/02/2006.

« A vos ordinateurs, prêts, jouez ! », *Ouest-France*, 09/02/2006.

« Jeux en réseau les 18 et 19 février aux halles », *Le Télégramme*, 09/02/2006.

« Sur le Net, ils jouent en réseau pendant des heures », *Ouest-France*, 11/02/2006.

« Nuit blanche pour les souris Près de 400 mordus de jeux en réseau ont installé leur PC salle Salengro à Wattrelos », *La Voix du Nord*, 12/02/2006.

Aude Ferbos, « Un sport à part entière », *Sud Ouest*, 14/02/2006.

« : une nouvelle association », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/02/2006.

« Ils jouent au foot... assis dans leur fauteuil », *Ouest-France*, 14/02/2006.

« [Elue capitale du jeu dans le cadre de Lille 2004 Wattrelos est la ville des extrêmes dans ce domaine.] », *La Voix du Nord*, 14/02/2006.

« Un tournoi de football virtuel », *La Voix du Nord*, 15/02/2006.

« Les “Trente Heures” des jeux vidéos sont lancées », *Le Progrès*, 17/02/2006.

« Footballeurs virtuels », *La Voix du Nord*, 17/02/2006.

M.b, « Ils organisent un tournoi vidéo complètement foot », *Sud Ouest*, 17/02/2006.

« Les 24 heures de jeux en réseau mercredi et jeudi. », *Le Télégramme*, 17/02/2006.

« Premier tournoi de jeux en réseau les 20 et 21 », *Ouest-France*, 17/02/2006.

« 24 heures de jeux en réseau à Plouisy », *Ouest-France*, 18/02/2006.

Alice Gauvin, « Week-end de jeu en réseau à Trouville », *Ouest-France*, 18/02/2006.

Maryan Charruau, « Le stress et la passion n’ont rien de virtuel », *Sud Ouest*, 20/02/2006.

« Jeux en réseau : 30 heures non-stop », *Le Télégramme*, 20/02/2006.

« Jeux en réseau : les 24 heures démarrent mercredi à Plouisy », *Le Télégramme*, 20/02/2006.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 20/02/2006.

« Premier tournoi de jeux en réseau lundi et mardi », *Ouest-France*, 20/02/2006.

« Johanna : « Ils sont très forts » », *Le Télégramme*, 20/02/2006.

« Une soixante d’accros réunis pour le week-end », *La Voix du Nord*, 21/02/2006.

« Du loisir vidéo ludique au sport numérique », *Ouest-France*, 23/02/2006.

« Jeux vidéo : une trentaine de jeunes aux manettes », *Le Télégramme*, 23/02/2006.

« Avec Éclairage public, un tournoi de football sur consoles de jeu vidéo », *Ouest-France*, 23/02/2006.

« Dernier rush aux 24 heures de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 23/02/2006.

« 24 heures de jeux vidéos au foyer communal », *Le Télégramme*, 23/02/2006.

« [TALENCE Ce week-end, salle Coubertin, "Atalan 2006" rassemblera 1 000 joueurs.] », *Sud Ouest*, 24/02/2006.

« Festival de la jeunesse : tournoi de jeux vidéo et battle samedi », *Le Télégramme*, 24/02/2006.

« Tournoi de jeux vidéo bien suivi à Kerlivio », *Ouest-France*, 24/02/2006.

« Espace jeunes : des jeux vidéo en ouverture », *Ouest-France*, 24/02/2006.

« Jeux en réseau : 80 joueurs aux halles », *Ouest-France*, 24/02/2006.

« Prêtez-vous au jeu d'une Lan Une partie de jeux en réseau (Local area network) est programmée du 21 au 23 avril à l'espace Calquella de Coquelles », *La Voix du Nord*, 25/02/2006.

« Peu de monde aux 24 heures de jeux en réseau », *Ouest-France*, 25/02/2006.

« Fans de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/02/2006.

Eric-noël Kubisch, « Les fous du joystick », *Sud Ouest*, 26/02/2006.

« Les 24 heures de jeux en réseau ont attiré peu de jeunes », *Le Télégramme*, 26/02/2006.

« [Gamer cherche sponsor LAN-partys.] », *Sud Ouest*, 26/02/2006.

Loïc Tissot, « Un tour dans l'antre du cybermonde », *Ouest-France*, 26/02/2006.

« [Festival du jeu à Meslay-du-Maine Les premiers joueurs étaient au rendez-vous, samedi, de la 3e édition du Festival du jeu de Meslay-du-Maine.] », *Ouest-France*, 26/02/2006.

« Des jeux en réseau au festival de la jeunesse », *Ouest-France*, 27/02/2006.

« Jeux vidéo : la bonne santé de l'e-sport », *Ouest-France*, 27/02/2006.

Eric-noël Kubisch, « Du sport dans la console », *Sud Ouest*, 27/02/2006.

P.b, « Un tournoi pour les passionnés de football et de jeu sur consoles », *Le Progrès*, 28/02/2006.

« Guérilla en réseau », *Le Télégramme*, 28/02/2006.

« Rochefort' en fusion », *Sud Ouest*, 28/02/2006.

« Cyberlan Arena 4 : 24 heures de combats virtuels », *Le Télégramme*, 28/02/2006.

« Saint Léon rajeunit », *Sud Ouest*, 01/03/2006.

« A fond les manettes », *Le Progrès*, 02/03/2006.

« Les jeunes s'adonnent aux jeux en réseau avec Rézolve », *Ouest-France*, 03/03/2006.

« Les impôts augmentent Championnat de France de football virtuel Séance de cinéma exceptionnelle avec Hector Zazou », *Le Parisien*, 04/03/2006.

« 96 fous de jeux vidéo se sont affrontés », *Le Parisien*, 06/03/2006.

« Une quinzaine de jeunes se défient aux jeux en réseau », *Le Télégramme*, 06/03/2006.

« Les tournois de jeux en réseau font des émules chez les jeunes », *Ouest-France*, 07/03/2006.

« Mé ôle : une trentaine de jeunes ont joué en réseau », *Le Télégramme*, 08/03/2006.

Florence Donjon, « La cybergénération », *Sud Ouest*, 09/03/2006.

« A fond les manettes », *Le Progrès*, 11/03/2006.

« Tournoi de jeux vidéo de football le dimanche 19 mars », *Le Progrès*, 11/03/2006.

« 24 h non-stop de jeux en réseau », *Ouest-France*, 15/03/2006.

« À vos manettes ! », *Le Progrès*, 16/03/2006.

« Quand le foot devient virtuel », *Le Progrès*, 16/03/2006.

« Journée de jeux en réseaux du MICA », *Sud Ouest*, 17/03/2006.

« Anis et les Ogres de Barback en concert contre l'intolérance Un tournoi de football virtuel », *Le Parisien*, 18/03/2006.

« Les adeptes de jeux en réseau se retrouvent à la MJC », *Le Progrès*, 18/03/2006.

« Jeu vidéo : un tournoi pour la bonne cause », *Ouest-France*, 19/03/2006.

« 24 heures de jeux en réseau en fac de science », *Ouest-France*, 22/03/2006.

« Une compétition de jeux en réseaux sur 24 heures non stop », *Ouest-France*, 22/03/2006.

« Jeux en réseaux : une compétition sur 24 heures », *Le Télégramme*, 23/03/2006.

« Les gameurs à Bocapôle ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/03/2006.

« LAN géant », *Sud Ouest*, 26/03/2006.

« UN TOURNOI DE JEU VIDÉO EN RÉSEAU POUR FÊTER INTERNET », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/03/2006.

« Jeu en réseau puissance trois », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/03/2006.

« Pour que cette Lan – party soit aussi ouverte aux non initiés aux jeux en réseau, un tournoi sur Playstation de Proévolution Soccer 5 (un jeu de football) était ouvert à tous », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/03/2006.

Nicolas Blandin, « Les accros du football virtuel se défient », *Ouest-France*, 27/03/2006.

« Les ados se sont mesurés virtuellement », *La Voix du Nord*, 01/04/2006.

« Bilan remarquable de la 4e Lan – party », *Le Progrès*, 03/04/2006.

« Une compétition de jeux en réseau sur 24 h non-stop », *Ouest-France*, 05/04/2006.

« Jeux en réseau et Micromachine à Larmor-Plage », *Ouest-France*, 06/04/2006.

« Ireo : un tournoi de football sur playstation », *Ouest-France*, 06/04/2006.

« Micromachine en concert à la salle des fêtes samedi », *Le Télégramme*, 06/04/2006.

« 24 heures de jeux en réseaux », *Le Télégramme*, 08/04/2006.

« Jeux en réseaux et concert ce week-end », *Ouest-France*, 08/04/2006.

« Un tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 11/04/2006.

« Lan party : plébiscité par les jeunes, à nouveau en juillet », *Le Télégramme*, 12/04/2006.

« L'ES Ennequin aux manettes ! », *La Voix du Nord*, 12/04/2006.

« Jeux vidéo : un grand tournoi à Kerplouz pour la bonne cause », *Le Télégramme*, 14/04/2006.

« Une seconde Lan Party envisagée cet été », *Ouest-France*, 14/04/2006.

« Les Zidane du joystick ont pris leur pied », *Ouest-France*, 14/04/2006.

« La West arena revient à la puissance 5 », *Ouest-France*, 15/04/2006.

« Tournoi de jeux vidéo : le lycée Kerplouz innove », *Le Télégramme*, 16/04/2006.

Jean-françois Vallée, « Jeu vidéo en réseau : “partager une passion commune” », *Ouest-France*, 16/04/2006.

« Championnat de football virtuel aujourd’hui encore à la Ficelle », *Le Progrès*, 17/04/2006.

« La “Kokelslan” annulée », *La Voix du Nord*, 19/04/2006.

« Un tournoi de jeux vidéo bien suivi à l’Avel Vor », *Ouest-France*, 19/04/2006.

« Lan party, la nuit des PC », *La Voix du Nord*, 20/04/2006.

« Tournoi PES : 56 joueurs en lice », *Le Télégramme*, 20/04/2006.

« West Arena 5 : 28-30 avril la fête des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 21/04/2006.

« Vainqueurs », *La Voix du Nord*, 21/04/2006.

A.v, « 48heures de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 22/04/2006.

« La 5e West Arena débute vendredi », *Ouest-France*, 25/04/2006.

« Tous connectés ! », *Sud Ouest*, 26/04/2006.

« Des jeux vidéos en réseau », *La Voix du Nord*, 26/04/2006.

« Les jeux en réseau n’ont plus la cote », *Le Progrès*, 26/04/2006.

« Un dimanche ludique pour une vingtaine de joueurs », *Ouest-France*, 26/04/2006.

Dominique Le Bian-Rivier, « Cinquième West Aréna : la formule 1 du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 27/04/2006.

« Landerneau », *Le Télégramme*, 27/04/2006.

« Jeux en réseau : Lan-Enssat ce week-end », *Le Télégramme*, 28/04/2006.

« Jeanne-d’Arc : jeu en réseau avant la coupe des lycées », *Le Télégramme*, 28/04/2006.

« Le marathon de jeux vidéos commence aujourd’hui », *Le Progrès*, 28/04/2006.

« Tournoi de jeux vidéo, dimanche », *Le Progrès*, 29/04/2006.

« Jeux en réseau au lycée Sainte Jeanne-d’Arc », *Ouest-France*, 29/04/2006.

« West Arena : un week-end de jeu non stop », *Le Télégramme*, 29/04/2006.

« Jeu en réseau : les “gamers” s’affrontent », *Ouest-France*, 29/04/2006.

« Le monde virtuel des jeux vidéo côtoie la réalité », *Le Progrès*, 30/04/2006.

Dominique Le Bian-Rivier, « West Arena : la 5 e et dernière édition a rassemblé 340 joueurs », *Le Télégramme*, 02/05/2006.

« Landerneau. West aréna tire sa révérence », *Le Télégramme*, 02/05/2006.

« Les jeunes épris de tournois de foot sur console », *Ouest-France*, 02/05/2006.

« Jeux en réseau : à Landerneau, la West arena a peut-être vécu », *Ouest-France*, 02/05/2006.

« La West arena pourrait baisser le rideau », *Ouest-France*, 02/05/2006.

« Ils ont joué jusqu'au bout de la nuit », *Ouest-France*, 02/05/2006.

« Les hardgamers plébiscitent l'Aréna millenium », *Le Progrès*, 03/05/2006.

« La "Lan party" a attiré une trentaine de jeunes », *Le Journal de Saône et Loire*, 04/05/2006.

« Une Lan (série de tournois sur ordinateur) d'envergure nationale, avec des amateurs et les grands professionnels de l'e-sport que sont devenus les jeux vidéos, se déroule vendredi, samedi et dimanche non-stop aux Ponts-de-Cé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2006.

« [Les accros des jeux en réseau se sont retrouvés pour la 10e LAN du club.] », *La Voix du Nord*, 05/05/2006.

« Championnat de jeux vidéo... même la nuit ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/05/2006.

« L'espace jeune a organisé un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 06/05/2006.

« Rendez-vous des "accros" du virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/05/2006.

« Samedi et dimanche derniers, durant 24heures (de 15 h à 15 h), Benjamin Catelet et Jean-Baptiste Brandt organisaient leur 3e Lan Party », *La Voix du Nord*, 06/05/2006.

« Lanparty 69 : du ping-pong aux jeux en réseau », *Le Progrès*, 07/05/2006.

Samuel Nohra, « Fort aux jeux vidéo de combat ? Prouvez-le ! », *Ouest-France*, 09/05/2006.

« [Trente et un jeunes ont participé à un tournoi de jeux vidéo, organisé par des étudiants à l'université de Lille.] », *La Voix du Nord*, 10/05/2006.

« Jeux en réseau au Mé ôle : des jeunes s'affrontent », *Le Télégramme*, 11/05/2006.

Anne-sophie Damecour, « "J'espère faire partie des 23 ce matin" », *Le Parisien*, 14/05/2006.

Emeline Cazi, « Le grand rendez-vous des champions de... sport vidéo », *Le Parisien*, 15/05/2006.

« Jeux en réseau ce week-end aux Halles », *Le Télégramme*, 18/05/2006.

« La grande finale des jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 18/05/2006.

Boris Ivanoff, « Jeux vidéo : Jonathan au Stade de France », *Le Télégramme*, 25/05/2006.

« Des ordinateurs pour jouer et s'affronter », *La Voix du Nord*, 25/05/2006.

Véronique Beaugrand, « Les accros du jeu vidéo disputent la Coupe de France », *Le Parisien*, 27/05/2006.

« "C'est une question de mental" », *Le Parisien*, 27/05/2006.

« Nuits en 3D », *Sud Ouest*, 27/05/2006.

« Les as de jeux vidéo se défient à Trappes », *Le Parisien*, 28/05/2006.

« "6 000 dollars de gagnés grâce à ma passion" », *Le Parisien*, 29/05/2006.

« Les athlètes du virtuel », *Sud Ouest*, 30/05/2006.

« En Bref », *Le Parisien*, 01/06/2006.

« Dernier jeu en réseau samedi au Celtic », *Ouest-France*, 02/06/2006.

Emmanuelle Perrussel, « Arthur Mosca, champion du monde de Mario Kart© », *Le Progrès*, 05/06/2006.

Michèle Ganet, « PES League, combats virtuels », *Sud Ouest*, 05/06/2006.

Paul De Martini, « Football virtuel dans les salons de Geoffroy-Guichard », *Le Progrès*, 05/06/2006.

« Une Coupe du monde virtuelle ouverte à tous », *Ouest-France*, 06/06/2006.

« Trente passionnés autour de jeux en réseau », *Ouest-France*, 06/06/2006.

« Douze équipes pour un tournoi de foot en jeu vidéo », *Ouest-France*, 08/06/2006.

« Jeux en réseau : la dernière séance des joueurs de console », *Le Télégramme*, 08/06/2006.

Stéphanie Forestier, « Les jeux en réseau à la folie », *Le Parisien*, 09/06/2006.

« Le Mondial se joue aussi sur les consoles de jeux », *Ouest-France*, 14/06/2006.

« Bonne ambiance lors du tournoi », *La Voix du Nord*, 20/06/2006.

« Coupe virtuelle Fifa 2006 à l'Espace *Ouest-France* », *Ouest-France*, 21/06/2006.

« Les jeux en réseau maintiennent le cap », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/06/2006.

A. Vancompernelle, « Champion de France de jeux vidéo, un Madeleinois va au mondial », *La Voix du Nord*, 25/06/2006.

« Tournoi de football virtuel avant l'étape régionale », *Ouest-France*, 27/06/2006.

« Bordeaux aura sa "LAN party" », *Sud Ouest*, 29/06/2006.

Aymeric Renou, « Les jeux vidéo ont aussi leur Coupe du monde... », *Le Parisien*, 01/07/2006.

« [LA COUPE du monde des jeux vidéo est accessible au public pendant la compétition.] », *Le Parisien*, 01/07/2006.

H. E, « 48 heures non-stop de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/07/2006.

« La Fliplan surfe sur le succès », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/07/2006.

« Lan party avenue Thiers », *Sud Ouest*, 05/07/2006.

« Trois jours de e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/07/2006.

« Une nuit de jeux en réseau mardi, à la cyberbase », *Le Télégramme*, 12/07/2006.

« Mucoviscidose et jeux vidéos. », *Le Télégramme*, 14/07/2006.

« Un rassemblement appelé "Lan party" », *Sud Ouest*, 21/07/2006.

« Les virtuoses du virtuel », *Sud Ouest*, 22/07/2006.

Nathalie Garrido, « Le public joue aussi », *Le Progrès*, 23/07/2006.

« Un tournoi organisé pour les "gamers" », *Ouest-France*, 29/07/2006.

« Une quinzaine de participants au tournoi en réseau du CAJ », *La Voix du Nord*, 29/07/2006.

« 24 heures de jeux vidéo en réseaux », *Ouest-France*, 10/08/2006.

Richard Marquet, « L'été, les joueurs en réseau carburent au magret-frites », *Sud Ouest*, 11/08/2006.

« 24 heures de jeux non-stop pour la Lan », *Ouest-France*, 16/08/2006.

« Tournoi de jeux vidéo sur grand écran », *Le Télégramme*, 23/08/2006.

« Tournois de jeux vidéo en réseaux ce week end », *Ouest-France*, 23/08/2006.

« Tournois de jeux en réseau samedi et dimanche », *Ouest-France*, 23/08/2006.

Marion Despouys, « 72 heures devant l'écran », *Sud Ouest*, 24/08/2006.

« Une vingtaine de jeunes à la nuit de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 24/08/2006.

« Gameplay, une nouvelle asso et déjà un tournoi », *Le Télégramme*, 25/08/2006.

Marion Despouys, « Le marathon des gamers », *Sud Ouest*, 25/08/2006.

« Le foyer des jeunes reconduit la lan – party, son tournoi en réseau », *Ouest-France*, 25/08/2006.

« Gameplay propose un week-end de tournois de jeux », *Ouest-France*, 26/08/2006.

« Tournoi de jeux vidéo à la maison des associations », *Ouest-France*, 26/08/2006.

« Participation record pour le premier tournoi de jeux de Gameplay », *Le Télégramme*, 27/08/2006.

« [Bannalec, paradis du jeu virtuel Jusqu'à ce soir, Bannalec est le royaume des fondus de jeux vidéo.] », *Ouest-France*, 27/08/2006.

« Olivier Lecoq remporte le tournoi de réseau Multi-jeux », *Ouest-France*, 29/08/2006.

« # 5 : beau succès pour les jeux vidéo en réseau », *La Voix du Nord*, 31/08/2006.

« La belle réussite du tournoi de l'association Gameplay », *Le Télégramme*, 01/09/2006.

« Troisième LAN privé : pas de bug pour la "Team" », *La Voix du Nord*, 02/09/2006.

« Jeu en réseau pour les jeunes », *Ouest-France*, 05/09/2006.

« Connectés à la fête », *Sud Ouest*, 06/09/2006.

« Trois jours de jeux vidéo non-stop au foyer des jeunes », *Ouest-France*, 14/09/2006.

« Jeux en réseau : 30 jeunes au premier rendez-vous », *Le Télégramme*, 15/09/2006.

« LAN PARTY », *Le Télégramme*, 15/09/2006.

« Un tournoi de football sur PS2, encore aujourd'hui », *La Voix du Nord*, 24/09/2006.

« Multiplayerland, l'univers du jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 27/09/2006.

B.p., « Comment Elky, 25 ans, est devenu professionnel », *Le Parisien*, 30/09/2006.

Franck Bazin, « Cent huit jeunes s'entretient à la salle des fêtes depuis hier », *La Voix du Nord*, 01/10/2006.

« Un tournoi plus que réussi », *Le Progrès*, 02/10/2006.

« Les amateurs de jeux vidéos livrent des combats amicaux », *La Voix du Nord*, 03/10/2006.

« Lan du 37 vient de naître », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/10/2006.

Gauvain Peleau-barreyre, « Jeux virtuels, champions réels », *Sud Ouest*, 14/10/2006.

« 64 joueurs ont participé au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 17/10/2006.

« 170 joueurs attendus pour la Sylver arena 2006 », *Ouest-France*, 17/10/2006.

Aymeric Renou, « “Toujours très réaliste” », *Le Parisien*, 26/10/2006.

« Moë : un tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 26/10/2006.

« La Sylver Arrenta, fête des jeux vidéo ce week-end », *Ouest-France*, 27/10/2006.

M.– c.v., « Des jeunes montent leur association », *Le Progrès*, 27/10/2006.

« Tournois de jeux en réseau à Moëlan du 3 au 5 novembre », *Le Télégramme*, 27/10/2006.

« 350 inscrits à la Lan Party », *La Voix du Nord*, 28/10/2006.

« Tournoi de jeux vidéo, ce samedi », *Ouest-France*, 28/10/2006.

Olivier Sarazin, « Deux cents “gamers” s’affrontent ce week-end à Angoulême », *Sud Ouest*, 29/10/2006.

Olivier Sarazin, « Vingt-quatre heures les yeux rivés à l’écran », *Sud Ouest*, 30/10/2006.

Vincent Lastennet, « ORGANISER N’EST PAS JOUER », *Le Télégramme*, 30/10/2006.

« Deux cents joueurs pour la 2e édition de la Sylver Arena », *Ouest-France*, 30/10/2006.

« Le tournoi Moë le week-end prochain », *Ouest-France*, 30/10/2006.

« Jeux en réseau avec Koukoo », *Ouest-France*, 31/10/2006.

« Silver Arena : rudes batailles entre 180 gamers », *Le Télégramme*, 31/10/2006.

« [Nuit du jeu en réseau à la MJC De vendredi 16 heures à samedi 10 heures, la MJC propose la “nuit des jeux en réseau”.] », *Le Progrès*, 01/11/2006.

Claire Lefebvre, « Immersion dans le monde parallèle des jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 01/11/2006.

« Des jeux en réseau samedi 4 novembre », *Ouest-France*, 01/11/2006.

« La bonne santé des jeux en réseau se confirme », *Sud Ouest*, 01/11/2006.

« Vincent Bellec, jeune organisateur de la Sylver Arena », *Ouest-France*, 01/11/2006.

« Les férus de football s’affrontent sur jeu vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 02/11/2006.

« Lan party : une forte participation », *La Voix du Nord*, 02/11/2006.

« Tournois de jeux en réseau à l’Ellipse ce week-end », *Le Télégramme*, 02/11/2006.

« Le tournoi Moë ce week-end », *Ouest-France*, 03/11/2006.

« Un tournoi de jeux vidéo en réseau aujourd’hui », *Le Télégramme*, 04/11/2006.

« Deux cents passionnés du jeu Quake attendus à La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/11/2006.

Delphine Prat, « Quake : La Hune a fait le plein de fondus de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2006.

« Moë : 70 joueurs accros au réseau », *Ouest-France*, 06/11/2006.

« Dans cette arène l’arme est une souris », *Le Télégramme*, 06/11/2006.

« Tournoi de Playstation samedi 25 novembre », *Ouest-France*, 06/11/2006.

« Une Lan party à Loisirs plus », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2006.

« Jeux en réseau : la première “Lan party” très suivie », *Ouest-France*, 07/11/2006.

« Succès des premiers jeux en réseau au cybercentre », *Ouest-France*, 07/11/2006.

« Moë : “game over” dimanche après-midi », *Ouest-France*, 08/11/2006.

« Le tournoi “yetisport” est très apprécié », *Le Journal de Saône et Loire*, 09/11/2006.

« Le tournoi de jeux vidéos fait le plein d’ados », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2006.

« Quatorze joueurs participent à la première Lan party », *Le Télégramme*, 11/11/2006.

« Rendez-vous avec le foot virtuel », *Sud Ouest*, 11/11/2006.

Mélanie Papillaud, « Vrais fous de faux foot », *Sud Ouest*, 12/11/2006.

« Entrez dans le jeu avec la Lan party », *Ouest-France*, 16/11/2006.

« Supinfo organise une Lan & Game Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/12/2006.

« Victoire des gamers briouxais », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/12/2006.

« Fac Arena : 2e nuit de jeux en réseau ce soir », *Ouest-France*, 08/12/2006.

« Supinfo organise une Lan & Game Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 08/12/2006.

Thomas Mankowski, « La culture du jeu », *Sud Ouest*, 09/12/2006.

« Un tournoi de jeux en réseau sur ordinateur le 17 décembre », *Ouest-France*, 13/12/2006.

« La passion des jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/12/2006.

« “J’té pown espèce de wanabee” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/12/2006.

« Bug à la Fedelan », *Sud Ouest*, 18/12/2006.

« 18 participants pour le tournoi de jeu vidéo au foyer du marin », *Ouest-France*, 19/12/2006.

« Tournois de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/12/2006.

« Jouer en réseau pourquoi, comment? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/12/2006.

« Lan Party au Squat. », *Le Télégramme*, 21/12/2006.

« Un tournoi de jeux vidéos virtuels pour des plaisirs partagés bien réels », *La Voix du Nord*, 21/12/2006.

« Quatre-vingts joueurs se sont affrontés en réseau », *La Voix du Nord*, 21/12/2006.

« Tournoi de foot virtuel mercredi 3 janvier », *Ouest-France*, 28/12/2006.

« Jour de foot pour fans de jeux », *Ouest-France*, 28/12/2006.

« Lan Party avec les Gamers du Centre-Bretagne », *Ouest-France*, 29/12/2006.

« Espace jeunes : un tournoi sur console à fond les manettes », *Le Télégramme*, 30/12/2006.

« Succès de la soirée jeux en réseau au Squat », *Ouest-France*, 03/01/2007.

« 26 heures de jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/01/2007.

« Premier rendez-vous pour jouer en réseau », *Ouest-France*, 05/01/2007.

« Le tournoi de jeux en réseau, un rendez-vous régulier au cyberpoint », *La Voix du Nord*, 05/01/2007.

« Initiation aux jeux en réseau à l’espace jeunesse », *Ouest-France*, 06/01/2007.

Cécile Lascève, « 26 heures de jeux en réseau pour les accros du virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/01/2007.

« Ils ont joué en réseau pendant 26 heures », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/01/2007.

« 24 heures de jeux vidéo au foyer communal », *Le Télégramme*, 08/01/2007.

« Tournoi de jeux vidéo au foyer des jeunes », *Ouest-France*, 09/01/2007.

« Jeux vidéos : soixante joueurs aux manettes », *La Voix du Nord*, 10/01/2007.

« Jeux vidéo : la Sylver Arena 2 sur écran géant », *Ouest-France*, 12/01/2007.

M.-j. B, « Lan Party, 24 heures non-stop de jeux en réseau », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/01/2007.

« Sport électronique en Bretagne : l'association en assemblée », *Le Télégramme*, 15/01/2007.

« La Kastellan revient les 27 et 28 janvier », *Ouest-France*, 15/01/2007.

Karine Gaonac'h, « Kastellan : Polysonnance remet ça », *Le Télégramme*, 18/01/2007.

« Les footballeurs s'affrontent sur écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/01/2007.

« Les jeunes accros au football virtuel », *La Voix du Nord*, 21/01/2007.

« Une LAN party pour les adeptes de logiciels libres », *Ouest-France*, 22/01/2007.

« Concours de jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/01/2007.

« Le jeu en réseau veut allier écran et mouvements », *Ouest-France*, 24/01/2007.

« Pas foule pour les jeux vidéo », *Le Progrès*, 24/01/2007.

« Tournoi de jeux vidéo à l'IUT les 9 et 10 février », *La Voix du Nord*, 26/01/2007.

« La Kastellan : 48 heures de jeux en réseau », *Ouest-France*, 28/01/2007.

Karine Gaonac'h, « Kastellan : la salle des fêtes prise d'assaut », *Le Télégramme*, 29/01/2007.

« Tout châteaulin au rythme du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 29/01/2007.

Frédérique Guiziou, « Châteaulin : 48 heures de Kastellan en direct », *Ouest-France*, 29/01/2007.

« Sport électronique : une jeune association », *Ouest-France*, 30/01/2007.

Guillaume Tallon, « L'Europe autour des jeux vidéos début mai à Bocapôle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2007.

« Jeux en réseau : succès du concours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2007.

G.co., « Tournoi de foot virtuel à Meaux », *Le Parisien*, 05/02/2007.

Nathalie Flochlay, « Lan Party : une nuit dédiée au jeu en réseau », *Ouest-France*, 07/02/2007.

« Informatique pour tous : tournoi de football sur Playstation 2 », *Ouest-France*, 07/02/2007.

« Mont-de-Marsan Trois jours de tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 08/02/2007.

Sébastien Bergès, « Après trois ans d'absence, Lan revient à Buridan », *La Voix du Nord*, 09/02/2007.

« Tournoi de football... sur console vidéo », *Sud Ouest*, 10/02/2007.

C.z, « La Cyber-base organise aujourd'hui sa deuxième soirée "jeux vidéo" », *Le Progrès*, 10/02/2007.

Julie Bain, « Escalade réelle pour championnat de foot virtuel, aujourd'hui, à Loos », *La Voix du Nord*, 11/02/2007.

« Du jeu en réseau toute la nuit aux caves », *Ouest-France*, 12/02/2007.

« Des étudiants préparent un tournoi de jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 12/02/2007.

« Eric et Nathalie Gueugnon, patrons du bar "La Récréée" », *Le Journal de Saône et Loire*, 14/02/2007.

« Lan party pour les accros du jeu en réseau », *Le Progrès*, 15/02/2007.

« 5e Lan Party à Montrond-les-Bains », *Le Progrès*, 15/02/2007.

« Troisième tournoi de l'USH en version jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 16/02/2007.

« Tournoi de jeux sur console le 16 février », *Ouest-France*, 16/02/2007.

« Tournoi de jeux en réseau ce week-end à Flers », *Ouest-France*, 17/02/2007.

« Championnat de France de football virtuel », *Ouest-France*, 17/02/2007.

« Succès indéniable de la 5e Lan – Party », *Le Progrès*, 18/02/2007.

« Jeux en réseau : 120 compétiteurs aux halles », *Ouest-France*, 19/02/2007.

« Vingt-quatre joueurs au tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 19/02/2007.

« Six participants au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 19/02/2007.

« Douzième LAN party pour l'association de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 20/02/2007.

« Championnat de France de football virtuel », *Ouest-France*, 21/02/2007.

Jefferson Desport, « 600 joueurs sont attendus », *Sud Ouest*, 22/02/2007.

« Jeux vidéos : 120 compétiteurs attendus aux halles », *Ouest-France*, 22/02/2007.

Antoine Tinel, « A fond les manettes », *Sud Ouest*, 23/02/2007.

« Quarante accros au tournoi de consoles », *Ouest-France*, 23/02/2007.

« Jeux vidéo La compétition est lancée », *Sud Ouest*, 24/02/2007.

« Championnat de France de football virtuel », *Ouest-France*, 24/02/2007.

Christophe Lefèvre, « Des milliers de fans de jeux vidéo attendus à Argenteuil », *Le Parisien*, 24/02/2007.

« Les jeux en réseau ont beaucoup de succès », *Ouest-France*, 24/02/2007.

Jefferson Desport, « Les as du combat virtuel », *Sud Ouest*, 25/02/2007.

Julie Schittly, « Rencontre réelle autour d'un jeu virtuel », *Ouest-France*, 25/02/2007.

« Trois écrans géants », *Sud Ouest*, 25/02/2007.

« Jeux en réseau : la bataille a fait rage ! », *Ouest-France*, 26/02/2007.

H.s, « A 350 passionnés ont joué en réseau », *Le Parisien*, 26/02/2007.

« 30 heures devant l'ordi », *Sud Ouest*, 26/02/2007.

« Jeux en réseau : les papas battus par leurs enfants », *Ouest-France*, 27/02/2007.

« Jeux vidéo : le tournoi a rassemblé les joueurs de 8 à 40 ans », *Ouest-France*, 27/02/2007.

« Bastion Robé remporte le tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 28/02/2007.

Benjamin Dubrulle, « Ce week-end, la salle Léo-Lagrange va se prendre aux jeux », *La Voix du Nord*, 01/03/2007.

« Un tournoi de consoles de jeu vidéo », *Ouest-France*, 01/03/2007.

« DÉCRYPTAGE », *La Voix du Nord*, 01/03/2007.

« La Lan Party de Wattrelos, ça commence aujourd'hui ! », *La Voix du Nord*, 02/03/2007.

« Tournoi Pro Evolution », *Sud Ouest*, 03/03/2007.

« Un succès mitigé pour la première LAN publique de Team shadows », *La Voix du Nord*, 04/03/2007.

éric Chauveau, « Un événement-vitrine », *Sud Ouest*, 06/03/2007.

« La Lan Party, la grand-messe du jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 09/03/2007.

Pierre-emmanuel Pourquoiier, « Les études en jeu », *Sud Ouest*, 10/03/2007.

élisa Artigue-cazcarra, « Les pros de la souris », *Sud Ouest*, 11/03/2007.

« Franc succès pour le cinquième tournoi de jeux vidéo de l'association Cap », *La Voix du Nord*, 11/03/2007.

« Succès du tournoi de football (sur console) », *La Voix du Nord*, 11/03/2007.

Jessica Hautdidier, « La guerre du jeu », *Sud Ouest*, 12/03/2007.

« Un tournoi de jeux vidéo très disputé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/03/2007.

Thierry Soufflard, « Un match de football virtuel à côté d'un vrai », *Ouest-France*, 19/03/2007.

« [Oloron-Sainte-Marie EN BREF La lanparty annulée.] », *Sud Ouest*, 21/03/2007.

« Ce week-end, grande Lan party », *Le Progrès*, 22/03/2007.

« Foyer des jeunes : une deuxième Lan – party sur les rails », *Le Télégramme*, 22/03/2007.

« Férés de jeux vidéo ? A vos manettes ! », *Ouest-France*, 23/03/2007.

« Spirit Lan, association de joueurs responsables », *Ouest-France*, 24/03/2007.

Laurent Breye, « Dix ans après, le Groupement des fêlés d'informatique fait toujours LAN », *La Voix du Nord*, 25/03/2007.

« Les mordus du jeu se retrouvent », *Le Progrès*, 26/03/2007.

« Footballeurs virtuels à Pruniers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/03/2007.

« AnjouGame 6 : jeu en réseau à partir de vendredi », *Ouest-France*, 30/03/2007.

Natacha Monhoven, « Trois jours de Gamers Assembly : les jeux vidéos au Futuroscope », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2007.

« Jeux vidéo : tournoi de Multiplayers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2007.

Guénaële Calant, « 222 détenus ont participé à un tournoi de football virtuel », *Le Parisien*, 07/04/2007.

« Tournoi de jeux vidéo mardi et mercredi », *Ouest-France*, 07/04/2007.

« Le Creusot : 1er tournoi de jeux vidéos à l'Alto », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/04/2007.

« Week-end de jeu en réseau les 14 et 15 avril », *Ouest-France*, 07/04/2007.

« 48 heures chrono de jeux en réseaux », *La Voix du Nord*, 07/04/2007.

« Premier tournoi de jeux vidéo en ligne : un joli succès », *Le Journal de Saône et Loire*, 08/04/2007.

« Cramponnés au foot sur jeux vidéo », *Ouest-France*, 09/04/2007.

Pierre Viallet, « Foot virtuel avec “Élite gamer 38” », *Le Progrès*, 11/04/2007.

Carine Gregoratti, « Les férus de jeux vidéos ont répondu présent », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/04/2007.

« Jeux en réseau : une activité qui rassemble », *Le Progrès*, 12/04/2007.

« Deuxième édition des jeux en réseau ce week-end », *Ouest-France*, 12/04/2007.

« LES JEUX EN RÉSEAU TOUJOURS PLÉBISCITÉS », *Le Progrès*, 13/04/2007.

Carine Gregoratti, « Fan de jeux vidéos », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/04/2007.

Solange Esteves, « 250 adeptes de jeux vidéo attendus à Guilers », *Ouest-France*, 14/04/2007.

« Les accros des jeux vidéo réunis à Guilers ce week-end », *Le Télégramme*, 14/04/2007.

Josiane Guéguen, « Combats à Guilers... c'est pour jouer », *Ouest-France*, 15/04/2007.

« “Sylver Arena 3” : la moitié des concurrents se désiste », *Le Télégramme*, 15/04/2007.

« Jeux en réseau : Cybernetik tisse sa toile », *Le Télégramme*, 16/04/2007.

« Jeu vidéo : 29 participants au concours », *Ouest-France*, 16/04/2007.

« Le regard d'une sociologue », *Le Télégramme*, 16/04/2007.

« La passion des jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2007.

Stéphane Jézéquel, « Univers virtuel communauté réelle », *Le Télégramme*, 16/04/2007.

J.h, « Deux jours de guerre virtuelle à la salle des fêtes », *Le Parisien*, 16/04/2007.

D.l, « Participez au championnat de football... Virtuel », *Le Parisien*, 18/04/2007.

« Nuit blanche pour 50 jeunes amateurs de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 18/04/2007.

« 37 participants au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 18/04/2007.

« Jeux en réseaux : une première réussie », *Le Progrès*, 18/04/2007.

« Cyber-espace : les jeunes as du volant réunis à Plourin », *Le Télégramme*, 19/04/2007.

Sabine Géraud, « Compétition de football sur console », *Sud Ouest*, 19/04/2007.

« Les bénévoles se sont mobilisés pour la 3e édition de la Sylver Arena », *Ouest-France*, 19/04/2007.

« Jeux en réseau : La ville recevait 80 joueurs de la deuxième Lan Party », *La Voix du Nord*, 20/04/2007.

« Deux jours de lan – party non stop », *Le Progrès*, 21/04/2007.

« Les animations bourgeonnent », *Sud Ouest*, 21/04/2007.

Laurent Cluchier, « Les Lan gamers appelés au combat dès 20 heures », *Sud Ouest*, 26/04/2007.

« Week-end virtuel à la MJC », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/04/2007.

« Arena Millenium : 48 heures de jeux en réseau non-stop », *Le Progrès*, 27/04/2007.

« Grand tournoi de jeux vidéo pour les 11-17 ans », *La Voix du Nord*, 28/04/2007.

« Jeux en réseau à Courteline », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/04/2007.

« Une soixantaine de joueurs à la LAN Party », *Le Progrès*, 29/04/2007.

« [Les jeunes de la MJC s'investissent Sylvain, Fabien et Louis ont récemment organisé une LAN party entre adhérents.] », *Le Progrès*, 29/04/2007.

« [Certes, la Lan Party 2007 a connu une affluence moindre que les années précédentes, sans doute en raison du week-end prolongé du 1er mai.] », *Le Progrès*, 30/04/2007.

« Des Lyonnais et des Roanno-Costellois remportent la Lan Party Arena Millenium », *Le Progrès*, 30/04/2007.

« La Lan 79 met les jeux vidéos entre toutes les mains », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2007.

« Des parties taille XXL », *Sud Ouest*, 03/05/2007.

Caroline Jaouen, « Les fans de jeux vidéo ont tous rendez-vous à Bressuire », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2007.

éric Berbudeau, « Lan 79 : organisation exemplaire mais un succès populaire mitigé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/05/2007.

« LAN 79 : une finale européenne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/05/2007.

« Le premier tournoi jeu vidéo réunit ses adeptes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/05/2007.

« 9e trophée Fnac du jeu vidéo autour du tennis », *Ouest-France*, 10/05/2007.

« Une association pour jouer en réseau à Ambérieu », *Le Progrès*, 21/05/2007.

« Rencontre entre passionnés de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 23/05/2007.

« Jeux en réseau le week-end prochain », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/05/2007.

« Championnat de France de football virtuel », *Ouest-France*, 24/05/2007.

H.s, « Les champions de France du jeu vidéo », *Le Parisien*, 28/05/2007.

« Le football virtuel enflamme les foules », *Ouest-France*, 28/05/2007.

Isabelle Chambon, « Le monde virtuel », *Sud Ouest*, 31/05/2007.

« Le foot virtuel, un sport au succès bien réel ! », *Ouest-France*, 01/06/2007.

« Jeux en réseau : petite affluence », *Le Télégramme*, 06/06/2007.

« [PILOTES VIRTUELS », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/06/2007.

« Les champions de Pesleague à Betton », *Ouest-France*, 13/06/2007.

« Succès du concours de jeux vidéo au Val de Vray », *Ouest-France*, 15/06/2007.

« Un tournoi de jeux vidéos qui a été très relevé », *La Voix du Nord*, 22/06/2007.

« Jeux en réseau : Anthony passe à l'offensive », *Ouest-France*, 26/06/2007.

Laurent Frétigné, « Céline a le jeu dans la peau sans être accro », *Ouest-France*, 01/07/2007.

« Trois jours de jeux non-stop en réseau », *La Voix du Nord*, 03/07/2007.

« Déconnecté ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/07/2007.

Bérengère Lepetit, « Diamond et Oligan s'échauffent avant la finale », *Le Parisien*, 05/07/2007.

J.h, « C'est le Zidane du jeu vidéo », *Le Parisien*, 05/07/2007.

« Cyber champion », *Sud Ouest*, 05/07/2007.

Anthony Raimbault, « Charles, cyber champion à la conquête du monde », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/07/2007.

Camille Neveux, « Effervescence au Mondial de jeux vidéo », *Le Parisien*, 06/07/2007.

« Fans de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/07/2007.

Bérengère Lepetit, « Guerre de tranchées dans les salles de jeux vidéo », *Le Parisien*, 07/07/2007.

« [Angoulême Il n'y aura plus de champion du monde de jeu vidéo charentais.] », *Sud Ouest*, 09/07/2007.

« Jeux vidéos en réseau dans les cybercommunes le 19 juillet », *Ouest-France*, 10/07/2007.

« Cyberbase : Lan – party le jeudi 19 juillet », *Le Télégramme*, 11/07/2007.

Clément Sirdey, « Virtuel champion », *Sud Ouest*, 14/07/2007.

« [En passe de devenir un événement majeur du monde des jeux vidéo, la Pro Evolution Soccer (PES) League est une compétition qui réunit les meilleurs joueurs de ce jeu de football en Europe.] », *Sud Ouest*, 14/07/2007.

« Deux cents jeunes invités au Portel pour une guerre en réseau », *La Voix du Nord*, 15/07/2007.

« Tournoi de jeux vidéo au centre adolescents », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/07/2007.

M.– j. B, « Bonne ambiance pour la “Lan party” d'été », *Le Journal de Saône et Loire*, 18/07/2007.

Martin Vanden Bossche, « Les joueurs en réseau, des amis bien réels », *La Voix du Nord*, 19/07/2007.

« La Fée clochette est accro aux jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 22/07/2007.

« A Ticket loisirs, un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/07/2007.

B.r, « Jeux en réseau : c'est parti pour 48 h non-stop », *La Voix du Nord*, 27/07/2007.

« Spirit Lan au coeur d'un événement “énorme” », *Ouest-France*, 27/07/2007.

Benoît Rey, « Tournoi de jeux en réseau : la partie prend fin aujourd'hui », *La Voix du Nord*, 29/07/2007.

« Fée clochette : des jeux en réseau pour la bonne cause », *La Voix du Nord*, 31/07/2007.

« Jeux en réseau à la Cyberbase. », *Le Télégramme*, 09/08/2007.

Olivier Corniglion, « Les manettes en folie », *Sud Ouest*, 10/08/2007.

Richard Marquet, « Récréations virtuelles », *Sud Ouest*, 14/08/2007.

« Une Lan party au Technical Games », *Ouest-France*, 14/08/2007.

« Christophe est bénévole au mondial du Gaming », *Ouest-France*, 14/08/2007.

« Un tournoi de jeu vidéo et de poker », *Ouest-France*, 17/08/2007.

« Bannarena 2 : les inscriptions au tournoi », *Ouest-France*, 18/08/2007.

« Tournoi de jeux vidéo les 24 et 25 à l’Astrolabe », *Ouest-France*, 21/08/2007.

« Sixième édition de l’ », *Sud Ouest*, 21/08/2007.

Marina Kerbiquet, « : les rois de la console en lice », *Le Télégramme*, 22/08/2007.

« Tournoi de jeux vidéo ce week-end, à l’Astrolabe », *Le Télégramme*, 22/08/2007.

« Un tournoi de jeux – vidéo à Morlaix », *Ouest-France*, 23/08/2007.

« Vingt et un joueurs au tournoi de jeux vidéo en réseau », *La Voix du Nord*, 23/08/2007.

« la guerre des manettes », *Le Télégramme*, 23/08/2007.

Fabien Benoit, « Virtuelle compet », *Sud Ouest*, 23/08/2007.

« Qui veut participer ce week-end à la #7 ? », *La Voix du Nord*, 24/08/2007.

« Compétition de jeux vidéos à Bannalec », *Ouest-France*, 24/08/2007.

Valérie Nescop, « Jeux en réseau à Bannalec, top départ ! », *Ouest-France*, 25/08/2007.

« La Bannarena 2 de Game play : tournois et animations », *Ouest-France*, 25/08/2007.

Fabien Benoit, « Des souris et des sourires », *Sud Ouest*, 26/08/2007.

Arnaud Gompertz, « Morlaix se met aux jeux – vidéo ! », *Ouest-France*, 26/08/2007.

« [C’est complet pour les jeux en réseau à Bannalec », *Ouest-France*, 26/08/2007.

Fabien Benoit, « [ANDERNOS Ce week-end, s’est déroulée la quatrième édition de l’Anderlan, un tournoi de jeux vidéo en réseau.] », *Sud Ouest*, 27/08/2007.

Arnaud Gompertz, « Les jeux vidéo envahissent Morlaix », *Ouest-France*, 27/08/2007.

« Le jeu en réseau fait recette à Bannalec », *Ouest-France*, 27/08/2007.

« [> Panissières Première LAN party », *Le Progrès*, 30/08/2007.

« Pas de bémol pour la », *La Voix du Nord*, 31/08/2007.

« Les passionnés de jeux vidéo avaient rendez-vous avec le team Shadows », *La Voix du Nord*, 31/08/2007.

Johan Bozon, « Lons-le-Saunier se connecte au réseau », *Le Progrès*, 01/09/2007.

« Deux jours de jeu à Juraparc », *Le Progrès*, 01/09/2007.

« Guilers, Mecque des jeux vidéo en novembre », *Le Télégramme*, 02/09/2007.

« Soixante joueurs en réseau réunis à Juraparc », *Le Progrès*, 03/09/2007.

« Une trentaine de participants au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/09/2007.

« Une trentaine de participants à Kerhor Arena », *Le Télégramme*, 04/09/2007.

« Le football (virtuel) au salon... », *La Voix du Nord*, 14/09/2007.

« La Ligue des Champions va se jouer à Kérity », *Ouest-France*, 20/09/2007.

Stéphanie Fasquelle, « Au salon Football attitude, Thibaut, 25 ans, fan de foot virtuel », *La Voix du Nord*, 22/09/2007.

Jean-charles Teissier, « “Lan Party” : à fond les manettes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/09/2007.

Samuel Flageul, « Tournoi de foot virtuel mais passion bien réelle », *Le Télégramme*, 24/09/2007.

« Un premier tournoi encourageant », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/09/2007.

Françoise Vincent, « Le plein d'écrans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/09/2007.

« Plus de 200 joueurs en réseau avec Multiplayerland », *La Voix du Nord*, 02/10/2007.

« Tournoi de jeu vidéo samedi 27 à la pépinière d'entreprises », *Ouest-France*, 03/10/2007.

« Remise de coupes et prix au point cyber », *Ouest-France*, 05/10/2007.

« Jeux en réseau : les cybernautes récompensés », *Le Télégramme*, 06/10/2007.

« Qualifications au festival breton du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 10/10/2007.

« Un marathon du ballon rond... virtuel ! », *Ouest-France*, 13/10/2007.

« 3e édition du tournoi de jeux en réseau à Moëlan », *Ouest-France*, 13/10/2007.

« Amateurs de jeux en réseau, les 26, 27 et 28 », *Ouest-France*, 13/10/2007.

« Teen's club : les jeunes aux manettes », *Le Progrès*, 16/10/2007.

Pierre-yves Marolleau, « No man's lan lance un tournoi de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/10/2007.

« Trophée cyber 2007 : manche qualificative à Plouzané samedi », *Le Télégramme*, 17/10/2007.

« Jeu vidéo : tournoi en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/10/2007.

« 80 joueurs en réseau à la salle des Congrès », *Ouest-France*, 20/10/2007.

« Jeu en réseau », *Ouest-France*, 21/10/2007.

« Jeux vidéo : tournoi Lan Arena vendredi, samedi et dimanche », *Le Télégramme*, 22/10/2007.

« 3e édition du tournoi de jeux en réseau du 26 au 28 », *Ouest-France*, 23/10/2007.

Aymeric Renou, « Pourquoi ce jeu vidéo », *Le Parisien*, 25/10/2007.

« Un vrai championnat de la dextérité », *Sud Ouest*, 26/10/2007.

« Troisième tournoi de jeux en réseau à Moëlan », *Ouest-France*, 27/10/2007.

« Gamers Assembly : 250 joueurs en réseau à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2007.

Sandrine Noly, « Une nouvelle Lan party très réussie », *Le Journal de Saône et Loire*, 29/10/2007.

« Dans l'arène des jeux en réseau », *Ouest-France*, 29/10/2007.

« Un vrai champ de bataille à l'Ellipse », *Le Télégramme*, 29/10/2007.

« Jeu vidéo : la Silver Arena à Guilers », *Ouest-France*, 30/10/2007.

« Guilers, capitale du jeu vidéo du 2 au 5 novembre », *Le Télégramme*, 30/10/2007.

« Jeux en réseau, la remise des prix », *Ouest-France*, 30/10/2007.

« Soixante-cinq participants au concours sur Playstation », *Ouest-France*, 30/10/2007.

« Une nuit de jeux en réseau samedi aux Unelles », *Ouest-France*, 31/10/2007.

Christophe Le Couteux, « Les fans de jeux en réseau en tournoi à Montigny ce week-end », *La Voix du Nord*, 01/11/2007.

« Super Dragon Ball Z Academy veut développer son tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 01/11/2007.

« Tournoi de jeu en réseau au cybercentre mardi », *Ouest-France*, 01/11/2007.

Yves-marie Robin, « “Les accros aux jeux vidéo sont très rares” », *Ouest-France*, 02/11/2007.

« Un tournoi de jeux en réseau avec No Man’s Lan », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2007.

Vincent Lastennet, « Festival du jeu vidéo. 20 ans et déjà aux manettes », *Le Télégramme*, 02/11/2007.

« [Un tournoi de jeux vidéo de football sur écran géant aura lieu lundi 5 novembre, de 14 h à 19 h, au point jeune, place Tenkodogo.] », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2007.

« Tournoi de jeux vidéo ce soir », *La Voix du Nord*, 03/11/2007.

J.j.n, « Guerres de clics », *Sud Ouest*, 03/11/2007.

« Trophée Cyber 2007 : Vincent et Mathieu qualifiés », *Le Télégramme*, 03/11/2007.

Naëlle Le Moal, « 650 joueurs attendus au Festival du jeu vidéo », *Ouest-France*, 03/11/2007.

« 100 joueurs au tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 03/11/2007.

Naëlle Le Moal, « 280 mordus de jeux vidéo se confrontent à Guilers », *Ouest-France*, 04/11/2007.

Naëlle Le Moal, « Un festival pour les mordus de jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/11/2007.

S.b, « À Auchy, les nuits des joueurs sont plus belles que leurs jours », *La Voix du Nord*, 04/11/2007.

« [Jeu en réseau pendant 24 heures à Coutances Les amateurs de jeux informatiques sont servis, à la Cave des Unelles, à Coutances.] », *Ouest-France*, 04/11/2007.

Sandrine Noly, « Une nouvelle Lan party vraiment très réussie », *Le Journal de Saône et Loire*, 04/11/2007.

Thierry Charpentier, « Silver Arena : “L’addiction n’est pas un risque” », *Le Télégramme*, 05/11/2007.

« Un succès pour l’édition de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2007.

« Joanny Chambert remporte le tournoi PES6 », *Le Progrès*, 05/11/2007.

« “Les filles jouent en réseau” », *Ouest-France*, 05/11/2007.

« A l’assaut du festival du jeu vidéo », *Ouest-France*, 05/11/2007.

« Micro Lan Party : 24 h à fond les manettes ! », *La Voix du Nord*, 06/11/2007.

Ingrid Brunschwig, « Dans la tête d’un joueur en réseau », *Ouest-France*, 07/11/2007.

« Moins de participants au non-stop des jeux en réseaux », *Ouest-France*, 07/11/2007.

Pierre-yves Marolleau, « Les fondus de jeux en réseau enchaînent 36 heures de compétition », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2007.

« Le Mé ôle a participé au Trophée cyber 2007 », *Le Télégramme*, 10/11/2007.

« 3e nuit de jeux en réseau les 23 et 24 novembre », *Ouest-France*, 15/11/2007.

Célia Loubet, « Deux jours de jeux vidéo non-stop », *Le Progrès*, 21/11/2007.

« La Lan party », *Le Progrès*, 21/11/2007.

« Une cinquantaine de participants au tournoi de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 21/11/2007.

« 6e édition de la PES League », *Le Progrès*, 22/11/2007.

« Ce week-end, “guerre” virtuelle rue Saint-Denis », *Ouest-France*, 24/11/2007.

« “Les jeux vidéo ont aussi des côtés positifs” », *Ouest-France*, 24/11/2007.

« Nouveau succès pour la PES League », *Le Progrès*, 26/11/2007.

« La fête des jeux vidéo prend de l’envergure », *Ouest-France*, 28/11/2007.

« 48 heures de jeux non-stop », *Le Progrès*, 28/11/2007.

« 96 participants au tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 29/11/2007.

Jean-philippe Nicoleau, « Jeu vidéo : Spirit Lan fait de la pédagogie », *Ouest-France*, 29/11/2007.

Patricia Delage, « Woodstock sur PC », *Sud Ouest*, 30/11/2007.

« Rendez-vous e-sportif à Talence », *Sud Ouest*, 01/12/2007.

« Jeux vidéo », *Ouest-France*, 02/12/2007.

« Journée de football virtuel », *Sud Ouest*, 02/12/2007.

« Une Lan party ouverte au public », *Le Progrès*, 03/12/2007.

« Jeu en réseau : un marathon de 36 heures », *Le Télégramme*, 04/12/2007.

« Neuf jeunes se sont défiés sur le Web », *La Voix du Nord*, 07/12/2007.

« Tournoi de jeu en réseau au Cybercentre », *Ouest-France*, 07/12/2007.

« Romorantin : 24 heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/12/2007.

« Le Teen’s aux manettes pour un tournoi vidéo », *Le Progrès*, 10/12/2007.

« Jeu en réseau toute la nuit », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2007.

« Jeux en réseau : les jeunes en redemandent », *Ouest-France*, 31/12/2007.

« 22 ados au jeu en réseau à l’Espace jeunes », *Le Télégramme*, 05/01/2008.

« Près de 200 participants au tournoi de jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 06/01/2008.

« La cinquième “LAN – Party” a réuni les fans de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 10/01/2008.

« Jeux vidéo à l’espace Kéraudy. », *Le Télégramme*, 17/01/2008.

Frédérique Guiziou, « La Kastellan 3 qualifie pour la coupe de France », *Ouest-France*, 23/01/2008.

« Kastellan 3 : tournoi de jeux vidéo à Châteaulin », *Ouest-France*, 23/01/2008.

Vincent Lastennet, « La Kastellan attire les pros du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 23/01/2008.

« Jeux vidéo en réseaux : Kastellan 3. », *Le Télégramme*, 25/01/2008.

« Soirée “Jeux en réseau” », *La Voix du Nord*, 25/01/2008.

« Soirée “Jeux en réseau” », *La Voix du Nord*, 26/01/2008.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 27/01/2008.

« Jeux en réseau : Cassandra, seule contre tous », *Le Télégramme*, 28/01/2008.

« Cinquante-cinq participants à la Kastellan 3 », *Ouest-France*, 28/01/2008.

« Championnat de foot virtuel, samedi 23 février, salle Jean-Le-Noir », *Ouest-France*, 30/01/2008.

« Jeux en réseau et bons petits repas pour des garçons choyés », *La Voix du Nord*, 31/01/2008.

« Les étudiants de Valenciennes organisent un grand tournoi de football virtuel », *La Voix du Nord*, 01/02/2008.

« Tournoi de foot sur PS3 : le virtuel plus réel ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/02/2008.

« Stack-Overload. Tournoi de jeux en réseau ce week-end », *Le Télégramme*, 12/02/2008.

« 800 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2008.

« Un tournoi de Playstation par le centre social », *La Voix du Nord*, 13/02/2008.

« Tournoi informatique pour quinze collégiens », *Le Bien Public*, 13/02/2008.

« SOIT DIT EN PASSANT », *La Voix du Nord*, 14/02/2008.

« Un tournoi de jeu en réseau à Clohars », *Ouest-France*, 14/02/2008.

« La salle des fêtes investie par une partie de jeux en réseau informatique », *La Voix du Nord*, 15/02/2008.

« Avec les stars du foot virtuel », *Le Parisien*, 15/02/2008.

« Une “LAN party” organisée le week-end prochain », *La Voix du Nord*, 15/02/2008.

« Championnat de foot virtuel, samedi 23 février », *Ouest-France*, 16/02/2008.

« Un jeu très sérieux », *Sud Ouest*, 19/02/2008.

« Rassemblement autour de jeux vidéos en réseaux », *Le Journal de Saône et Loire*, 19/02/2008.

« Au rendez-vous des accros de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 20/02/2008.

« La passion des jeux en réseau : 24heures non stop pour 50 accros », *La Voix du Nord*, 20/02/2008.

G. C, « Tournoi de jeux vidéo samedi 15 mars », *Le Journal de Saône et Loire*, 20/02/2008.

« Jeu en réseau. Peu d’adeptes au tournoi de dimanche », *Le Télégramme*, 21/02/2008.

« Tournoi de jeux vidéos ce week-end à Marquillies », *La Voix du Nord*, 22/02/2008.

« Breiz party : la longue nuit des joueurs en réseau », *Ouest-France*, 22/02/2008.

« Tournoi de jeux vidéo ce samedi 23 », *Ouest-France*, 23/02/2008.

« Près de cent participants au tournoi PES », *La Voix du Nord*, 23/02/2008.

« Championnat de foot virtuel salle Jean-Le Noir », *Ouest-France*, 23/02/2008.

Christophe Lefèvre, « Rencontrez les champions des jeux vidéo », *Le Parisien*, 23/02/2008.

« Jeux Alençon. Championnat de France de foot virtuel sur console. », *Ouest-France*, 24/02/2008.

« Le tournoi de la “N1pz Company” a réuni une trentaine de joueurs », *La Voix du Nord*, 26/02/2008.

« Jeux vidéo. Un tournoi de skateboard gratuit », *Le Télégramme*, 27/02/2008.

« Le PES Celtic-club : pour les fans de jeux vidéo », *Ouest-France*, 28/02/2008.

« Une soirée dédiée au jeu en réseau à Houdain », *La Voix du Nord*, 01/03/2008.

Clément Le Goff, « Bellegrave, stade virtuel pour vrais compétiteurs », *Sud Ouest*, 02/03/2008.

« Un tournoi de jeux “de plus en plus pointu” », *Ouest-France*, 03/03/2008.

« Jeux vidéos. Carhaix sur la route de Bercy », *Le Télégramme*, 03/03/2008.

« Foot réel et virtuel. 24 jeunes s’opposent », *Le Télégramme*, 04/03/2008.

« Les jeux en réseau en fin de festival », *Ouest-France*, 04/03/2008.

« Jeu vidéo. 25 joueurs au tournoi de foot 8 », *Le Télégramme*, 05/03/2008.

« L’IUT se prend aux jeux vidéo et tient un deuxième tournoi », *La Voix du Nord*, 08/03/2008.

« ReZo 71 organisateur de LANs party », *Le Journal de Saône et Loire*, 09/03/2008.

« Apeb. Vers une riche et prometteuse année 2008 », *Le Télégramme*, 13/03/2008.

Delphine Noyon, « 800 joueurs attendus au Woodstock du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008.

Delphine Noyon, « Faut-il être branché pour jouer en réseau ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008.

Delphine Noyon, « Aurélien travaille son tournoi depuis des mois », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008.

Delphine Noyon, « “Passer un bon moment entre potes” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008.

Delphine Noyon, « Les bénévoles s’affairent depuis des semaines », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/03/2008.

« Belle réussite du tournoi de jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 20/03/2008.

« Nombreuses manifestations au planning de l’Apeb », *Ouest-France*, 20/03/2008.

Philippe Friehe, « Fous de jeux en réseau », *Le Progrès*, 23/03/2008.

« Une nouvelle association, “Initiatives Réseaux” », *Ouest-France*, 24/03/2008.

« Tournoi de jeu vidéo. Le Foot Soccer au chaud ! », *Le Télégramme*, 26/03/2008.

« Point multimédia. Un grand tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 27/03/2008.

« [Le foot virtuel fait vibrer la foire internationale Pour la première fois, la Foire internationale de Rennes accueille dans le hall 4 du Parc Expo un tournoi de la PES league, jeux vidéo de foot virtuel.] », *Ouest-France*, 30/03/2008.

« Une quinzième “Gun” réussie pour Gafi », *La Voix du Nord*, 02/04/2008.

« Un tournoi national de jeux video demain », *Le Progrès*, 04/04/2008.

Philippe Micard, « Tous pour un ou un contre tous le jeu en réseau c'est plus rigolo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/04/2008.

Olivier Bureau, « Seize heures de jeux vidéo ce week-end », *Le Parisien*, 05/04/2008.

Olivier Bureau, « 200 accros de jeux vidéo s'en sont donné à coeur joie », *Le Parisien*, 07/04/2008.

« Des jeux en réseau et planétaires », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2008.

« Festival breton du jeu vidéo à Brest fin octobre », *Ouest-France*, 10/04/2008.

Arnaud Wajdzik, « Bien plus qu'un jeu, un sport électronique », *Ouest-France*, 12/04/2008.

« Des accros aux jeux passent du net au réel », *Ouest-France*, 13/04/2008.

« Un tournoi pour tous au "Mille Club" », *Le Progrès*, 14/04/2008.

« De grands joueurs », *Le Progrès*, 17/04/2008.

« Le festival breton du jeu vidéo et du multimédia ira à Penfeld », *Ouest-France*, 18/04/2008.

« Week-end LAN party à la MJC », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/04/2008.

« Technologies nouvelles et jeux pour une "Lan – party" », *La Voix du Nord*, 22/04/2008.

« "LAN party" à la MJC », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/04/2008.

« Saint-Vincent : une journée dans le monde virtuel des Lan », *Le Progrès*, 26/04/2008.

« LAN party, des jeux en réseau qui rassemblent », *La Voix du Nord*, 27/04/2008.

Jean-charles Teissier, « Jeux video : un week-end non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/04/2008.

« Jeux en réseau : un week-end non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2008.

« Trois cents mordus de jeux vidéos s'affrontent ce week-end par écrans interposés au Portel », *La Voix du Nord*, 03/05/2008.

Frédéric Vaillant, « Les cyberathlètes s'affrontent sur un terrain de jeu virtuel au Portel », *La Voix du Nord*, 04/05/2008.

Philippe Engerbeau, « Les joueurs sur vidéo aiment aussi se rencontrer "pour de vrai" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2008.

« Une image liée à la violence qu'ils veulent changer », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2008.

« Gros succès pour le premier tournoi de Mario Kart à l'Alhambra », *La Voix du Nord*, 06/05/2008.

François Baudouin, « Une soirée de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/05/2008.

« Les équipes gagnantes de la "lan" Nexen 2008 », *La Voix du Nord*, 07/05/2008.

Julien Lechevestrier, « Le premier grand tournoi de foot virtuel organisé à Arras », *La Voix du Nord*, 24/05/2008.

« Devenir bénévole pour Brest 2008 », *Ouest-France*, 28/05/2008.

« Supinfo a accueilli quarante fondus de jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/05/2008.

« Les jeunes gamers apprécient de jouer en réseau », *Ouest-France*, 04/06/2008.

« Les accros des jeux vidéo mesurent leur adresse », *La Voix du Nord*, 06/06/2008.

« Fnac. Tournoi de Wii et concours de photos », *Le Télégramme*, 06/06/2008.

« Grand tournoi de wii tennis à la Fnac », *Ouest-France*, 06/06/2008.

« Jeux en réseau : rendez-vous à Cap glazik ! », *Ouest-France*, 06/06/2008.

« Un tournoi de jeux en réseau à Cerizay », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/06/2008.

« Un concours de jeux en réseau disputé », *La Voix du Nord*, 10/06/2008.

« Tournoi de jeu vidéo : les jeunes ont apprécié », *Ouest-France*, 11/06/2008.

« Jeux en réseau. Un tournoi durant l'été », *Le Télégramme*, 12/06/2008.

Adrien Nos, « Vous pouvez gagner l'Euro ! », *Le Parisien*, 15/06/2008.

« Les associations se réunissent Tournoi de jeux vidéo à la Fnac », *Le Parisien*, 21/06/2008.

Adrien Lanoy, « Le Kursaal met le foot virtuel en vedette », *La Voix du Nord*, 25/06/2008.

« Première manche du tournoi de jeu en réseau avec le PIJ », *Ouest-France*, 25/06/2008.

Matthias Cougnaud, « Cyberchampions », *Sud Ouest*, 03/07/2008.

« Cap Glazik. Cinq ados au premier jeu en réseau », *Le Télégramme*, 05/07/2008.

« Dans le petit monde combatif de la console », *Le Télégramme*, 06/07/2008.

« Club informatique. 24 jeunes à la journée jeux en réseau », *Le Télégramme*, 09/07/2008.

Pierre Dumas, « A fond les manettes », *Sud Ouest*, 12/07/2008.

R.b, « Jérémy Vallés, adepte de danse... Virtuelle », *La Voix du Nord*, 13/07/2008.

Céline Derrez, « Un week-end en 3 D », *Sud Ouest*, 14/07/2008.

« Seconde réussite pour No Man's Lan », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/07/2008.

« Des jeux en réseaux pour la soirée estivale », *Ouest-France*, 17/07/2008.

« Un tournoi de jeux en réseau le samedi 26 juillet », *La Voix du Nord*, 18/07/2008.

« Jeux en réseau. Les résultats du concours de jeudi », *Le Télégramme*, 21/07/2008.

« Trente-six heures de jeux vidéo cela s'appelle une LAN party ! », *La Voix du Nord*, 22/07/2008.

« Un tournoi de jeux en réseau à Saint-Jacques », *Ouest-France*, 22/07/2008.

« Seize équipes au tournoi de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 30/07/2008.

« Informatique. 31 passionnés se rencontrent », *Le Télégramme*, 02/08/2008.

« Le tournoi de jeux video fait recette », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/08/2008.

« Un nouveau Gameplay à Bannalec ce week-end », *Ouest-France*, 20/08/2008.

Emmanuel Carrincazeaux, « Le marathon de Dorian », *Sud Ouest*, 21/08/2008.

« Trois jours de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 21/08/2008.

Yveline Copin, « Une première à Haspres : un tournoi de jeux vidéo trois jours non stop », *La Voix du Nord*, 22/08/2008.

« épisode trois, du 22 au 24 août à Bannalec », *Ouest-France*, 22/08/2008.

« La compétition se poursuit ce week-end », *Le Télégramme*, 23/08/2008.

J.- p. C, « Quarante-huit heures de jeux vidéo non-stop ! », *La Voix du Nord*, 24/08/2008.

Christian Esplandiu, « La fureur du réseau », *Sud Ouest*, 26/08/2008.

« Réseumania sur le Bassin », *Sud Ouest*, 26/08/2008.

« 80 compétiteurs de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 28/08/2008.

« Début des inscriptions pour la Silver Arena », *Ouest-France*, 30/08/2008.

« La folie du jeu en réseau Andernos-les-Bains », *Sud Ouest*, 30/08/2008.

« A fond dans les jeux en réseau à Tronjoly », *Ouest-France*, 04/09/2008.

« Neuvième : des combats virtuels jusqu'au bout de la nuit », *La Voix du Nord*, 04/09/2008.

« Jeux en réseau. 34 laners s'affrontent à Tronjoly », *Le Télégramme*, 04/09/2008.

J.- b. Molinier, « Le Trophée Nintendo fait étape à Tours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/09/2008.

Aurélié Mandon, « Les champions du monde de Counter-Strike à Tours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/09/2008.

« Espace jeunes. À vos claviers pour le Trophée Cyber », *Le Télégramme*, 26/09/2008.

« Jeux vidéos : une compéte' avec le Trophée Cyber », *Ouest-France*, 29/09/2008.

« [Les gamers ont livré bataille À l'initiative du magasin de jeux vidéos Easygames, vingt concurrents se sont affrontés en réseau, hier après-midi, à l'occasion du premier tournoi du jeu vidéo "Call of duty 4".] », *Sud Ouest*, 02/10/2008.

« TRACKMANIA : un tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 04/10/2008.

« Cyberbélon. Le trophée Cyber 2008 en octobre », *Le Télégramme*, 04/10/2008.

« Un tournoi de jeux vidéo rapporte aux Virades », *La Voix du Nord*, 05/10/2008.

« Le Cyberbélon participe au Trophée Cyber 2008 », *Ouest-France*, 06/10/2008.

« Jeux vidéo. Tournoi de Trackmania au centre culturel », *Le Télégramme*, 07/10/2008.

« Trois jours de jeux en réseaux à La Griotte », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/10/2008.

« Succès des animations jeux vidéo à Cultura », *Ouest-France*, 13/10/2008.

« Concours de jeux vidéo. Benjamin Tudal ira à Brest », *Le Télégramme*, 13/10/2008.

« Multimédia : sélection au tournoi Trackmania Nation », *Ouest-France*, 14/10/2008.

« Un tournoi de jeux vidéo salle polyvalente », *Ouest-France*, 15/10/2008.

« Trophée Cyber. Quentin Guéguen représentera la commune », *Le Télégramme*, 17/10/2008.

« Le Médiapôle à l'heure du Trophée Cyber 2008 », *Ouest-France*, 17/10/2008.

« Un phénomène qui n'est pas nouveau », *La Voix du Nord*, 19/10/2008.

David Laurence, « Easy lan, une nouvelle association qui prend le net à contre-pied », *La Voix du Nord*, 19/10/2008.

Christian Esplandiu, « Le réseau s'étoffe », *Sud Ouest*, 23/10/2008.

« Cybercommune. Préparation au tournoi régional trackmania », *Le Télégramme*, 23/10/2008.

« Une soirée jeux en réseau ouverte aux amateurs », *Ouest-France*, 23/10/2008.

« Rencontre de "gamers" ce week-end : entre mondes réel et virtuel », *La Voix du Nord*, 24/10/2008.

« Jeux en réseau : une tribu derrière les écrans », *Ouest-France*, 25/10/2008.

« Tournoi de jeux vidéos mardi 28 à Jacolot », *Ouest-France*, 25/10/2008.

« Ambro'lan : le succès au rendez-vous », *Le Progrès*, 26/10/2008.

« Cinquante fondus de jeux sur console au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/10/2008.

éric Rannou, « Jeux vidéo. "Show à l'américaine" à Brest », *Le Télégramme*, 28/10/2008.

« Espace jeunes. Tournoi de jeux en réseau aujourd'hui », *Le Télégramme*, 28/10/2008.

« Quinze participants au trophée cyber 2008 », *Ouest-France*, 30/10/2008.

« Un week-end de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/10/2008.

« Jeux vidéo à Penfeld : coup d'envoi vendredi », *Ouest-France*, 30/10/2008.

« Trophée Cyber. Deux Bannalécois qualifiés », *Le Télégramme*, 31/10/2008.

« Le jeu vidéo est leur passion, pas leur drogue », *Ouest-France*, 31/10/2008.

« Ce week-end, Penfeld est le temple du jeu vidéo », *Ouest-France*, 31/10/2008.

« Jeux vidéo. Trois jours à Brest », *Le Télégramme*, 01/11/2008.

Isabelle Jégouzo, « "Maman, je fais une Lan à la maison !" », *Ouest-France*, 01/11/2008.

J. Jn, « Le jeu vidéo s'éclate », *Sud Ouest*, 02/11/2008.

Aurélien Douillard, « Jeux vidéo. La compet' des filles », *Le Télégramme*, 03/11/2008.

« Quand le jeu vidéo provoque les rencontres », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2008.

« Festival breton du jeu vidéo et du multimédia. », *Le Télégramme*, 03/11/2008.

« Lan – Party réussie pour une première », *La Voix du Nord*, 05/11/2008.

« Cybercommunes. La Lan party couronnée de succès », *Le Télégramme*, 05/11/2008.

« "La guerre" en réseau à la médiathèque », *Ouest-France*, 05/11/2008.

« Tournoi Trackmania au Multimédia pour les 12/18 ans », *Ouest-France*, 06/11/2008.

« Trophée cyber. Arthur Moreau dans le carré gagnant », *Le Télégramme*, 09/11/2008.

« Compétition de course automobile en salle », *Le Bien Public*, 10/11/2008.

« Les gamers en tournoi », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/11/2008.

« En réseau c'est plus amusant », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/11/2008.

« Les finalistes du tournoi de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/11/2008.

« Quatorze joueurs se sont mesurés sur PS3 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/11/2008.

« Lan party : 24 h à fond les manettes ! », *La Voix du Nord*, 19/11/2008.

« Tournoi de jeux en réseau, dès cet après-midi », *La Voix du Nord*, 22/11/2008.

« 32 équipes ont participé au tournoi de Playstation », *Ouest-France*, 22/11/2008.

« Le premier tournoi de jeux vidéo, une réussite », *Sud Ouest*, 24/11/2008.

« Football : à Nicolas Vincendeau le tournoi vidéo », *Ouest-France*, 27/11/2008.

« C'était jeux en réseau à volonté ce week-end », *La Voix du Nord*, 27/11/2008.

« Cyber-centre : jeux vidéos le mercredi après-midi », *La Voix du Nord*, 28/11/2008.

« Tournoi de Pro Evolution soccer au Ninkasi », *Le Progrès*, 03/12/2008.

« Festival du jeu vidéo : 10 000 heures de bénévolat », *Ouest-France*, 03/12/2008.

« [Samedi après-midi, l'association de jeunes organisait un tournoi de jeux vidéo.] », *Le Télégramme*, 12/12/2008.

« Fans de jeux vidéos, rendez-vous ce week-end ! », *Ouest-France*, 12/12/2008.

J.o, « Tous aux manettes », *Le Progrès*, 14/12/2008.

« Un tournoi de X-BOX à la salle des fêtes », *Le Progrès*, 24/12/2008.

« "Week-end gamers" : inscriptions ouvertes », *Ouest-France*, 24/12/2008.

« Dernière Lan Party de l'année réussie », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/12/2008.

« [Jeux vidéo : une Lan samedi et dimanche à Carhaix L'Association des Gamers du Centre Bretagne, qui regroupe des passionnés de jeux en réseau, organise une Lan (Local area network), demain] », *Le Télégramme*, 26/12/2008.

« Tournoi de jeux vidéo en réseau ce week-end », *Ouest-France*, 27/12/2008.

« Tournoi de jeux vidéo en réseau à Carhaix », *Ouest-France*, 27/12/2008.

« À Carhaix, le tournoi des marathoniens du jeu vidéo », *Ouest-France*, 28/12/2008.

« Jeu vidéo : les accros réunis ce week-end », *Ouest-France*, 29/12/2008.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 29/12/2008.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 31/12/2008.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 31/12/2008.

« "Planète jeunes" a organisé un tournoi vidéo », *La Voix du Nord*, 02/01/2009.

« Les pros des jeux vidéo à Chelles Un collège de secteur pour l'école Barbara Saint-Germain : la bibliothèque s'agrandit », *Le Parisien*, 03/01/2009.

« Plouénan vainqueur du Kastell Aréna », *Ouest-France*, 03/01/2009.

Rose-marie Duguen, « Avec Spirit Lan, au rendez-vous des jeux vidéos », *Ouest-France*, 15/01/2009.

« TOURNOIS », *La Voix du Nord*, 17/01/2009.

Jean-marie Guichard, « Hier, ils ont joué, "fait du sport" et dansé au premier tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 18/01/2009.

« Lens accueille la PES League dimanche », *La Voix du Nord*, 23/01/2009.

« [BIGANOS Jeux en réseau. L'association Pop-Gaming organise demain samedi, à la salle des fêtes une Open Session.] », *Sud Ouest*, 23/01/2009.

« Le football virtuel a rassemblé hier une centaine de joueurs à l'Espace Bollaert », *La Voix du Nord*, 26/01/2009.

édouard Wayolle, « Le champion de France en titre est du secteur ! », *La Voix du Nord*, 26/01/2009.

« A succès mitigé pour le tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 02/02/2009.

« La Kastellan se dispute les 21 et 22 février », *Ouest-France*, 03/02/2009.

« Championnat de France de football virtuel », *Ouest-France*, 03/02/2009.

« Jeux en réseaux : nuit blanche sur petit écran », *Ouest-France*, 03/02/2009.

Catherine Philippe, « Six heures de jeux vidéo à gogo », *Sud Ouest*, 04/02/2009.

« Kastellan. », *Le Télégramme*, 05/02/2009.

« Chateaubriand prépare un tournoi vidéo », *Ouest-France*, 05/02/2009.

« 36 heures de tournoi de jeux en réseau mardi », *Ouest-France*, 07/02/2009.

« Paintball virtuel au Blog 46 », *Le Parisien*, 11/02/2009.

« Les jeux en réseau ont attiré les jeunes », *Ouest-France*, 12/02/2009.

Thomas Brosset, « L'Open d'Aunis JEUX VIDÉO », *Sud Ouest*, 14/02/2009.

« Des soirées "Jeux en réseaux" pour sortir de l'isolement », *Ouest-France*, 16/02/2009.

Régis Lefèvre, « Venez au tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 20/02/2009.

Jean-françois Renaut, « Virtuels mais bien réels », *Sud Ouest*, 20/02/2009.

« [JEUX EN RÉSEAU. Séance aujourd'hui, à partir de 14 h, au Celtic, rue Gérard-Philipe, sur les jeux suivants : Call of Duty 4, Left for Dead, Battle Field 2, UT 2004 ou encore Counter Strike.] », *Le Télégramme*, 21/02/2009.

« Jeu en réseau : prêts à tout pour la Kastellan », *Ouest-France*, 22/02/2009.

Thomas Duprat, « MPT. », *Le Télégramme*, 22/02/2009.

« Jeux en réseau. », *Le Télégramme*, 23/02/2009.

« Vingt participants à la Lan party », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/02/2009.

« Les champions des jeux vidéo viendront s'affronter en mai », *Le Parisien*, 24/02/2009.

« Avec Jeun's City, on a joué en réseau toute une nuit », *Ouest-France*, 24/02/2009.

« Un tournoi de jeux en réseau qui en appelle d'autres », *Ouest-France*, 25/02/2009.

« Championnat de foot virtuel à Coubertin », *Le Parisien*, 27/02/2009.

« Blass, l'association de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/02/2009.

« Week-end de jeu en réseau à la salle d'Auchy-les-Mines », *La Voix du Nord*, 27/02/2009.

« Accros au football virtuel », *Le Parisien*, 01/03/2009.

« Deuxième édition pour la Lan Party », *La Voix du Nord*, 02/03/2009.

« L'IUT de Béthune se mue en salle de jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 02/03/2009.

« Venus d'ailleurs pour un week-end de jeu en ligne », *La Voix du Nord*, 05/03/2009.

« "Jeux en réseau" devient une association », *Ouest-France*, 05/03/2009.

« Vingt-quatre heures d'aventure, de guerre et de sensations fortes virtuelles », *La Voix du Nord*, 05/03/2009.

« Un championnat de jeux vidéos en projet », *Ouest-France*, 07/03/2009.

A. F, « Portes ouvertes et tournoi de jeux vidéo en réseau à l'IUT », *La Voix du Nord*, 19/03/2009.

« Tournoi de jeux vidéo à la MJC : "On s'identifie à nos stars du foot" », *Le Progrès*, 23/03/2009.

« Super Dragon Ball Z Academy : 13e animation depuis sa création », *Ouest-France*, 25/03/2009.

Christian Esplandiu, « Les jeux en réseau ont un nouveau local », *Sud Ouest*, 25/03/2009.

« Huitième tournoi de jeux en réseau de Panthémor », *Ouest-France*, 28/03/2009.

« Lan party à La Verpillière », *Le Progrès*, 29/03/2009.

Léna Maraval, « La Gamers Assembly affiche complet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/03/2009.

« Tournoi de jeux vidéo à Saint-Pol : les inscriptions se terminent samedi », *La Voix du Nord*, 01/04/2009.

« Une vingtaine de passionnés s'affrontent aux jeux vidéo vingt-quatre heures non-stop », *La Voix du Nord*, 01/04/2009.

B.d, « Les fans de jeux vidéo ont rendez-vous à Léo-Lagrange », *La Voix du Nord*, 06/04/2009.

Esteban Lopez, « Tournoi Halo 2, tome 2 », *Le Journal de Saône et Loire*, 07/04/2009.

Delphine Noyon, « Gamers Assembly a dix ans : l'édition de la consécration », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2009.

« "Je suis fan de jeux vidéo" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2009.

« Maison pour tous : des jeux sur ordi en réseau », *Ouest-France*, 09/04/2009.

« Le tournoi de jeux vidéo fait fureur », *Ouest-France*, 09/04/2009.

« Huitième Lan Party à l'Espace jeunesse », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/04/2009.

« Tournoi Street Fighter à Rosny 2 et Parinor », *Le Parisien*, 10/04/2009.

Benjamin Dubrulle, « Pour Pâques, les "gamers" ont rendez-vous avec leurs jeux favoris », *La Voix du Nord*, 11/04/2009.

« Ces fanas de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/04/2009.

« Le second souffle d'Acti'média », *La Voix du Nord*, 11/04/2009.

« Une Lan Party pendant 41 heures non-stop ! », *Ouest-France*, 11/04/2009.

« [Un tournoi PC-réseau était organisé, pour la première fois dans le cadre de Vitévac, à la maison de quartier de Kerihouais.] », *Le Télégramme*, 11/04/2009.

« Tournoi de Street Fighter 4 », *Le Parisien*, 11/04/2009.

Cl. Couillez-brouet, « Les passionnés de jeux vidéo ont boudé le tournoi en salle », *La Voix du Nord*, 13/04/2009.

« Un tournoi de jeux vidéo à Villette-lès-Dole », *Le Progrès*, 13/04/2009.

Caroline Eluard, « Gamers Assembly : des bénévoles de 18 à plus de 60 ans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2009.

« Venez vous battre à la Fnac ! », *Le Parisien*, 15/04/2009.

« L'heure des récompenses pour les passionnés de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 16/04/2009.

« Au centre multimédia, les jeunes raffolent des jeux en réseau », *Ouest-France*, 20/04/2009.

« Antoine Mathey remporte le 1er tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 22/04/2009.

Patrice Frémaux, « Le jeu en réseau attire surtout les jeunes », *Ouest-France*, 22/04/2009.

« Plus d'une centaine de "gamers" à Centrarena », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/04/2009.

« Douze participants au tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 25/04/2009.

« Une centaine de fans de jeux vidéo et autant d'ordinateurs à Dedecker ! », *La Voix du Nord*, 26/04/2009.

« Des adeptes du jeu en réseau ravis », *Le Journal de Saône et Loire*, 26/04/2009.

« Vidéomania : mais si, c'est convivial ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/04/2009.

Philippe Ménard, « Un tournoi sur console à consommer sur place », *Sud Ouest*, 28/04/2009.

Sandrine Noly, « Nouvelle Lan party réussie », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/04/2009.

Philippe Engerbeau, « 4e Lan Party à Bocapôle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/04/2009.

« Tournoi de jeux vidéo à la Fnac Val-d'Europe », *Le Parisien*, 02/05/2009.

« Le foyer des jeunes fait son foot en virtuel », *Ouest-France*, 06/05/2009.

« Gros succès du tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 07/05/2009.

« Le long tournoi des chevaliers de l'ordinateur », *La Voix du Nord*, 07/05/2009.

« [Samedi et dimanche, la salle des fêtes de Tronjoly, à Gourin, accueillera la 6^e édition de la Kaolan, un week-end de jeux en réseau.] », *Le Télégramme*, 07/05/2009.

« Jeux en réseau : la 8e Lan Party réussie », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/05/2009.

« [Aujourd'hui et demain, Gourin vivra au rythme du Festival du jeu vidéo.] », *Le Télégramme*, 09/05/2009.

« [Tournoi de football sur console de jeux vidéo Demain, à partir de 14 h 30, la boutique Antares Multimédia, située rue Maubec, organise un tournoi de football sur le jeu vidéo PES 2009.] », *Sud Ouest*, 22/05/2009.

« Un tournoi de jeux en réseau au cyber centre », *La Voix du Nord*, 23/05/2009.

Thomas Bartherote, « Le Real jouait rue Maubec », *Sud Ouest*, 25/05/2009.

Matthieu Pelloli, « La Coupe de France des jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/05/2009.

Jérôme Bernatas, « Les cracks du jeu vidéo se sont affrontés sur l'île », *Le Parisien*, 01/06/2009.

« Le jeu en réseau a séduit seize joueurs », *Ouest-France*, 05/06/2009.

« Compétition de Mario Kart », *Le Parisien*, 09/06/2009.

« Ce samedi, tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 13/06/2009.

« Tournoi de jeux vidéo pour la bonne cause », *Le Progrès*, 21/06/2009.

« Quarante jeunes ont participé à deux tournois de jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 23/06/2009.

« Un tournoi de jeu vidéo ce samedi », *Ouest-France*, 27/06/2009.

« Foot virtuel : faites chauffer vos manettes ! », *Le Progrès*, 04/07/2009.

« 70 jeunes caladois s'affrontent par consoles de jeux interposées », *Le Progrès*, 05/07/2009.

« [Les jeunes élus du conseil municipal des enfants avaient inscrit à leur programme un tournoi de jeux vidéo.] », *Le Télégramme*, 07/07/2009.

« Rencontre entre aînés autour de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 09/07/2009.

« Succès sur toute la ligne pour la première lan party », *La Voix du Nord*, 16/07/2009.

« Avec la Guinguette des aînés : un tournoi inter-EHPAD », *La Voix du Nord*, 20/07/2009.

« [Tournoi de geeks La toute jeune association Lisa Lan organise une "lan party" entre aujourd'hui et dimanche au gymnase Urdazuri de Saint-Jean-de-Luz.] », *Sud Ouest*, 24/07/2009.

« Les jeux vidéo à l'honneur », *Le Progrès*, 28/07/2009.

« Les jeux en réseau, c'est branché », *Ouest-France*, 02/08/2009.

« Jeu vidéo jusqu'à ce soir », *Le Progrès*, 09/08/2009.

« Jeu vidéo : un tournoi qui a réuni de jeunes européens », *Le Progrès*, 10/08/2009.

« Les jeunes fans de jeux vidéos ont joué en réseau », *Ouest-France*, 12/08/2009.

« [C'est à la Fabrik que Cap Armor avait proposé, jeudi après-midi, un tournoi autour des jeux vidéo sur le sport, sur console Wii.] », *Le Télégramme*, 15/08/2009.

« Jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 20/08/2009.

« [Comme elle le fait maintenant tous les mois, l'association organisait une "Gourilan", une rencontre de jeux en réseau, mercredi, à la maison communale.] », *Le Télégramme*, 21/08/2009.

Sandrine Noly, « Un week-end de jeux en réseau », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/08/2009.

Christian Esplandiu, « Le grand rendez-vous des joueurs en réseau », *Sud Ouest*, 26/08/2009.

« [Thierry Aubé et son équipe de l'association avaient disposé une quinzaine d'ordinateurs, samedi, à la salle des fêtes, pour la seconde journée de découverte des jeux vidéo en réseau locaux] », *Le Télégramme*, 26/08/2009.

« Salon du jeu vidéo : 400 joueurs de toute la France », *La Voix du Nord*, 28/08/2009.

Julie Baron, « Lan party à l'université », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/08/2009.

« Compétition de jeux électroniques à Bannalec », *Ouest-France*, 29/08/2009.

« , le jeu en réseau baisse en régime », *Ouest-France*, 31/08/2009.

Christian Esplandiu, « Le succès des jeux en réseau », *Sud Ouest*, 01/09/2009.

« [D’abord annulé, le festival de jeux électronique en réseaux, , a tout de même eu lieu durant le week-end, à la salle Jean-Moulin.] », *Le Télégramme*, 04/09/2009.

« Rencontre physique pour un week-end de jeux en ligne », *La Voix du Nord*, 08/09/2009.

« Le festival du jeu vidéo recherche des bénévoles », *Ouest-France*, 19/09/2009.

« [“Cars” et Mario Kart Le Festival, à Bègles, proposera dimanche un tournoi de jeu vidéo Mario Kart après la projection de “Cars”.] », *Sud Ouest*, 23/09/2009.

« Déjà une cinquantaine d’inscrits au Easy Lan Contest 2 ! », *La Voix du Nord*, 02/10/2009.

« Jeux vidéo : succès du tournoi de l’association A In pour tous », *Le Progrès*, 05/10/2009.

« Trophée cyber : quelques jours pour s’inscrire », *Ouest-France*, 09/10/2009.

Victor Saison-willot, « Croisière originale chez SeaFrance : un tournoi de jeux vidéo sur la mer ! », *La Voix du Nord*, 11/10/2009.

« [Le “Trophée cyber 2009”, tournoi de jeux vidéo à l’échelle régionale, se déroule jusqu’à la fin du mois d’octobre.] », *Le Télégramme*, 12/10/2009.

« Tournoi de jeux vidéo mercredi », *Ouest-France*, 16/10/2009.

« Un trophée pour désigner les as de la manette », *Ouest-France*, 17/10/2009.

« Les résultats du Trophée Cyber à Steredenn », *Ouest-France*, 17/10/2009.

« Trophée cyber 2009 sur TrackMania au local jeunes », *Ouest-France*, 20/10/2009.

« Tournoi Trackmania samedi au Nautile », *Ouest-France*, 23/10/2009.

« Il n’y a pas d’âge pour jouer à la Wii », *La Voix du Nord*, 23/10/2009.

« Ambro'lan : 150 kg de tête de veau vendus », *Le Progrès*, 25/10/2009.

Gwenaël Badets, « Trois jours en immersion au royaume du jeu vidéo Un événement national », *Sud Ouest*, 25/10/2009.

« La cybercommune a organisé un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/10/2009.

« En voiture au Médiapole ! », *Ouest-France*, 26/10/2009.

« Trente jeunes ont joué en réseau à la Gourilan », *Ouest-France*, 27/10/2009.

Bernard Fauquembegue, « Jeux vidéo jusqu’à deux heures du matin », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/10/2009.

« Le festival du jeu vidéo repose sur 120 bénévoles », *Ouest-France*, 28/10/2009.

« Festival du jeu vidéo à Penfeld : J -1 », *Ouest-France*, 29/10/2009.

« Gwenaël Keribin sélectionné pour la finale du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/10/2009.

« [Un grand tournoi sur Trackmania a été proposé par l’espace jeunes, mercredi, pour la deuxième année consécutive.] », *Le Télégramme*, 30/10/2009.

« Bienvenue dans le monde de Halo 3 », *Ouest-France*, 30/10/2009.

« Jeux vidéo : Vincent Bellec voit toujours plus grand », *Ouest-France*, 30/10/2009.

Aurélié Le Pape, « [Le festival breton du jeu vidéo et du multimédia n’en finit pas de grossir.] », *Le Télégramme*, 31/10/2009.

« 24 heures de jeux en réseau au gymnase Gossart », *Ouest-France*, 31/10/2009.

« Cent cinquante joueurs en réseau à La Hune à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/10/2009.

« [Tournoi de jeu en réseau à Alençon Tournoi de jeu vidéo Halo 3 sur XBOX 360.] », *Ouest-France*, 31/10/2009.

Gwen Catheline, « Les “gamers” ont un nouveau rendez-vous », *Ouest-France*, 01/11/2009.

Daniel Brun, « La bonne fée des “Gamers” s’est penchée sur La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2009.

« Léo vit le jeu vidéo comme un sport de haut niveau », *Ouest-France*, 02/11/2009.

« Les ados à Brest pour la finale de Trackmania », *Ouest-France*, 04/11/2009.

« 65 participants au 3e tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 04/11/2009.

« Vingt-quatre heures non stop pour les accros des jeux en ligne », *La Voix du Nord*, 05/11/2009.

« MARIAGE Salon à Romorantin – LAN PARTY 24 heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/11/2009.

« Lan party », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/11/2009.

« Tournoi de jeu de voitures à Dijon le 21 », *Le Bien Public*, 12/11/2009.

« Ambronay : une cinquantaine de joueurs se défient virtuellement », *Le Progrès*, 15/11/2009.

« Une centaine de joueurs à fond les manettes durant 24heures », *La Voix du Nord*, 18/11/2009.

« Le réseau de s’agrandit », *Ouest-France*, 18/11/2009.

« Un premier tournoi virtuel », *Le Bien Public*, 20/11/2009.

« Le Bayern de Loïc remporte le tournoi de console », *Ouest-France*, 24/11/2009.

« 24 heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/11/2009.

« Un week-end dédié aux jeux en réseau à l’Agora », *Ouest-France*, 26/11/2009.

« Un tournoi original devant des consoles de jeux », *La Voix du Nord*, 29/11/2009.

« La solidarité en réseau », *Le Bien Public*, 01/12/2009.

« : 30 heures de jeux pour le Téléthon », *Ouest-France*, 02/12/2009.

« Tournoi de jeux vidéo pour le Téléthon », *La Voix du Nord*, 07/12/2009.

« [L’association de Gourin propose un atelier Jeux en réseau samedi.] », *Le Télégramme*, 07/12/2009.

« [L’association Gourinoise Mondialan a organisé 30heures de jeux en réseau, en partenariat avec l’association Mondialservers, dans le cadre des animations locales au profit de la lutte contre les myopathies.] », *Le Télégramme*, 08/12/2009.

« Jeux en réseau : un “marathon” de 30 heures », *Ouest-France*, 09/12/2009.

« étudiant en 2e année DUT informatique », *La Voix du Nord*, 11/12/2009.

« 45 équipes ont participé au tournoi de Playstation », *Ouest-France*, 16/12/2009.

« Petite nuit de jeux en réseau pour le Téléthon », *Ouest-France*, 21/12/2009.

Sandrine Noly, « Lan Party de fin d’année », *Le Journal de Saône et Loire*, 22/12/2009.

« Une vingtaine de joueurs se défient à des jeux en réseau », *Ouest-France*, 22/12/2009.

« [Les 25heures non-stop de jeux en réseau organisés au profit du Téléthon par l'association , à la salle des fêtes, samedi dernier, n'ont reçu que peu d'écho.] », *Le Télégramme*, 23/12/2009.

« [Les adhérents de la section Jeux en réseau "Project on lan" du Foyer laïque de Lanester (FLL) ont tenu, samedi, le dernier lan (tournoi) de l'année.] », *Le Télégramme*, 23/12/2009.

« Les jeunes se mobilisent pour créer des animations », *Ouest-France*, 26/12/2009.

D.c., « Le tournoi de jeux vidéos a fait recette », *Le Journal de Saône et Loire*, 27/12/2009.

Pauline Laverton, « Des jeux vidéos "pour tous, de 3 à 77 ans" », *Ouest-France*, 22/01/2010.

« Ce week-end, ça va être la fête aux jeux vidéo ! », *Ouest-France*, 23/01/2010.

« Tournoi de jeux informatiques le 20 février », *Ouest-France*, 30/01/2010.

« Tournoi de jeux vidéo au gymnase Aubertin », *Le Parisien*, 30/01/2010.

« [ organisait un après-midi "jeux en réseau" Samedi dernier, à la salle des fêtes.] », *Le Télégramme*, 30/01/2010.

« Un après-midi jeux vidéo La PES League, compétition de jeux vidéo de football, a fait étape hier à Saint-Etienne », *Le Progrès*, 31/01/2010.

« [La première édition de la "Konk Kerne Lan Party", manifestation consacrée aux jeux vidéo, se tiendra le samedi 20février, de 10 h à 1 h, au Centre des arts.] », *Le Télégramme*, 05/02/2010.

« Aujourd'hui, à La Part-Dieu, un concours de jeux vidéo », *Le Progrès*, 09/02/2010.

« [konk-kerne lan party : inscriptions jusqu'à demain La première édition de la "Konk Kerne Lan Party", manifestation consacrée aux jeux vidéo, se tiendra le samedi 20février, de 10 h à 1 h, au Centre des arts.] », *Le Télégramme*, 12/02/2010.

« [Les adhérents de l'association , basée à Gourin, mais créée par une équipe lanvénégenoise, avec Thierry Aubé à sa tête, rencontre un fort engouement, avec 70adhérents répartis dans le Centre-Bretagne] », *Le Télégramme*, 12/02/2010.

« La course en direct », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2010.

« Bientôt 36 heures de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/02/2010.

« [Samedi, à 10 h, à la salle des fêtes, Trévé sports football organise un tournoi de jeu vidéo de football, type coupe du monde des clubs.] », *Le Télégramme*, 16/02/2010.

« [Micromaniac et Linux Quimper proposent une lan – party doublée d'une install-party à partir de demain 14h, jusqu'au lendemain 12 h, au restaurant scolaire.] », *Le Télégramme*, 19/02/2010.

« Tournoi de Wii, samedi 13 mars à l'Espace 2000 », *Ouest-France*, 20/02/2010.

« La Lan Party de Concarneau annulée ce week-end », *Ouest-France*, 20/02/2010.

« 64 », *Ouest-France*, 20/02/2010.

M.m, « Lan party à la MJC : 36 heures de jeux en réseau non-stop », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/02/2010.

« 24 joueurs pour le premier tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 22/02/2010.

« [Une bonne vingtaine de jeunes, âgés de 14 à 17 ans, ont participé au grand tournoi de jeux vidéo, jeudi après-midi, à la salle polyvalente.] », *Le Télégramme*, 22/02/2010.

« [La LAN party, tournoi de jeux vidéos en réseau, organisée par Micromaniac et Linux Quimper, n'a pas attiré les foules.] », *Le Télégramme*, 22/02/2010.

« [Elle organise un tournoi de jeux vidéo (Pes 10, catch, Mario kart, Nfs Undercover., inscription 3 €), à la salle polyvalente, cet après-midi, de 13 h 30 à 18 h, pour les enfants et les jeunes.] », *Le Télégramme*, 23/02/2010.

« Vingt-six passionnés de jeux vidéos », *Ouest-France*, 24/02/2010.

Martin Thévenot, « Jeux, game et match », *Sud Ouest*, 26/02/2010.

« Ambiance survoltée à la soirée jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/02/2010.

« Un samedi consacré aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 27/02/2010.

« Atomic Re-So, c'est parti pour 48 heures ! », *Sud Ouest*, 27/02/2010.

« Un tournoi de jeu vidéo Trackmania avec Cap-Ados », *Ouest-France*, 01/03/2010.

« Une LAN – party pour la bonne cause », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/03/2010.

« Un petit public pour le tournoi de jeux vidéo en réseau », *Ouest-France*, 02/03/2010.

« Tournoi de jeux vidéo », *Le Bien Public*, 03/03/2010.

« Un concours de jeux vidéo organisé par des étudiants », *Ouest-France*, 08/03/2010.

Philippe Guilbaud, « Jérémie Brouche, ex-numéro 1 mondial au tournoi de Wii du TSBV », *La Voix du Nord*, 10/03/2010.

« Les jeux vidéo, “c'est comme un sport” ! », *Ouest-France*, 12/03/2010.

Laurent Beauvallet, « Quand une réelle amitié naît de jeux virtuels », *Ouest-France*, 14/03/2010.

« Un rendez-vous incontournable pour les mordus de jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 14/03/2010.

« Trente-deux joueurs au tournoi de Wii samedi », *Ouest-France*, 16/03/2010.

« Le tennis en vidéo ce n'est pas pour les pros », *La Voix du Nord*, 20/03/2010.

Mickaël Louédec, « La Coupe de France des jeux vidéos », *Ouest-France*, 28/03/2010.

« La Verpillière : jeux en réseau à volonté », *Le Progrès*, 30/03/2010.

« Jeux en réseau : 7e Kaolan les 10 et 11 avril », *Ouest-France*, 02/04/2010.

« Le tournoi de jeux vidéo annulé », *La Voix du Nord*, 03/04/2010.

« Kaolan 7 : des jeux en réseau le week-end prochain », *Ouest-France*, 06/04/2010.

M.-l. A, « Il y a gamer et joueuse », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2010.

Marie-laure Aveline, « Le bon score de la “Gamers” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2010.

« 4 500 spectateurs pour la “Gamers” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2010.

« 4 500 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/04/2010.

Martine Dieudonné, « “Les nouvelles technologies ont rendu le jeu vidéo beaucoup plus convivial” », *La Voix du Nord*, 11/04/2010.

« Les jeux en réseau ont le vent en poupe », *Ouest-France*, 11/04/2010.

« [L'association organise la Kaolan 7 (rassemblement de jeux en réseau), aujourd'hui, à la salle des fêtes de Tronjoly.] », *Le Télégramme*, 11/04/2010.

« Ils ont passé plus de 24 heures à jouer en réseau », *Ouest-France*, 14/04/2010.

Thibaud Le Floch, « Il troque les crampons contre la manette », *Ouest-France*, 19/04/2010.

« [La séance de jeux en réseau sur ordinateur a réuni dix adolescents, gars et filles, mardi dans la salle de la mairie.] », *Le Télégramme*, 19/04/2010.

« Lan party », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/04/2010.

« Maxime Kholer remporte le tournoi de jeu vidéo », *Le Progrès*, 21/04/2010.

« Le tournoi sur Playstation n'a pas attiré les foules », *Ouest-France*, 26/04/2010.

Carole Crayou, « [Rennes. Capitale du jeu vidéo en mai L'association 3hitcombo attend 500 joueurs du monde entier pour le Stunfest, une compétition de jeux vidéo de combats, les 22 et 23 mai, au Triangle, à Rennes.] », *Le Télégramme*, 27/04/2010.

« Dix-huit équipes participent au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/04/2010.

« Tournoi aujourd'hui », *Le Bien Public*, 08/05/2010.

« La Lan party étend son réseau à Bocapôle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/05/2010.

« Lan party : 9e édition », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/05/2010.

« Verygames favorite à la Lan à Bocapôle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/05/2010.

Samuel Nohra, « A Rennes, le Stunfest passe à la vitesse supérieure », *Ouest-France*, 15/05/2010.

Diophante Tomo, « Lan party de l'école d'ingénieurs : 150 euros récoltés », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/05/2010.

S.b, « Écran total à Lille Grand Palais pour près de 500 joueurs-campeurs », *La Voix du Nord*, 16/05/2010.

Philippe Engerbeau, « Verygames remporte la Lan sur Counter Strike Source », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/05/2010.

Isabelle Bordes, « Tous aux manettes au festival du jeu vidéo », *Ouest-France*, 23/05/2010.

« 2 500 adeptes des jeux sur consoles à Rennes », *Ouest-France*, 24/05/2010.

« Compétition de jeux vidéo à la Fnac de Rosny 2 », *Le Parisien*, 26/05/2010.

« L'addiction aux jeux en ligne », *Ouest-France*, 27/05/2010.

« Jeux vidéo : la Coupe du monde passe par les écrans villois », *Le Progrès*, 29/05/2010.

« [ANDERNOS-LES-BAINS Jeux en réseau. L'AJR (association des jeux en réseau) organise un tournoi samedi 5 et dimanche 6 juin non-stop, de 14 heures le samedi à 12 heures le dimanche.] », *Sud Ouest*, 03/06/2010.

« [ANDERNOS-LES-BAINS Jeux en réseau. Tournoi de l'Association des jeux en réseau, de samedi 14 heures à dimanche midi.] », *Sud Ouest*, 04/06/2010.

« [Après le très beau succès de la Kaolan à Gourin, les bénévoles de l'association proposent des animations autour des jeux en réseau dans différentes communes du Pays du Roi Morvan.] », *Le Télégramme*, 17/06/2010.

« Un ado de 13 ans gagnele Mondial du jeu vidéo », *Ouest-France*, 06/07/2010.

« [Jeux en réseau à Saint-André-des-Eaux Saint-André réseau organise une Lan (local area network), en d'autres termes des jeux en réseau sur ordinateurs.] », *Ouest-France*, 11/07/2010.

« [L'association organisait, le week-end dernier, à la salle des fêtes, une séance de lan (jeu informatique où chaque participant, devant son écran, est relié aux autres ordinateurs montés) », *Le Télégramme*, 22/07/2010.

« Le tournoi de jeux vidéo à la médiathèque connaîtra des prolongements à la rentrée », *La Voix du Nord*, 28/07/2010.

Pauline Lavoix, « Julien Dassonville, sportif virtuel mais vrai champion », *La Voix du Nord*, 01/08/2010.

« Soirée jeux en réseau ce soir », *Le Journal de Saône et Loire*, 20/08/2010.

« Une quinzaine d'amateurs sur l'esplanade », *Le Journal de Saône et Loire*, 23/08/2010.

« Loïc Ledru, un organisateur passionné », *La Voix du Nord*, 25/08/2010.

« Le foot virtuel arrive à Quimper », *Ouest-France*, 03/09/2010.

Jérémy Budzynowski, « La Crampe aux doigts met le jeu vidéo à l'honneur en organisant un tournoi », *La Voix du Nord*, 04/09/2010.

« [L'équipe de s'est retrouvée, samedi dernier, au complexe municipal, pour la LAN* de rentrée.] », *Le Télégramme*, 10/09/2010.

« Galloween 2010 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/09/2010.

« L'espace public numérique participe au Cyber trophée », *Ouest-France*, 21/09/2010.

« [Le Trophée cyber, compétition de jeux vidéo, a lieu dans les espaces multimédias et cybercommunes, en Bretagne.] », *Le Télégramme*, 24/09/2010.

« Le football a aussi du succès en jeu vidéo », *Ouest-France*, 27/09/2010.

« Le championnat de jeux vidéo aura lieu les 13 et 14 novembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/09/2010.

Loïc Tissot, « Météores : Lan party pour jouer en réseau », *Ouest-France*, 02/10/2010.

« Trois jeunes Pouancéens préparent la fête des jeux vidéo », *Ouest-France*, 05/10/2010.

Michel Vaugeois, « Un championnat de jeux vidéo en novembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/10/2010.

« [La médiathèque organise un tournoi de jeux vidéo "Age of Mythology", durant les vacances scolaires, vendredi 29, de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h.] », *Le Télégramme*, 15/10/2010.

« Des jeux vidéo tout public », *Le Parisien*, 15/10/2010.

« Tournoi de jeu vidéo Trackmania, mercredi », *Ouest-France*, 18/10/2010.

« Galloween 2010 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/10/2010.

« Un tournoi de jeu vidéo à l'espace multimédia le 29 », *Ouest-France*, 20/10/2010.

« La cybercommune prépare le Trophée cyber 2010 », *Ouest-France*, 21/10/2010.

« Kilian Korzylecka vainqueur du tournoi trackmania », *Ouest-France*, 21/10/2010.

« Jeunes et anciens autour des jeux vidéo », *Ouest-France*, 22/10/2010.

« Vivredans le val-d’oise », *Le Parisien*, 23/10/2010.

« Ambro'lan : du jeu virtuel à la cuisine réelle à Ambronay », *Le Progrès*, 24/10/2010.

« 17 jeunes ont participé au tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 25/10/2010.

« [Dans l’espoir de se qualifier pour la grande finale régionale au jeu vidéo “Trackmania”, qui aura lieu vendredi, à Brest, dans le cadre de la quatrième édition du Salon du jeu vidéo, dix jeunes Saint-Politains] », *Le Télégramme*, 27/10/2010.

« Championnat de jeu vidéo ce mercredi », *Ouest-France*, 27/10/2010.

« Un tournoi de Wii à Parly 2 », *Le Parisien*, 27/10/2010.

B. F., « Un week-end pour découvrir les jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/10/2010.

« Tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/10/2010.

« Ils ont gagné leur ticket pour le salon du jeu vidéo », *Ouest-France*, 28/10/2010.

« [En vue du salon du jeu vidéo qui se déroulera à Brest, ce week-end, Philippe Le Goff, responsable du Cyber Espace, a invité les jeunes de 10 à 18 ans à un tournoi qualificatif pour la 4e édition bretonne.] », *Le Télégramme*, 29/10/2010.

« Pas d’écran noir à La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2010.

« [Lundi, au Cyber de la maison du Lac s’est déroulé le tournoi de jeux vidéo “Trackmania”, qualificatif pour la grande finale du “Trophée Cyber 2010”.] », *Le Télégramme*, 29/10/2010.

« [À l’occasion de ces vacances scolaires, le Médiapôle, espace multimédia municipal, a proposé un tournoi Trackmania (jeu vidéo gratuit de courses automobiles).] », *Le Télégramme*, 29/10/2010.

J.– j.n., « Le paradis des jeux vidéos », *Sud Ouest*, 29/10/2010.

Olivier Bureau, « Pendant deux jours, les gamers font leur show », *Le Parisien*, 30/10/2010.

« Aurélien Gouez qualifié pour la finale au salon du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/10/2010.

« Gwenael Keribin sélectionné pour la finale du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/10/2010.

« [Jeux en réseau à Fontenay Grande première hier à la maison des jeunes de Fontenay-le-Comte avec l’organisation d’une Lan party, jeu vidéo en réseau fermé, qui a réuni une quinzaine de participants.] », *Ouest-France*, 31/10/2010.

Reno Vatain, « Audric Cottrant, joueur de la LAN Party : “Je ne suis pas un No life !” », *La Voix du Nord*, 01/11/2010.

« Jeu en réseau à la Maison des jeunes », *Ouest-France*, 01/11/2010.

« [L’association organisait, ce week-end, une Lan partie, à la salle des fêtes de Guiscriff.] », *Le Télégramme*, 02/11/2010.

« Ils ont organisé un tournoi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 03/11/2010.

« Jeux en réseau les 13 et 14 novembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2010.

« Trois jours de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2010.

« [Kevin Chaila a remporté, le week-end dernier, le trophée Cyber, disputé au salon du jeu vidéo, à Penfeld, devant une trentaine de participants venus de toute la Bretagne.] », *Le Télégramme*, 05/11/2010.

« Tournoi de jeux vidéo ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/11/2010.

« Le tournoi de jeux vidéo prend ses marques », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/11/2010.

« Un week-end à fond les manettes pour les fans de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 16/11/2010.

« Les vainqueurs du tournoi Trackmania récompensés », *Ouest-France*, 16/11/2010.

« Ce week-end, le salon des jeux vidéos », *Ouest-France*, 20/11/2010.

« Plus de 500 visiteurs au tournoi et salon des jeux vidéo », *Ouest-France*, 23/11/2010.

« Pourquoi les collégiens aiment les jeux vidéo ? », *La Voix du Nord*, 25/11/2010.

« [Six "première année" en Technique de communication de l'IUT préparent un tournoi sur console : le "Champion's League Tournament".] », *Le Télégramme*, 29/11/2010.

« Easy-lan est connecté, aujourd'hui, à la Maison des associations », *La Voix du Nord*, 04/12/2010.

Christophe Jaunet, « Au foot virtuel, le FC Nantes n'existe pas », *Ouest-France*, 05/12/2010.

« Carton plein pour la nuit en réseau de l'IUT », *La Voix du Nord*, 06/12/2010.

« [L'association a organisé 36heures de jeux en réseau, au profit de la lutte contre les myopathies.] », *Le Télégramme*, 06/12/2010.

« Trente heures de jeux en réseau pour le Téléthon », *Ouest-France*, 07/12/2010.

« Une rencontre de jeunes autour des jeux vidéo », *Ouest-France*, 14/12/2010.

« [L'association organise sa seconde session (Lan party) au profit du Téléthon, samedi, à la salle des fêtes.] », *Le Télégramme*, 14/12/2010.

« Le centre multimédia en pole position », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/12/2010.

« Trois passionnés de jeux vidéo ont été récompensés », *La Voix du Nord*, 16/12/2010.

« Journée jeux vidéo », *Le Parisien*, 18/12/2010.

« Une mémorable journée Lan », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/12/2010.

« [L'association organisait de samedi à dimanche, une lan party (des jeux vidéo en réseau local) au complexe municipal, la seconde de l'année au profit du Téléthon.] », *Le Télégramme*, 23/12/2010.

« A Kérihouais, les jeux vidéo en vedette », *Ouest-France*, 03/01/2011.

« le week-end en images », *Le Parisien*, 10/01/2011.

« Anthony Fèvre : jeux vidéo et débats à haut débit », *Ouest-France*, 24/01/2011.

« Spirit lan prépare une fête des jeux vidéo énorme ! », *Ouest-France*, 24/01/2011.

« Record d'affluence à la fête des Jeux vidéo », *Ouest-France*, 31/01/2011.

« Concours de jeux vidéo les 5 et 6 février », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/02/2011.

« [Mercredi, douze jeunes ont participé à un tournoi de jeux vidéo qu'ils avaient eux-mêmes organisé.] », *Le Télégramme*, 04/02/2011.

« Une "Lan party", ce week-end à La Verpillière », *Le Progrès*, 08/02/2011.

« [Le Patronage laïque Guérin et la Maison du livre ont organisé, samedi, un tournoi de jeux en réseau ouvert aux 10-15 ans.] », *Le Télégramme*, 09/02/2011.

Françoise Vincent, « Une première partie de jeu en réseau réussie », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2011.

Benedicte Dufour, « Jonathan, accro aux jeux vidéo », *Le Progrès*, 13/02/2011.

« Mathieu Le Couédic remporte le tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 23/02/2011.

« Pas de LAN 79 en 2011 », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/02/2011.

« Tous au clavier », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/02/2011.

Jean-louis Hugon, « Maîtres des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 25/02/2011.

Jean-louis Hugon, « Jeu vidéo, un vrai sport co », *Sud Ouest*, 27/02/2011.

« Tournoi de jeux vidéo : tous à vos consoles », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/03/2011.

Monique Pehu, « Week-end chargé pour les passionnés du clic », *Le Journal de Saône et Loire*, 02/03/2011.

« Linux Quimper. Install party demain », *Le Télégramme*, 03/03/2011.

« Une plongée dans les jeux vidéo à Indre », *Ouest-France*, 05/03/2011.

« Nuit blanche autour de jeux en réseau », *Ouest-France*, 05/03/2011.

« Tournoi de jeux en réseau à Auray », *Ouest-France*, 05/03/2011.

« Médiathèque. Laurent remporte le tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 07/03/2011.

« Les enfants au volant... pour des jeux en réseau », *Ouest-France*, 12/03/2011.

Jean-luc Serre, « Au bonheur des fans de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 16/03/2011.

« Jeux en réseau. Les enfants au volant », *Le Télégramme*, 17/03/2011.

« Jeux en réseau. Prise des inscriptions pour la Kaolan », *Le Télégramme*, 22/03/2011.

Stéphane Blanc De La Combe, « Les stars du jeu virtuel à Athlétis », *Ouest-France*, 25/03/2011.

« Fête de l'Internet. Soirée "jeux en réseau" à l'Ellipse », *Le Télégramme*, 25/03/2011.

« Kaolan du 22 au 24avril », *Le Télégramme*, 25/03/2011.

« Les Anjou Games aux Ponts-de-Cé », *Ouest-France*, 26/03/2011.

Dominique Guinefoleau, « Grosse affluence au tournoi de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/04/2011.

Céline Rudz, « Des tournois dans un bar boulonnais pour les passionnés de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 08/04/2011.

« Compétition de jeu vidéo, Anim'Lavans siffle la fin de la partie », *Le Progrès*, 14/04/2011.

« Les jeux en réseau surfent sur le succès », *Ouest-France*, 15/04/2011.

« Les fêrus de jeux en réseau ont joué jusqu'au petit matin », *La Voix du Nord*, 15/04/2011.

Laurie Bosdecher, « Le foot sans les pieds », *Sud Ouest*, 16/04/2011.

« LAN Party : les amateurs de jeux en réseau ont rendez-vous à Provin, samedi prochain », *La Voix du Nord*, 18/04/2011.

Fabrice Pouliquen, « Gamers Assembly : la grande messe du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/04/2011.

« Les amateurs de jeux en réseau ont rendez-vous à Provin, samedi », *La Voix du Nord*, 20/04/2011.

« Jeux en réseau : Kaolan à Tronjoly ce week-end », *Ouest-France*, 21/04/2011.

Delphine Noyon, « Poitiers est la capitale du jeu vidéo ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/04/2011.

« [À vos manettes Samedi 7 mai, 16 h à 18 h, salle Georges-Hillairiteau.] », *Ouest-France*, 22/04/2011.

« Jeux en réseau : Kaolan à Tronjoly ce week-end », *Ouest-France*, 22/04/2011.

Jylenezet, « Le paradis des jeux vidéo a élu domicile à Poitiers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2011.

« Jeux en réseau : Kaolan à Tronjoly ce week-end », *Ouest-France*, 23/04/2011.

« La LAN party finie, on prévoit la seconde en février 2012 », *La Voix du Nord*, 25/04/2011.

« Jeux en réseau : un beau marathon à Tronjoly », *Ouest-France*, 25/04/2011.

Jean-françois Rullier, « Gamers Assembly : eSahara n'a pas prêché dans le désert », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/04/2011.

Jean-françois Rullier, « La Gamers Assembly se pique toujours plus aux jeux », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/04/2011.

« 1^{er} mai : un week-end très jeux vidéo à Rennes », *Ouest-France*, 28/04/2011.

« Jeux en réseau. Une cinquantaine de joueurs à la Kaolan », *Le Télégramme*, 28/04/2011.

Vlegall, « Foot virtuel : Pruniers en finale nationale », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/04/2011.

Samuel Nohra, « Le Stunfest impose sa dimension européenne ! », *Ouest-France*, 02/05/2011.

« Un week-end jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 03/05/2011.

« Jeux en réseau. 60 participants à la Gourilan », *Le Télégramme*, 03/05/2011.

« Médiathèque. Tournoi cyber avec Moréac », *Le Télégramme*, 05/05/2011.

« Tournoi de jeux vidéo. Une parfaite organisation », *Le Télégramme*, 06/05/2011.

« [Tournois de jeux vidéo Dimanche 22, 14 h, salle des Enlumineurs.] », *Ouest-France*, 17/05/2011.

« Tournoi Fifa de jeux vidéos sur playStation 3 », *Ouest-France*, 27/05/2011.

« LAN Party : écran total sous le soleil croisien... », *La Voix du Nord*, 03/06/2011.

« Fifa 2011 : premier tournoi réussi », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/06/2011.

« Jeunes de Jacques-Cartier : un tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 28/06/2011.

« Soirée jeux en réseaux pour les ados mardi 5 juillet », *Ouest-France*, 02/07/2011.

« [Jeux en réseau au Cyberespace Mercredi 13 et mercredi 20 juillet, 14 h, cyberespace.] », *Ouest-France*, 12/07/2011.

Monique Pascal, « Soirée jeux vidéo : grands écrans, grand succès », *Le Progrès*, 15/07/2011.

« Les fanas de jeux vidéos avaient rendez-vous pour un week-end de “Lan party” », *La Voix du Nord*, 17/07/2011.

« Rude bataille de jeux en réseau à la Maison de l’animation », *La Voix du Nord*, 24/07/2011.

« Jeux vidéos : Tristan Weber-Modar, organisateur de Lan party », *Ouest-France*, 27/07/2011.

« Jeux en réseau : le tournoi a été une réussite », *Ouest-France*, 28/07/2011.

« Tournoi de Wii à la médiathèque », *Le Progrès*, 30/07/2011.

« Jeux en réseau au FLL.Dernier Lan de la saison », *Le Télégramme*, 02/08/2011.

« [Jeux vidéo...] Jeux vidéo », *Ouest-France*, 12/08/2011.

« Florent, roi de Mario Kart à Santeny », *Le Parisien*, 23/08/2011.

« Onze jeunes stratèges au tournoi de jeux vidéos », *Ouest-France*, 27/08/2011.

« CC3R. 25 participants aux jeux en réseau », *Le Télégramme*, 27/08/2011.

Philippe Lemoine, « À Los Angeles, ils jouent à faire la guerre », *Ouest-France*, 06/09/2011.

« Jeu en réseau : “On peut parler à son voisin” », *Ouest-France*, 12/09/2011.

Ariane Delepierre, « Avec plus de 10 000 visiteurs sur deux jours, Virtual Calais confirme sa jeune notoriété », *La Voix du Nord*, 26/09/2011.

« Une épreuve de foot virtuel qui s’inspire du réel », *Ouest-France*, 30/09/2011.

« Meaux Tournois de jeux vidéo c’est gratuit », *Le Parisien*, 14/10/2011.

Celine Bally, « Les jeunes attendus en famille pour le tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 21/10/2011.

« De 10 à 35 ans, le jeu vidéo plaît, mais surtout aux garçons », *Ouest-France*, 24/10/2011.

« Tournoi en réseau au Club jeunes », *Le Journal de Saône et Loire*, 26/10/2011.

Celine Bally, « Jeunesse : record battu pour le tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 27/10/2011.

Monique Pehu, « La Lan – party, un rendez-vous amical », *Le Journal de Saône et Loire*, 27/10/2011.

« [La grand-messe des jeux video...] », *Sud Ouest*, 28/10/2011.

« Grand tournoi de jeux vidéo avec deux hits très attendus des fans », *Ouest-France*, 28/10/2011.

« Des centaines de joueurs en réseau, ce week-end, au centre Georges-Brassens », *La Voix du Nord*, 29/10/2011.

« La fête du Jeu vidéo prise d’assaut par les ados », *La Voix du Nord*, 29/10/2011.

« Quatrième salon du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2011.

« Concours de danse à la Fnac », *Le Parisien*, 29/10/2011.

« Le Bourg Les jeux vidéo investissent la bibliothèque », *Le Progrès*, 29/10/2011.

éric Dewever, « Durant vingt-quatre heures, soixante-dix “gamers” se sont affrontés à fond les manettes », *La Voix du Nord*, 01/11/2011.

« La troisième édition de la LAN party réussie », *La Voix du Nord*, 01/11/2011.

« Plus de deux cents joueurs en réseau, ce week-end », *La Voix du Nord*, 02/11/2011.

Jocelyne Guillermin, « Saint-Nizier-le-Désert Tournoi de jeux vidéo : pas que virtuel », *Le Progrès*, 16/11/2011.

« Des jeux en réseau depuis 5 ans à l'espace multimédia », *Ouest-France*, 16/11/2011.

Daniel Brun, « Nuits blanches pour 250 gamers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/11/2011.

« Grand tournoi de l'année à l'espace Cyberjeunes », *Ouest-France*, 22/11/2011.

« Serez-vous un "Guitar Hero" vendredi soir au Hijack ? », *La Voix du Nord*, 23/11/2011.

Céline Rudz, « En un an, les soirées de Fifa heroes ont attiré plus de 200 fans de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 29/11/2011.

Marie-pierre Jandea, « Quincié-en-Beaujolais Le premier tournoi de jeux vidéo a plu », *Le Progrès*, 29/11/2011.

Jeanine Decoeur, « Saint-Maurice-de-Beynost Un tournoi de jeux vidéos à Jacques-Brel », *Le Progrès*, 29/11/2011.

Tm. W, « Guitar hero : témoignages de fans », *La Voix du Nord*, 29/11/2011.

« Du foot virtuel à la Faïencerie », *Le Parisien*, 05/12/2011.

« [Lan Party ouverte à tous...] », *Ouest-France*, 06/12/2011.

« [Lan Party ouverte à tous à Saint-Aignan...] », *Ouest-France*, 15/12/2011.

« Jeu en réseau », *Ouest-France*, 16/12/2011.

Claire Robin, « "Les jeux vidéo, c'est mieux avec les potes" », *Ouest-France*, 20/12/2011.

« Tournoi de jeux en réseau au PL Guérin », *Ouest-France*, 20/12/2011.

Catherine Chastenet, « Taekwondo virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/12/2011.

Sandrine Noly, « Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 22/12/2011.

« Cinquante personnes aux jeux vidéo de Geekafarce », *Ouest-France*, 22/12/2011.

Philippe Belda, « Chassieu Les enfants concourent sur console », *Le Progrès*, 24/12/2011.

Mikael Miignet, « Côte-Chaude Tournoi de jeux vidéo à l'AL Basket », *Le Progrès*, 26/12/2011.

« Jeu vidéo : 72 joueurs le nez sur le grand écran », *Ouest-France*, 02/01/2012.

Dr, « Cinquante "gamers" au tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 04/01/2012.

Rosa Florent, « Le Festival dit "Wii" », *Sud Ouest*, 24/01/2012.

« Jeux vidéo. Premier tournoi "Call of Duty" le 5 février », *Le Télégramme*, 25/01/2012.

« Le tournoi de jeux vidéo Fifa Pro tour de retour », *Ouest-France*, 25/01/2012.

Benoît Robert, « À Segré, les passionnés jouent le jeu vidéo », *Ouest-France*, 29/01/2012.

« Un tournoi de jeux vidéo spécial Call of Duty », *Ouest-France*, 03/02/2012.

« Jeux en réseau. Ils préparent la neuvième kaolan », *Le Télégramme*, 05/02/2012.

« Tournoi de jeu vidéo. Une première édition réussie », *Le Télégramme*, 08/02/2012.

« Une Lan party dans une nouvelle salle de jeux en réseau, samedi », *Ouest-France*, 09/02/2012.

« Les jeux vidéo en ébullition avec l’InsaLan », *Ouest-France*, 10/02/2012.

« Festival de jeux vidéo avec l’InsaLan », *Ouest-France*, 11/02/2012.

Jean-jacques Boissonneau, « La Gamers Assembly revient du 7 au 9 avril », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/02/2012.

« [Lan install party...] », *Ouest-France*, 17/02/2012.

« L’Arena stade couvert régional transformé en unité centrale géante pour cinq cents jeunes fous de jeux vidéos », *La Voix du Nord*, 19/02/2012.

M. L, « Décodage de l’univers des jeux vidéos en réseau avec Vincent de la communauté “CSS” », *La Voix du Nord*, 20/02/2012.

Tsoulard, « Des jeux vidéo à la salle du Temple », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/02/2012.

M. L, « Bien qu’en minorité, il y avait aussi des filles », *La Voix du Nord*, 20/02/2012.

Caroline Roger, « Saint-Laurent-de-MureWeek-end de jeux en réseau à la Concorde », *Le Progrès*, 21/02/2012.

« Après dix-huit heures de combats virtuels, la fatigue est réelle et la Lan – Party réussie », *La Voix du Nord*, 22/02/2012.

« Battez-vous pour de faux à la Croix-Blanche », *Le Parisien*, 24/02/2012.

« Tout un après-midi de jeux en réseau », *Ouest-France*, 27/02/2012.

« Lan Party. Les marathoniens du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 28/02/2012.

Monique Pehu, « Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 01/03/2012.

« Tournoi inédit Fifa 2012 au Grand Quartier, samedi 10 mars », *Ouest-France*, 06/03/2012.

« Fifa 2012 », *Ouest-France*, 06/03/2012.

« Nantua Troisième guerre mondiale virtuelle à l’Eden », *Le Progrès*, 07/03/2012.

« Les jeux vidéo se donnent en spectacle », *Ouest-France*, 07/03/2012.

« Compétition de football virtuel à Saint-Grégoire », *Ouest-France*, 09/03/2012.

« 1 Une compétition de jeux vidéo aux Ponts-de-Cé », *Ouest-France*, 10/03/2012.

« Les Ponts-de-Cé. Compétition de jeux vidéo », *Ouest-France*, 11/03/2012.

« [Tournoi jeu vidéo Trackmania...] », *Ouest-France*, 13/03/2012.

« Un tournoi de jeu vidéo proposé aux 10-18 ans », *Ouest-France*, 13/03/2012.

« [Tournoi jeu vidéo Trackmania...] », *Ouest-France*, 14/03/2012.

« Trophée Cyber 2012. Jeux de course automobile », *Le Télégramme*, 14/03/2012.

« [Tournoi jeu en réseau Trackmania...] », *Ouest-France*, 14/03/2012.

« Un tournoi de jeu vidéo proposé aux 10-18 ans », *Ouest-France*, 15/03/2012.

« Tournoi. Sélections au trophée cyber 2012 », *Le Télégramme*, 21/03/2012.

« Aurélien Lennon en route pour le “Trackmania” tour », *Ouest-France*, 22/03/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 23/03/2012.

« Jeux en réseau : Killian Brillet en finale régionale », *Ouest-France*, 23/03/2012.

« 2 e manche du championnat de jeu vidéo, mardi 10 avril », *Ouest-France*, 02/04/2012.

« Comprendre les jeux en réseau pour les maîtriser », *Ouest-France*, 02/04/2012.

Gérard Buffavand, « Tramoyes 26 équipes au tournoi sur console de jeux organisé par le club de football », *Le Progrès*, 03/04/2012.

« [Jeux en réseau...] », *Ouest-France*, 04/04/2012.

« [Tournoi jeux vidéo Starcraft 2...] », *Ouest-France*, 06/04/2012.

Judith Kormann, « Avec la Gamers-Assembly Désiré Koussawo fait le jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2012.

Samuel Nohra, « La culture jeux vidéo au Stunfest à Rennes », *Ouest-France*, 09/04/2012.

Bruno Delion, « Quand les amateurs de jeux vidéo deviennent des pros », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/04/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 11/04/2012.

« Jeux en réseaux : 50 gamers ce week-end », *Ouest-France*, 11/04/2012.

Samuel Nohra, « Cinq bonnes raisons de se rendre au Stunfest », *Ouest-France*, 12/04/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo - Starcraft 2...] », *Ouest-France*, 12/04/2012.

Céline Diais, « Les champions de l'uppercut virtuel », *Ouest-France*, 12/04/2012.

« Foyer des jeunes. Un tournoi de jeu vidéo très suivi », *Le Télégramme*, 13/04/2012.

Naël Dandachi, « Trackmania : un tournoi pour réfléchir à l'usage des jeux vidéos », *Le Progrès*, 14/04/2012.

Soizic Quéro, « Stunfest, le temple des jeux vidéo », *Ouest-France*, 14/04/2012.

L.d, « Nuit blanche pour les accros de jeux vidéo », *Le Parisien*, 16/04/2012.

« L'Isle d'AbeauJeux vidéo à volonté ce week-end », *Le Progrès*, 17/04/2012.

« Alban remporte la première soirée jeu en réseau », *Ouest-France*, 17/04/2012.

éric Rannou, « Jeux vidéoDes consoles ultra-connectées », *Le Télégramme*, 18/04/2012.

Francoise Liogier, « Trackmania, un tournoi de jeux vidéo entre jeunes », *Le Progrès*, 19/04/2012.

« Le tournoi de jeux vidéo fait le plein au cyberspace », *Ouest-France*, 20/04/2012.

Sébastien Kerouanton, « La grande fête des jeux vidéos et logiciels libres », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/04/2012.

« Le Palais des arts devient capitale du jeu en réseau », *La Voix du Nord*, 28/04/2012.

Yvon Charnet, « Tournoi de Wii à la bibliothèque. », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/04/2012.

Christian Boisson, « Les as de la manette », *Sud Ouest*, 21/05/2012.

« Tournoi de jeux vidéo. Au volant d'un projet pédagogique », *Le Télégramme*, 22/05/2012.

« Il tire plus vite que son ombre », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/05/2012.

« Supinfo Caen promeut le sport électronique », *Ouest-France*, 07/06/2012.

« Soyez le meilleur à Fifa 2012 ! », *La Voix du Nord*, 15/06/2012.

Gwendal Hameury, « Jeu vidéo. Yoann Prigent : un as du foot virtuel en finale à Paris », *Le Télégramme*, 15/06/2012.

Cécile Lascève, « Johan en finale au parc des Princes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/06/2012.

« Soyez le meilleur à Fifa 2012 ! », *La Voix du Nord*, 16/06/2012.

« Un Angevin en finale du tournoi Fifa 2012 », *Ouest-France*, 17/06/2012.

Nathalie De Bever, « FIFA Playstation 2012 : un jeune Roncquois au Parc des Princes pour la finale, le 16 juin dernier », *La Voix du Nord*, 21/06/2012.

Henri Barth, « Saint-Martin-du-Mont Jonathan champion de jeu vidéo », *Le Progrès*, 22/06/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo - Trackmania...] », *Ouest-France*, 27/06/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo : trackmania...] », *Ouest-France*, 28/06/2012.

« La troisième édition de la Lan Party c'est ce week-end ! », *La Voix du Nord*, 29/06/2012.

« Lan party à la salle Echevin ! », *La Voix du Nord*, 01/07/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo - Trackmania...] », *Ouest-France*, 04/07/2012.

« Jeux vidéo. La neuvième kaolan, ce week-end Morbihan : Pontivy : Lefaouet : guisriff », *Le Télégramme*, 06/07/2012.

« Neuvième édition du tournoi de jeux vidéo ce week-end », *Ouest-France*, 07/07/2012.

« [Ludo é - Jeux en réseaut LAN party...] », *Ouest-France*, 10/07/2012.

« Tournoi », *Ouest-France*, 12/07/2012.

« Jeux vidéo. Succès de la neuvième Kaolan », *Le Télégramme*, 13/07/2012.

« Adolidays : 80 participants au tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 15/07/2012.

« Les jeunes s'affrontent à un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 16/07/2012.

« Deux jours de jeux vidéo à Combrée », *Ouest-France*, 20/07/2012.

« SDA games, l'association qui sort le grand jeu ! », *Ouest-France*, 23/07/2012.

« [Ludo é - Jeux en réseau et LAN party...] », *Ouest-France*, 24/07/2012.

« Des jeux en réseau appréciés à la Cyber », *Ouest-France*, 27/07/2012.

« Espace jeunes. Des jeux en réseau », *Le Télégramme*, 03/08/2012.

« L'espace jeunes s'essaie aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 04/08/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 07/08/2012.

« [Jeu en réseau...] », *Ouest-France*, 09/08/2012.

« CC3R. Jouer ensemble en réseau », *Le Télégramme*, 14/08/2012.

Gérard Darblade, « Le rendez-vous des mordus du jeu en réseau », *Sud Ouest*, 15/08/2012.

« Activité ados. Un tournoi de jeux vidéo pour la clôture », *Le Télégramme*, 18/08/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 21/08/2012.

« La quatrième édition du tournoi de jeu vidéo a réuni trois cent cinquante “gamers” ce week-end », *La Voix du Nord*, 23/08/2012.

« [Tournoi de jeux vidéo : League of Legends...] », *Ouest-France*, 25/08/2012.

Maxence Kagni, « Les jeux vidéo en tournoi et en équipes », *Sud Ouest*, 28/08/2012.

« Un tournoi de foot virtuel pour les amateurs de jeux vidéo », *Ouest-France*, 30/08/2012.

Sandrine Noly, « Une dizaine de joueurs à la lan party de ReZo 71 », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/08/2012.

Sylvain Romestant, « Leyment : L’ASJL débute par la coupe de France et un tournoi sur console », *Le Progrès*, 01/09/2012.

« La MJC la Brèche démarre le tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 06/09/2012.

« Jeux vidéo. Toutes les régions représentées à Traou Ker », *Le Télégramme*, 07/09/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 11/09/2012.

« Tournoi de jeu vidéo : la médiathèque recrute », *Ouest-France*, 20/09/2012.

« Jeux vidéo. Tournoi interbibliothèques du 3octobre au 8décembre », *Le Télégramme*, 24/09/2012.

« Un tournoi de jeu vidéo lancé à la médiathèque », *Ouest-France*, 24/09/2012.

« Jeux vidéo. Un tournoi interbibliothèques », *Le Télégramme*, 25/09/2012.

« Quatre jeunes participent au tournoi de jeux vidéo Wafu », *Ouest-France*, 27/09/2012.

« 24 h de jeu en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/09/2012.

Bruno Mallet, « Plus de dix mille personnes attendues ce week-end au troisième Virtual Calais », *La Voix du Nord*, 01/10/2012.

« COMPÉTITION Un véritable décathlon », *La Voix du Nord*, 01/10/2012.

« », *La Voix du Nord*, 01/10/2012.

« Médiathèque. Un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 02/10/2012.

Bruno Mallet, « Plus de dix mille personnes attendues ce week-end au troisième Virtual Calais », *La Voix du Nord*, 04/10/2012.

« COMPÉTITION Un véritable décathlon », *La Voix du Nord*, 04/10/2012.

« Plus de dix mille personnes attendues au troisième Virtual Calais, ce week-end », *La Voix du Nord*, 05/10/2012.

« [CALAIS Virtual Calais. Ce salon du jeu...] », *La Voix du Nord*, 07/10/2012.

Bruno Mallet, « Stanislas Hembert, vainqueur du décathlon du jeu vidéo, est un jeune homme parfaitement normal », *La Voix du Nord*, 09/10/2012.

Philippe Belda, « Chassieu Médiathèque : 15 gamers ont participé au tournoi en ligne », *Le Progrès*, 19/10/2012.

« Pour tout connaître de l’ordinateur », *Le Télégramme*, 21/10/2012.

« Un week-end complètement fou de jeux vidéos en réseau », *Ouest-France*, 21/10/2012.

« [Jeux vidéo et tournoi de Fifa...] », *Ouest-France*, 25/10/2012.

« [Jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 25/10/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 26/10/2012.

« La bibliothèque se prend aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 27/10/2012.

David Cierniak, « “Et les gars, on est d’accord, je ne veux pas voir Messi au RC Lens !” », *La Voix du Nord*, 28/10/2012.

« [4e manche du Fifa Pro Tour 2012...] », *Ouest-France*, 29/10/2012.

« La Ferté-Macé aux manettes d’un grand tournoi de jeux vidéos », *Ouest-France*, 31/10/2012.

Daniel Brun, « GA'alloween 2012 en jeu ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/11/2012.

M.d., « Spank, as de la manette », *Le Parisien*, 01/11/2012.

« Quatorze jeunes au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 02/11/2012.

« Ils se passionnent pour le foot version jeu vidéo », *Ouest-France*, 02/11/2012.

René Banchet, « Panissières “A chaque vacance scolaire, nous organisons un tournoi de jeux en réseau” », *Le Progrès*, 02/11/2012.

Pierre Amar, « GAlloween à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2012.

« Astank, Fifa est son domaine », *Le Journal de Saône et Loire*, 04/11/2012.

« Les passionnés de “Fifa” ont rendez-vous », *Ouest-France*, 05/11/2012.

Sandrine Noly, « Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 05/11/2012.

« Un tournoi de jeux vidéo au foyer des jeunes », *Ouest-France*, 05/11/2012.

« Tous à vos manettes à la Fête des jeux vidéo, les 17 et 18 », *Ouest-France*, 06/11/2012.

Daniel Brun, « GA'alloween, du fun pour les geeks ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2012.

« Succès du tournoi virtuel du Club ouvrier sportif », *La Voix du Nord*, 06/11/2012.

« [Jeu en réseau...] », *Ouest-France*, 07/11/2012.

« Jeux vidéo ce week-end au profit du Téléthon », *Ouest-France*, 08/11/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 09/11/2012.

« Un tournoi de jeux vidéo au profit du Téléthon », *Ouest-France*, 11/11/2012.

« Jeux vidéos. Un tournoi Fifa 2012 le samedi 24 novembre », *Le Télégramme*, 13/11/2012.

« LA CELLE SAINT AVANT », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/11/2012.

« Le week-end de jeux vidéo a fait le plein », *Ouest-France*, 19/11/2012.

« [Tournoi jeu video sur le thème...] », *Ouest-France*, 21/11/2012.

« [LanParty (jeux en réseau sur ordinateur...)] », *Ouest-France*, 22/11/2012.

Simon Robert, « Un jeune breton, future star de foot virtuel ? », *Ouest-France*, 24/11/2012.

« Quatre-vingts “gamers” en mode combat durant 24 heures », *La Voix du Nord*, 28/11/2012.

« Quatre équipes en lice pour la Guilde numérique », *Ouest-France*, 13/12/2012.

« Guilde numérique : les jeunes sont arrivés troisièmes », *Ouest-France*, 15/12/2012.

Sandrine Noly, « Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 19/12/2012.

Alain Larchier, « Lentilly Neuf jeunes participent à un tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 22/12/2012.

« Tournoi de Fifa. Une première réussie », *Le Télégramme*, 27/12/2012.

« Manettes en main, ils simulent des matches de foot », *Ouest-France*, 30/12/2012.

« Un tournoi de football vidéo avec le club », *Ouest-France*, 30/12/2012.

« Jeux en réseau. Des “affrontements” pacifiques », *Le Télégramme*, 30/12/2012.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 04/01/2013.

« Jeu vidéo. Un tournoi de “Fifa 13” sur PS3, samedi 12 », *Le Télégramme*, 05/01/2013.

Elia Dahan, « Les champions de jeux vidéo se défient au bar », *Le Parisien*, 11/01/2013.

« Succès pour le premier tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 16/01/2013.

« Ils jouent au foot même en hiver avec le Sporting Avesnois », *La Voix du Nord*, 19/01/2013.

Daniel Duclos, « Le retour des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 28/01/2013.

« Un tournoi de jeu en réseau à Breizh game », *Ouest-France*, 29/01/2013.

Ruben Muller, « Samedi à l’IUT, un jeu vidéo en réseau vous ouvre les portes de la filière R », *La Voix du Nord*, 03/02/2013.

« [Tournoi Fifa 13 sur PS 3 Les 11-14...] », *Le Progrès*, 03/02/2013.

« Lâchez-vous au concours de jeux vidéo de danse », *Ouest-France*, 05/02/2013.

« MJ Breizh Story. Just Dance : concours samedi 27 avril », *Le Télégramme*, 05/02/2013.

« Kévin Dupont, passionné de jeux vidéos et de compétition », *Ouest-France*, 07/02/2013.

Concetta Pezy, « Seize participants au tournoi de football sur console vidéo », *Le Progrès*, 08/02/2013.

Alexandre Petetot, « Jeux vidéo : l’IUT de Roanne dans un défi national en ligne », *Le Progrès*, 10/02/2013.

Concetta Pezy, « Deux places pour voir les Verts pour le vainqueur du tournoi de jeu vidéo », *Le Progrès*, 10/02/2013.

« Foot virtuel : tournoi samedi à Pruniers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/02/2013.

« Succès sur toute la ligne pour la journée de jeux en réseau », *Ouest-France*, 13/02/2013.

Samuel Nohra, « 400 joueurs attendus dans l’arène du jeu vidéo », *Ouest-France*, 15/02/2013.

« CINÉMA “Foxfire, confessions d’un gang de filles” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/02/2013.

Yann-armel Huet, « Ne dites plus jeux vidéos, mais sport électronique », *Ouest-France*, 18/02/2013.

« [Lan install party...] », *Ouest-France*, 18/02/2013.

M.m, « Football : les pros du soccer virtuel à Pruniers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/02/2013.

Yann Zelnik, « Saint-Cyr-sur-le-Rhône Succès de la 3e LAN », *Le Progrès*, 20/02/2013.

« Sport électronique : Kévin est revenu d’Amsterdam », *Ouest-France*, 22/02/2013.

« Tournoi de jeux vidéo aujourd'hui », *La Voix du Nord*, 23/02/2013.

« 12 e édition d'Anjou game aux Ponts-de-Cé », *Ouest-France*, 23/02/2013.

élodie Corvée, « Anjou game 12 e : la fine fleur du jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/02/2013.

« La soirée jeux vidéo a rassemblé les jeunes à la médiathèque », *Ouest-France*, 24/02/2013.

« [Loisirs...] Loisirs Lan – Party à Morcenx », *Sud Ouest*, 25/02/2013.

« Micromaniac : une nuit consacrée aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 25/02/2013.

Sandrine Noly, « Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 26/02/2013.

Gérard Darblade, « Le retour de la Lan – Party », *Sud Ouest*, 27/02/2013.

« Jeux vidéo. Le jour le plus long au Chapeau-Rouge », *Le Télégramme*, 27/02/2013.

« Jeux vidéos. Une cinquantaine d'amateurs au Chapeau-Rouge », *Le Télégramme*, 28/02/2013.

« Soirée jeux vidéo. Les adolescents au rendez-vous », *Le Télégramme*, 03/03/2013.

« Just dance, un concours de jeux vidéo de danses », *Ouest-France*, 05/03/2013.

Jean-pierre RiviÈre, « Un challenge d'e-sport où l'on a refusé du monde à la médiathèque-ludothèque Mots Passant », *La Voix du Nord*, 05/03/2013.

« Médiathèque. Les jeux vidéo font le plein », *Le Télégramme*, 06/03/2013.

« Les jeux en réseau ont débarqué dans les bars », *Ouest-France*, 09/03/2013.

« Tournoi de jeu vidéo. Pierre Trémel, vainqueur », *Le Télégramme*, 13/03/2013.

Laetitia Le Gloanne, « 24 heures en ville », *Le Progrès*, 16/03/2013.

Jean-michel Perrier, « Rillieux-La-Pape 240 passionnés de jeu vidéo se sont affrontés durant trois jours », *Le Progrès*, 19/03/2013.

Sandrine Noly, « Dix ans de jeux en ReZo », *Le Journal de Saône et Loire*, 22/03/2013.

« [TENDANCE Le jeu vidéo entre en scène...] », *La Voix du Nord*, 23/03/2013.

« Le Zénith se transforme en arène virtuelle ce week-end », *La Voix du Nord*, 23/03/2013.

Justine Lhabitant, « Réunis pour un tournoi, les champions du clic qui tue font trembler le Zénith depuis hier », *La Voix du Nord*, 24/03/2013.

« Cinquante joueurs ont mené 48 heures de combat virtuel », *La Voix du Nord*, 26/03/2013.

Alain Chauveau, « Mille compétiteurs attendus à la 14e Gamers Assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2013.

Jacky Mercier, « Un Festival pour toucher à tous les jeux », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/04/2013.

« Cinquante joueurs au tournoi de jeux vidéo en réseau », *Ouest-France*, 04/04/2013.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c'est du sport ! », *Le Parisien*, 05/04/2013.

Yann Foreix, « Avec les pros à l'entraînement », *Le Parisien*, 05/04/2013.

« Sur vos tablettes », *Le Télégramme*, 12/04/2013.

« Foyer des jeunes. Football virtuel et Coupe de la Ligue demain », *Le Télégramme*, 19/04/2013.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 23/04/2013.

Ludovic Deleye, « Morbier Les footballeurs se disputent le ballon sur l'écran virtuel du jeu vidéo Fifa 13 », *Le Progrès*, 23/04/2013.

« [Tournoi de jeu vidéo, "Just dance...]", *Ouest-France*, 24/04/2013.

« Foyer des jeunes. 48 participants au tournoi de football sur console », *Le Télégramme*, 24/04/2013.

Jean Le Borgne, « Multimédia. Un tournoi pas si virtuel », *Le Télégramme*, 25/04/2013.

Monique Pehu, « Un rendez-vous amical », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/04/2013.

« Un concours inédit "Just dance" à Tronjoly, samedi », *Ouest-France*, 25/04/2013.

« La Halle d'Ergué-Armel se la joue virtuelle », *Ouest-France*, 26/04/2013.

Aurélié Jobard, « Pendant les vacances, ils s'affrontent au football... sur un canapé », *La Voix du Nord*, 26/04/2013.

« Au Stunfest, à Rennes, le jeu vidéo est roi », *Ouest-France*, 26/04/2013.

« Jeux en ligne : une compétition à Saint-Herblain », *Ouest-France*, 26/04/2013.

« Un match de jeux en ligne à Saint-Herblain », *Ouest-France*, 27/04/2013.

« Le Stunfest a pris ses quartiers à Beaulieu », *Ouest-France*, 27/04/2013.

« Plus de 180 passionnés de jeux en réseau réunis ce week-end », *Ouest-France*, 27/04/2013.

« Les fans de jeux vidéo s'affrontent derrière l'écran », *Ouest-France*, 28/04/2013.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan party...] », *Ouest-France*, 30/04/2013.

« Au tournoi en ligne, c'était pour eux une première », *Ouest-France*, 30/04/2013.

« Beau succès pour la journée jeux en réseau », *Ouest-France*, 02/05/2013.

« Carton plein pour la compétition non-stop de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 10/05/2013.

David Garcia, « Jeux vidéo en commun », *Sud Ouest*, 10/05/2013.

« Médiathèque. Les tournois font le plein », *Le Télégramme*, 11/05/2013.

« [Tournoi du jeu vidéo Fifa 2013...] », *Sud Ouest*, 25/05/2013.

Annie Perger, « Partager ma passion des jeux vidéo avec le plus grand nombre », *Le Progrès*, 26/05/2013.

« La commune à l'heure du jeu vidéo : un tournoi intergénérationnel », *La Voix du Nord*, 18/06/2013.

Virginie Bachelier, « Lucas Ordoñez, de la console au circuit », *Ouest-France*, 20/06/2013.

« [Ludo é, jeux en réseau et Lan Party...] », *Ouest-France*, 21/06/2013.

Claire Devillard, « Décines-Charpieu », *Le Progrès*, 23/06/2013.

« Un nouveau tournoi de jeu vidéo, mercredi 3 juillet », *Ouest-France*, 28/06/2013.

Aurélié Jobard, « Allison règne sur l'empire des "gamers" », *La Voix du Nord*, 30/06/2013.

Benoît Robert, « Malgré la crise, Spirit Lan tisse son réseau », *Ouest-France*, 02/07/2013.

« Jeux en réseau. La dixième Kaolan sur les rails », *Le Télégramme*, 02/07/2013.

« Ouest gaming organise des événements vidéo ludiques », *Ouest-France*, 11/07/2013.

« Le tournoi de jeux vidéo a connu un vif succès », *Ouest-France*, 12/07/2013.

Stéphanie Ferrand, « Lyon 2e 700 amateurs de sport électronique à la première O’Gaming Summer Party », *Le Progrès*, 28/07/2013.

« Saint-Gildas. Un tournoi de jeux en réseau le 10 août », *Le Télégramme*, 05/08/2013.

Célian Guignard, « “Loin de l’image du joueur renfermé” », *Ouest-France*, 10/08/2013.

Christelle Pire, « Il gagne sa vie en jouant à “Call of duty” », *Sud Ouest*, 16/08/2013.

Véronique Germond, « Top départ de la compét' de Super Mario kart », *Ouest-France*, 20/08/2013.

« Les kartings virtuels vivent leur championnat du monde », *Ouest-France*, 23/08/2013.

J.- m. D, « Le tournoi de jeu vidéo a réuni deux cent quatre-vingt cyber-athlètes », *La Voix du Nord*, 28/08/2013.

« Vulcain e-sport. Les joueurs de jeux vidéos ont leur asso », *Le Télégramme*, 01/09/2013.

Stéphanie Ferrand, « Les geeks ont consacré une nuit entière pour les jeux, au Blogg », *Le Progrès*, 02/09/2013.

Nolwenn Pareige, « Tournoi de jeux vidéos : Amailloux mouille le maillot », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/09/2013.

« Wasabic. Une nuit de jeux en réseau en projet », *Le Télégramme*, 24/09/2013.

« Wasabic : une nuit du jeu en réseau en projet », *Ouest-France*, 25/09/2013.

« Ne manquez pas le tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 26/09/2013.

Pgoupil, « Jeu vidéo : un premier tournoi palpitant », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/10/2013.

Bruno Mallet, « Ce week-end, Calais sera de nouveau la capitale régionale du jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 02/10/2013.

« La grande fête du jeu vidéo », *Le Parisien*, 05/10/2013.

« [Tournoi de jeu en réseau « Tee World...] », *Ouest-France*, 09/10/2013.

Cathy Dogon, « IUT. L’association Angel fait chauffer les manettes ! », *Le Télégramme*, 10/10/2013.

Philippe Belda, « Chassieu Jeux vidéo à la médiathèque », *Le Progrès*, 13/10/2013.

« [Tournoi de jeux – vidéo...] », *Ouest-France*, 14/10/2013.

« Les étudiants jouent ensemble aux jeux vidéos », *Ouest-France*, 14/10/2013.

« Jeux en réseau au Ménil-Broût de vendredi à dimanche », *Ouest-France*, 15/10/2013.

« Des tournois de jeux vidéo », *Le Parisien*, 18/10/2013.

« Le tournoi de football vidéo ouvre les vacances », *Ouest-France*, 20/10/2013.

Jean-yves Fricault, « Près de cent mordus au tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 21/10/2013.

« Tournoi Fifa 2014 à Chelles », *Le Parisien*, 21/10/2013.

Patricia Delage, « Une semaine en vidéo », *Sud Ouest*, 22/10/2013.

« Tournoi de jeux vidéos à La Ferté-Macé », *Ouest-France*, 22/10/2013.

« Des jeux en réseau organisés tous les deux mois », *Ouest-France*, 22/10/2013.

« SDA Games joue à Combrée la huitième édition », *Ouest-France*, 23/10/2013.

Camil Ioos, « Des affrontements virtuels pour un rassemblement bien réel », *La Voix du Nord*, 24/10/2013.

« Le tournoi de jeux en réseau prend de l'ampleur », *Ouest-France*, 25/10/2013.

« [La LAN Party a été lancée hier...] », *Sud Ouest*, 26/10/2013.

« Jeu vidéo : le Virtual Lan fertois est "une grande famille" », *Ouest-France*, 27/10/2013.

« Les joueurs s'affrontent sur des jeux en réseau », *La Voix du Nord*, 27/10/2013.

Céline Montécot, « Games in Combrée : dans l'arène des jeux vidéo », *Ouest-France*, 28/10/2013.

« "Giggles" et "Bella" les deux seules filles du tournoi », *Ouest-France*, 30/10/2013.

Monique Pehu, « Lan party », *Le Journal de Saône et Loire*, 30/10/2013.

Pierre Wadoux, « Auray se prend au jeu en réseau », *Ouest-France*, 08/11/2013.

Pierre Amar, « La GA'alloween 2013 affiche complet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/11/2013.

Aurélié Roperch, « Kevin, 22 ans, déjà un ancien pro du jeu vidéo », *Ouest-France*, 11/11/2013.

« Soixante-dix joueurs au tournoi de jeux vidéo et de baby-foot », *La Voix du Nord*, 14/11/2013.

« 2 Tournoi de jeux en réseau à Auray », *Ouest-France*, 16/11/2013.

« Un peu de vocabulaire », *Le Progrès*, 17/11/2013.

« Les cyber athlètes vont se défier au manège de Brack », *Le Progrès*, 17/11/2013.

Pierre Wadoux, « Jeux en réseau : la bataille des jeunes Alréens », *Ouest-France*, 17/11/2013.

Emmanuel Clemence, « Tournoi de Wii à l'EHPAD », *Le Bien Public*, 18/11/2013.

« IUT.TC Games : UN après-midi consacré aux jeux vidéo », *Le Télégramme*, 23/11/2013.

« Un tournoi national de jeu vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 25/11/2013.

« Jeux vidéo : un Tournoi FIFA 14 va avoir lieu », *Ouest-France*, 26/11/2013.

Julie Chevallier, « Oullin/ chassieu première web rencontre à la MEMO », *Le Progrès*, 28/11/2013.

« High Score à Boulogne : pour les accros aux jeux vidéo », *Le Parisien*, 28/11/2013.

Jean-jacques Boissonneau, « Une "Gamers Crous" à la cité Descartes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/11/2013.

Julie Chevallier, « Pour les journées mondiales du jeu vidéo.. la MEMO joue les prolongations », *Le Progrès*, 30/11/2013.

Dorian A.castillo, « Un tournoi de jeu vidéo à la cité Descartes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/12/2013.

« Les tournois de jeux vidéo ont la cote », *Ouest-France*, 09/12/2013.

« Médiathèque. Wii ! aux changements de rôles », *Le Télégramme*, 10/12/2013.

Marco Verriest, « Avec AWA, les as de la manette sur les listes électorales ? », *La Voix du Nord*, 15/12/2013.

Pbruyere, « Une infidélité pour grandir », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/12/2013.

Samuel Cogez, « Un tournoi de foot sur console pour pousser les jeunes aux urnes », *La Voix du Nord*, 22/12/2013.

« Bilan du tournoi Fifa14 », *La Voix du Nord*, 23/12/2013.

Monique Pehu, « Lan party entre passionnés », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/12/2013.

Alain-charles Fabre, « Lyon 1er After-Game organise des tournois de jeux vidéo et des réunions “geek” », *Le Progrès*, 27/12/2013.

« Log'ados. Une compétition de jeux vidéo sur écran géant », *Le Télégramme*, 31/12/2013.

« A vos manettes avec le club de foot plumélois », *Ouest-France*, 04/01/2014.

Ludovic Deleye, « Morbier Un tournoi sur console pour les jeunes footballeurs », *Le Progrès*, 07/01/2014.

Brousseau, « L'IUT gagnera-t-il la Wan party ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/01/2014.

« 80 amateurs de jeu vidéo pour le tournoi Fifa », *Ouest-France*, 15/01/2014.

Vbuche, « Désiré Koussawo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/01/2014.

Alain-charles Fabre, « Lyon 1er After-Game a organisé son premier tournoi de jeux vidéos », *Le Progrès*, 20/01/2014.

« 3e salon du jeu vidéo : un tournoi très attendu », *Ouest-France*, 22/01/2014.

« Un tournoi vidéo sur le campus », *Le Bien Public*, 27/01/2014.

Bernard Sautenet, « Tournoi de Wii® à la médiathèque », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/01/2014.

« Participez à un tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 30/01/2014.

« IUT. Tournoi de jeux vidéo demain », *Le Télégramme*, 31/01/2014.

Anabel Plence, « Roanne/Wan et Lan Party, compétition nationale de jeux en réseaux », *Le Progrès*, 31/01/2014.

Sébastien Brêteau, « Les fans de jeux vidéo ont rendez-vous à l'IUT », *Ouest-France*, 01/02/2014.

« 750 joueurs attendus à l'Arena pour une compétition de jeux vidéo », *Ouest-France*, 01/02/2014.

Fbastard, « Tournoi de jeux en ligne à l'IUT », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/02/2014.

Aurélien Kremer, « Jeux vidéos et enseignement supérieur », *Le Progrès*, 04/02/2014.

Annette Fluneau, « Compétition nationale de jeux en réseaux à l'IUT », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/02/2014.

« Timide fréquentation pour le premier tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 05/02/2014.

« L'USON organise un tournoi du jeu vidéo de foot FIFA 14 », *Ouest-France*, 08/02/2014.

V.r, « Week-end jeux vidéo à Meaux », *Le Parisien*, 13/02/2014.

« La première “BuyKey Lan” ce week-end », *La Voix du Nord*, 14/02/2014.

« A fond les manettes ! », *Le Parisien*, 16/02/2014.

« Des centaines de fans de jeux vidéo à l'espace Caravelle », *Le Parisien*, 17/02/2014.

« Un véritable succès pour le tournoi de jeu vidéo FIFA », *La Voix du Nord*, 19/02/2014.

« [Lan install party : Multimédia. Micromaniac...] », *Le Télégramme*, 21/02/2014.

« 440 joueurs de jeux vidéo à Rennes », *Ouest-France*, 22/02/2014.

Olivier Berrezai, « 400 mordus de jeux en réseau jusqu'à l'aube », *Ouest-France*, 23/02/2014.

Olivier Berrezai, « Décines-120 personnes au tournoi Fifa 14 », *Le Progrès*, 26/02/2014.

« Micromaniac : une nuit consacrée aux jeux en réseau », *Ouest-France*, 03/03/2014.

Sebastien Caemard, « Rillieux : Lyon e-sport réunit les "légendes" », *Le Progrès*, 05/03/2014.

« Tournoi géant de jeux vidéo », *Le Progrès*, 06/03/2014.

« [Rillieux-la-Pape (Rhône).250 joueurs attendus...] », *Le Progrès*, 06/03/2014.

Jean-michel Perrier, « Rillieux-La-Pape L'Espace 140 se met à l'heure du jeu vidéo "League of Legends" », *Le Progrès*, 07/03/2014.

Audrey Olivier, « Assister à un tournoi géant de jeux vidéo », *Le Progrès*, 08/03/2014.

« Beau succès du tournoi de jeux vidéo des jeunes élus », *Ouest-France*, 08/03/2014.

« Festival de la jeunesse : une "geek party" réussie », *Ouest-France*, 08/03/2014.

« EsKale. De nombreux jeunes à la Geek party », *Le Télégramme*, 08/03/2014.

Jean-michel Perrier, « Rillieux-La-Pape 250 adeptes s'affrontent lors d'un tournoi de jeu vidéo », *Le Progrès*, 10/03/2014.

« Un tournoi de jeu vidéo Fifa 2014, mercredi 12 mars », *Ouest-France*, 10/03/2014.

« Soixante participants aux tournois de Play Station foot », *Ouest-France*, 10/03/2014.

« Claj. Les jeux en réseau font un tabac », *Le Télégramme*, 12/03/2014.

« Un tournoi sur consoles de jeux vidéo, samedi », *Ouest-France*, 13/03/2014.

« Fifa Pro Tour : première manche réussie », *Ouest-France*, 18/03/2014.

« Pouancé se rêve en futur pôle des jeux vidéo », *Ouest-France*, 18/03/2014.

Sébastien Kerouanton, « La nuit blanche de la Lan Party », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/04/2014.

« Les tournois du Festival du jeu », *Ouest-France*, 09/04/2014.

« Accueil de loisirs : les jeunes branchés jeux en réseau », *Ouest-France*, 11/04/2014.

« Tournoi de jeux vidéo à la Boussole », *Le Parisien*, 17/04/2014.

Pbruyere, « La Gamers Assembly change de terrain de jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/04/2014.

« Jeux vidéo réservés aux filles à Arcueil », *Le Parisien*, 19/04/2014.

« Ils se prennent au jeu durant 32 h non-stop », *Ouest-France*, 20/04/2014.

« Grain de sel. Tournoi de jeux vidéo le 29 avril », *Le Télégramme*, 23/04/2014.

« Tournoi géant de jeux vidéo samedi », *Sud Ouest*, 24/04/2014.

« [Tournoi géant de jeux vidéo...] », *Sud Ouest*, 26/04/2014.

Jean-francois Morisse, « Le point de vue d'un coach », *Le Télégramme*, 29/04/2014.

Jean-francois Morisse, « Jeux vidéo Payés pour jouer », *Le Télégramme*, 29/04/2014.

« Jeux en réseau. Le tournoi se poursuit », *Le Télégramme*, 29/04/2014.

« Les amateurs de jeux en réseau attendus ce week-end », *Ouest-France*, 30/04/2014.

« Nantua Call of duty© : le tournoi draine un large public d'ados », *Le Progrès*, 02/05/2014.

« Le tournoi de jeux vidéo rencontre son public », *Le Journal de Saône et Loire*, 03/05/2014.

Anaïs Huet, « Cinq raisons d'aller au Stunfest, ce week-end », *Ouest-France*, 03/05/2014.

Rabah Ghoul (clp), « Plus de 100 "athlètes" pour le marathon du jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 04/05/2014.

Samuel Nohra, « À Rennes, le Stunfest fait le plein de jeux vidéo », *Ouest-France*, 04/05/2014.

« Plus de 200 joueurs au virtual lan ce week-end », *Ouest-France*, 04/05/2014.

« Nouveau record d'affluence pour le Stunfest », *Ouest-France*, 05/05/2014.

« Les jeux en réseau ont réuni 200 personnes lors du tournoi », *Ouest-France*, 07/05/2014.

« Tournoi : 80 participants au jeu vidéo de guerre », *Ouest-France*, 20/05/2014.

J.- f. M, « Mario Kart 8 : de la vitesse pour tous », *Le Télégramme*, 20/05/2014.

Fabienne Martinelli, « Montverdun Tournoi FIFA 2014 samedi à la salle des fêtes », *Le Progrès*, 22/05/2014.

Christophe Goudailler, « Champion de jeux vidéo, Jules vise la mention au bac », *Le Parisien*, 26/05/2014.

Alain Zelnik, « Ampuis Lan party avec l'association SFX », *Le Progrès*, 27/05/2014.

Marion Lenoir, « Prêts pour une partie ? Dans dix lieux, avec des jeux pour les petits et les grands », *Sud Ouest*, 28/05/2014.

« Tournoi Just Dance à la médiathèque », *Le Journal de Saône et Loire*, 02/06/2014.

Mathilde Cousin, « Ce week-end, venez jouer à Mario Kart et à Fifa 14 », *Ouest-France*, 10/06/2014.

« Un tournoi de foot... en video », *Le Parisien*, 12/06/2014.

Jean-louis Navarro, « Just dance a rassemblé les jeunes », *Le Journal de Saône et Loire*, 12/06/2014.

« Foot : défiez-vous sur la console », *Le Parisien*, 13/06/2014.

« Tester les jeux vidéo sur écran géant au Cinémovida », *Ouest-France*, 14/06/2014.

« Coupe du monde : du futsal pour les ados ce soir », *Ouest-France*, 16/06/2014.

Jean-michel Minot, « Tournoi Fifa à la bibliothèque », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/06/2014.

S.b et M.l, « A Melun et Brie, participez au tournoi de Guitar Hero », *Le Parisien*, 21/06/2014.

« Sur toute la ligne », *Sud Ouest*, 26/06/2014.

Vanessa Lambert, « Adrien Viaud, champion de foot... en vidéo », *Ouest-France*, 03/07/2014.

« EN BREF », *La Voix du Nord*, 03/07/2014.

« Un tournoi de jeux vidéo pour les conseillers juniors », *Ouest-France*, 07/07/2014.

« Les fans de jeux vidéo s'affrontent jour et nuit », *La Voix du Nord*, 07/07/2014.

Geoffrey Priol, « Les as du volant s'affrontent sur écran », *Le Parisien*, 10/07/2014.

« [Cybercentre : tournois de jeux en réseau...] », *Ouest-France*, 17/07/2014.

Clément Chaillou, « C'est le champion du monde de Street Fighter », *Le Parisien*, 26/07/2014.

Clément Chaillou, « Luffy, champion du monde de Street Fighter », *Le Parisien*, 26/07/2014.

« Tournée M6 Games à Saint-Jean-de-Monts », *Ouest-France*, 26/07/2014.

« Tournoi jeunes de chorégraphies de danse », *Le Parisien*, 29/07/2014.

St.l, « Lan – party : ambiance bon enfant malgré un contretemps technique », *La Voix du Nord*, 29/07/2014.

« [Cybercentre : tournois de jeux en réseau...] », *Ouest-France*, 31/07/2014.

Monique Pehu, « Six joueurs à la Lan – party », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/08/2014.

Adrien Franque, « Le Mondial de Mario kart, ça se passe en Sarthe », *Ouest-France*, 14/08/2014.

Johan Bozon, « Une étape pour les “gamers” », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/08/2014.

« Console. Les mordus de Mario Kart à La Suze », *Ouest-France*, 17/08/2014.

« [Jeux vidéo : tournoi Mario kart...] », *Ouest-France*, 21/08/2014.

« Tournoi de jeux vidéo. 20 joueurs en lice », *Le Télégramme*, 27/08/2014.

« DreamHack : le jeu vidéo arrive à Tours », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/09/2014.

« Le Meltdown, futur repaire des gamers lillois, a ouvert ses portes », *La Voix du Nord*, 10/09/2014.

« Tournoi de “Wii Tennis” samedi à la salle des fêtes », *Ouest-France*, 17/09/2014.

« [Tournoi de jeu vidéo : League of Legends...] », *Ouest-France*, 22/09/2014.

Michelle Margain, « OULLINS Sélection pour le championnat de jeu vidéo en ligne “League of Legend” à la Memo », *Le Progrès*, 22/09/2014.

Camille Roux, « Joueurs de console en lice Lan Party », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/09/2014.

« Jouez avec Messi et Zlatan à la médiathèque Uderzo », *La Voix du Nord*, 25/09/2014.

« Tournoi Fifa et Zumba », *Ouest-France*, 27/09/2014.

Morgan Kervella, « Les mordus de jeu vidéo auront bientôt leur bar », *Ouest-France*, 29/09/2014.

« Ils joueront au foot... au salon du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/09/2014.

« Le jeu vidéo à l'honneur, ce week-end », *La Voix du Nord*, 02/10/2014.

B. M, « Les gamers de la région à l'assaut de Virtual Calais », *La Voix du Nord*, 03/10/2014.

« Les jeunes se défient au jeu », *Le Journal de Saône et Loire*, 03/10/2014.

« [Semaine du jeu vidéo...] », *Sud Ouest*, 04/10/2014.

Bruno Mallet, « Dylan Deloison, le meilleur des gamers, défend son titre à Virtual Calais », *La Voix du Nord*, 04/10/2014.

éric Dauchart, « Les gamers se retrouvent par milliers au Salon du jeu vidéo calaisien », *La Voix du Nord*, 05/10/2014.

« [Compét' de jeux vidéo...] », *Sud Ouest*, 07/10/2014.

« Bataille virtuelle avec le jeu vidéo Tetris », *Le Parisien*, 14/10/2014.

« Non, le jeu vidéo n'est pas idiot ! », *Le Télégramme*, 19/10/2014.

« Jeux vidéo sur grand écran », *Sud Ouest*, 20/10/2014.

« Grand tournoi de "Mario Kart" », *Sud Ouest*, 20/10/2014.

« Un week-end de jeux en réseau très suivi », *Ouest-France*, 21/10/2014.

« Victor, 25 ans, fêru de jeux en réseaux », *Ouest-France*, 23/10/2014.

« 6 Jeux en réseau à La Ferté-Macé », *Ouest-France*, 25/10/2014.

« La télé en streaming au centre de la 13e Virtual Lan », *Ouest-France*, 26/10/2014.

« Six joueurs se sont affrontés au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/10/2014.

« LAN Party : une vingtaine de fondus de jeux vidéo raccordés au réseau », *La Voix du Nord*, 29/10/2014.

« Des jeux vidéo à vivre en famille, sous la halle, jeudi », *Ouest-France*, 29/10/2014.

Aymeric Renou, « Ça bouge au pays des jeux vidéo », *Le Parisien*, 30/10/2014.

« [Un bar "e-sport" en projet...] », *Sud Ouest*, 30/10/2014.

« Soirée découverte de jeux vidéo "Gaming Party" », *Ouest-France*, 31/10/2014.

« Le sport électronique s'ouvre à la danse », *Ouest-France*, 03/11/2014.

« Toujours plus de jeux à la Fête des jeux vidéo, ce week-end », *Ouest-France*, 04/11/2014.

élodie Berthaud, « Avec Fifa 15, un tournoi de foot dans un fauteuil », *Ouest-France*, 05/11/2014.

« Premier tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 05/11/2014.

Pierre Amar, « La GA'alloween 2014 affiche complet », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/11/2014.

« Un tournoi du jeu vidéo Fifa 15 à La Flèche », *Ouest-France*, 08/11/2014.

élisabeth Petit, « Sur les écrans, le ballon rond en vedette », *Ouest-France*, 09/11/2014.

« Le match du Stade Pontivyen reporté : les supporters déçus », *Le Télégramme*, 15/11/2014.

Justin Daniel Freeman, « Coupe de France. Au Stade on se console comme on peut », *Le Télégramme*, 16/11/2014.

« Un week-end jeux vidéo à Polytech' », *Ouest-France*, 18/11/2014.

« FC Lizildry. Petit tournoi de jeux vidéo entre amis », *Le Télégramme*, 20/11/2014.

« Jeu vidéo. Un tournoi geek aujourd'hui », *Le Télégramme*, 29/11/2014.

Stéphanie Bazylak, « Mario Kart réunit 45 joueurs en tournoi », *Ouest-France*, 30/11/2014.

« Un tournoi de jeu vidéo au profit des enfants malades », *Le Parisien*, 04/12/2014.

« [Les lycéens à la rencontre des musiques...] », *Sud Ouest*, 08/12/2014.

« [AUJOURD'HUI...] », *Sud Ouest*, 10/12/2014.

Opirot, « Le sport électronique, l'avenir des jeux vidéo ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/12/2014.

Opirot, « Bruce Grannec, 27 ans profession "gamer" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/12/2014.

« [Nuit de jeux en réseau...] », *Ouest-France*, 17/12/2014.

« [Nuit de jeux en réseau...] », *Ouest-France*, 18/12/2014.

« Compétition de jeux vidéo », *Le Parisien*, 19/12/2014.

Loïc Tissot, « Week-end du jeu vidéo : un monde virtuel si réel », *Ouest-France*, 20/12/2014.

Sandrine Dumont, « Marlieux Le tournoi FIFA du foot a sacré les génies des manettes », *Le Progrès*, 23/12/2014.

Monique Pehu, « Lan party », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/12/2014.

« [Un tournoi avec Super Mario...] », *Sud Ouest*, 06/01/2015.

« Kiwi asso : un premier tournoi de jeux vidéos », *Ouest-France*, 10/01/2015.

« Lan Party. Aujourd'hui à Ti Numérik », *Le Télégramme*, 10/01/2015.

« Lan Party. Une première réussie », *Le Télégramme*, 13/01/2015.

« Découvrez des jeux vidéo avec Mario kart, samedi », *Ouest-France*, 17/01/2015.

« Pratique », *Le Progrès*, 18/01/2015.

« Jeux vidéo : deux équipes s'affrontent à la bibliothèque », *Ouest-France*, 23/01/2015.

« 3 Compétition de jeux vidéo à La Chapelle-Basse-Mer », *Ouest-France*, 24/01/2015.

Virginie Jamin, « La médiathèque prend goût au jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/01/2015.

« Ils portent les couleurs de la médiathèque à League of legends », *Ouest-France*, 24/01/2015.

« Jeux vidéo. Rien n'est perdu pour les Alréens », *Le Télégramme*, 26/01/2015.

« Un tournoi de jeux vidéos en ligne au Sémaphore », *Ouest-France*, 31/01/2015.

« AURAY. Tournoi de jeux en réseau », *Le Télégramme*, 31/01/2015.

Serge Français, « Bas-en-Basset Le tournoi de jeux vidéo rassemble une cinquantaine de joueurs », *Le Progrès*, 02/02/2015.

« Un événement E-Sports pour tous à la médiathèque », *Ouest-France*, 02/02/2015.

Fabienne Barbier, « Un tournoi League of legends en réseaux », *Le Progrès*, 05/02/2015.

Samuel Nohra, « Tous les gamers vont converger à l'Insalan ! », *Ouest-France*, 05/02/2015.

Jean-michel Perrier, « Rillieux-la-Pape L'espace 140 accueille le grand tournoi League of Legends ce week-end », *Le Progrès*, 06/02/2015.

« Un phénomène de société », *Le Progrès*, 06/02/2015.

Fabienne Barbier, « un tournoi de "legends" », *Le Progrès*, 06/02/2015.

Audrey Olivier, « Assister au tournoi League of legends », *Le Progrès*, 07/02/2015.

« [Lan install party...] », *Ouest-France*, 07/02/2015.

« Grande compétition de jeux vidéo à l'Insalan », *Ouest-France*, 08/02/2015.

Jean-michel Perrier, « Rillieux-La-Pape 8^e édition de Leagues of Legends : un réel record d'affluence », *Le Progrès*, 09/02/2015.

Jean-michel Perrier, « Une performance à notre niveau », *Le Progrès*, 09/02/2015.

« Jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 10/02/2015.

« [CASTETS...] », *Sud Ouest*, 12/02/2015.

« Deux tournois de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 12/02/2015.

« Joue-là comme Messi ! », *Le Télégramme*, 12/02/2015.

« Succès du tournoi de jeu vidéo à l'espace jeunes », *Ouest-France*, 13/02/2015.

« JEUX VIDÉO », *La Voix du Nord*, 15/02/2015.

« Rive-de-Gier Tournoi de jeux vidéo au cyberspace », *Le Progrès*, 16/02/2015.

« Des ateliers multimédia proposés par la médiathèque », *Ouest-France*, 16/02/2015.

« Des activités pour les enfants au centre Turiault », *Ouest-France*, 16/02/2015.

Christine Djarayan, « Décines Le tournoi de FIFA 15 a rassemblé 32 joueurs », *Le Progrès*, 17/02/2015.

Jean-marc Roffat, « Grézieu-la-Varenne Espace jeunes : tournoi de jeux vidéo vendredi », *Le Progrès*, 20/02/2015.

Alexandre Deptula, « Un premier tournoi pour les gamers locaux », *Sud Ouest*, 20/02/2015.

« Les jeunes gamers au rendez-vous du FIFA Pro Tour 2015 », *Ouest-France*, 20/02/2015.

« AUJOURD'HUI JEU VIDEO Tournoi FIFA 15. », *La Voix du Nord*, 21/02/2015.

« [A...] », *Le Progrès*, 22/02/2015.

« Belle édition du salon du jeu, rendez-vous l'an prochain », *Ouest-France*, 23/02/2015.

Meghann Marsotto, « La Ville est aux manettes pour mettre en avant le jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 24/02/2015.

« Des tournois de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 24/02/2015.

« [Tournoi de jeux vidéo à la médiathèque : « Mario...] », *Ouest-France*, 25/02/2015.

Brousseau, « IUT : lycéens, à vos joysticks ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/02/2015.

« Tournoi Jeux vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 26/02/2015.

« Les jeux en réseau, facteur d'échanges entre jeunes », *Ouest-France*, 01/03/2015.

Pascale Bigay, « Deux jeunes Stéphanois créent une webtv dédiée aux jeux vidéo », *Le Progrès*, 04/03/2015.

« Organisateur d'un tournoi autour de "Minecraft" », *Le Progrès*, 04/03/2015.

« OBILan. Joutes vidéoludiques pendant 24 heures », *Le Télégramme*, 05/03/2015.

« e-sport. Tournois de jeux vidéo ce week-end à la fac de sciences », *Le Télégramme*, 06/03/2015.

« Un tournoi "Fifa 2015" sur Playstation pour les jeunes », *Le Parisien*, 07/03/2015.

Adrien Planchon, « Gigantesque compétition de jeux vidéos en réseaux », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/03/2015.

« Obi-LAN. Week-end de jeux à la fac », *Le Télégramme*, 11/03/2015.

« [TROISIÈME WAN PARTY NATIONALE 2015...] », *Sud Ouest*, 11/03/2015.

Corinne Malet, « Une dernière compétition de jeux vidéo aujourd’hui », *Sud Ouest*, 14/03/2015.

Robin Gaillard, « Roanne Une WanParty comme “super projet” à l’IUT de Roanne », *Le Progrès*, 15/03/2015.

Jean-françois Renaut, « Étudier en jouant », *Sud Ouest*, 16/03/2015.

Henri Brissot, « Compétition virtuelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/03/2015.

« [Soirée tournois jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 18/03/2015.

« A vos manettes ! », *Le Parisien*, 19/03/2015.

Sébastien Acker, « Quand les aînés geeks ne perdent pas la boule... », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/03/2015.

« [Tournoi jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 26/03/2015.

« League of Legends va faire bouger le campus », *Ouest-France*, 26/03/2015.

« Saint-Cyr-sur-Rhône 5 e tournoi de jeux vidéo en réseau », *Le Progrès*, 28/03/2015.

« Tournoi league of legends au cybercentre », *La Voix du Nord*, 28/03/2015.

Lfavreulle, « Des ostéopathes au secours des gamers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/03/2015.

« 72 étudiants pour un tournoi de jeu vidéo Campus. », *Ouest-France*, 01/04/2015.

Alain Defaye, « Gamers Assembly : 1 500 geeks entrent en jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2015.

Christine Djarayan, « Décines G3 Events veut mettre en valeur les aspects culturels du jeu vidéo », *Le Progrès*, 04/04/2015.

« [2 000 “gamers” rassemblés à Poitiers...] », *Le Progrès*, 06/04/2015.

Laurence Mondon Samit, « Poitiers capitale mondiale du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2015.

S.b, « --- “Ce n’est pas un milieu macho” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/04/2015.

« Un week-end de jeux en réseau », *Ouest-France*, 10/04/2015.

Lpinot, « Tournoi Fifa à Diffart : quand le foot se fait virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/04/2015.

Christine Djarayan, « Call of duty:80 joueurs se sont affrontés en compétition », *Le Progrès*, 14/04/2015.

« [Grand tournoi FIFA 15...] », *Ouest-France*, 14/04/2015.

Louis-valentin Lopez, « Il marie le bio et les jeux vidéo », *Sud Ouest*, 15/04/2015.

« Pétanque, musique électronique : subventions », *Ouest-France*, 15/04/2015.

« Urbaines. Sports électroniques en expo à la Balise », *Le Télégramme*, 16/04/2015.

« [TOURNOI DE JEUX EN RÉSEAU...] », *Sud Ouest*, 17/04/2015.

« Un tournoi de jeux vidéo mercredi 22 avril », *Ouest-France*, 18/04/2015.

« Jeux vidéo. Un tournoi à fond les manettes », *Le Télégramme*, 18/04/2015.

Jean-philippe Michaud, « Il va y avoir du e-sport ! », *Le Progrès*, 20/04/2015.

« Game of Concarneau. C'est jeudi ! », *Le Télégramme*, 20/04/2015.

« Les ados organisent un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 21/04/2015.

« Un tournoi de jeux vidéo enfants et parents, mercredi », *Ouest-France*, 21/04/2015.

Monique Pehu, « L'association ReZo 71 toujours sur la toile », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/04/2015.

« Trois jours de jeux vidéo », *Le Parisien*, 22/04/2015.

Patricia Callen, « Tournoi gratuit de jeux vidéo samedi », *Sud Ouest*, 23/04/2015.

Aliénor Carrière, « Un tournoi de jeu vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 23/04/2015.

Sébastien Kerouanton, « Ce week-end, Fêtes vos jeux », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2015.

« Jeux vidéo. Des rencontres très disputées », *Le Télégramme*, 25/04/2015.

Antoine Beneytou, « Les geeks ont leur taverne », *Sud Ouest*, 25/04/2015.

Matthieu Turel, « Nissan recrute ses pilotes de course », *Le Parisien*, 26/04/2015.

« Un tournoi de jeux vidéo en demi-teinte », *Ouest-France*, 27/04/2015.

Annie Girard, « Amplepuis Retransmission d'un grand tournoi e-sport », *Le Progrès*, 30/04/2015.

« Des "pros" de la manette », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2015.

Claude Pottier (clp), « Des fans de jeux vidéos s'affrontent deux jours durant », *La Voix du Nord*, 03/05/2015.

Tatiana Mangin, « Les jeux vidéos, c'est vraiment du sport », *Le Progrès*, 05/05/2015.

Annie Girard et Tatiana Mangin, « AmplepuisLe plus grand festival numérique au monde s'invite au Game Club », *Le Progrès*, 05/05/2015.

« Repères », *Le Progrès*, 05/05/2015.

Bruno Bouchet, « A la DreamHack, un millier de "gamers" attendu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/05/2015.

Bruno Bouchet, « Juliette dirige les manettes de six garçons », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/05/2015.

« Jeu video, l'avant Stunfest a commencé », *Ouest-France*, 16/05/2015.

Isoline Fontaine, « Ils ont joué en réseau grâce à la fibre optique », *Le Parisien*, 18/05/2015.

« Stunfest : c'est parti pour trois jours de folie », *Ouest-France*, 22/05/2015.

Samuel Nohra, « Le Stunfest fait le plein de gamers et de curieux », *Ouest-France*, 24/05/2015.

R.I, « La compétition c'est aussi en jeu vidéo », *Le Parisien*, 24/05/2015.

« Stunfest.À fond les manettes, depuis 11 ans », *Le Télégramme*, 25/05/2015.

« Créateurs et compétiteurs : les RDGgamers », *Le Progrès*, 25/05/2015.

Mathilde Roux, « Une “Lan party” à la salle Saint-Laurent », *Ouest-France*, 26/05/2015.

« Les jeunes investis dans le tournoi Bellevue games week », *Ouest-France*, 26/05/2015.

« Soixante-dix passionnés de jeux vidéo à la 13e lan party », *Ouest-France*, 28/05/2015.

éloi Besson, « Trois jours intenses pour la “Lan party” », *Ouest-France*, 01/06/2015.

« Plus de cent personnes autour des jeux vidéos », *Ouest-France*, 02/06/2015.

Fanny Saintot, « Julien Dassonville, vice-champion du monde de foot sur console », *La Voix du Nord*, 08/06/2015.

« [Tournoi Mario Kart 8...] », *Ouest-France*, 18/06/2015.

« AZAY LE RIDEAU », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/06/2015.

Guillaume Nédélec, « Unilan continue de prendre de l’ampleur », *Ouest-France*, 25/06/2015.

C.dy, « Finale de la coupe de France de jeux vidéo : c’est ce week-end à Jeumont », *La Voix du Nord*, 27/06/2015.

« Unilan-Redfox veut développer le sport électronique », *Ouest-France*, 01/07/2015.

« Une centaine de personnes à la soirée jeux en réseau », *Ouest-France*, 03/07/2015.

Florence Rea, « “Pour cette 1 re édition du Summer Games, on a voulu être plus ambitieux” », *Le Progrès*, 04/07/2015.

Richard Mouillaud, « les “gamers” font le “Fest” à Eurexpo », *Le Progrès*, 09/07/2015.

« Unilan veut organiser un grand tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 11/07/2015.

Gaetan Verdichizzi, « Vincent, l’entrepreneur geek », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/07/2015.

« Les jeux vidéos à l’honneur au Gaumont », *Ouest-France*, 29/07/2015.

« Les jeux à l’ordinateur prennent un peu de vacances », *Ouest-France*, 30/07/2015.

« [Tournois de jeux vidéo à Saint-Michel...] », *Sud Ouest*, 01/08/2015.

Jean-louis Pihouee, « Cité Jardin : tournoi de jeux vidéo pour l’Association des jeunes de Gerland », *Le Progrès*, 05/08/2015.

Flora Battesti, « Saintes, à fond les manettes ! », *Sud Ouest*, 08/08/2015.

« [Tournoi de jeux vidéo retrogaming...] », *Ouest-France*, 21/08/2015.

Louis Tanca, « De l’e-sport sur grand écran aux Rives de l’Orne », *Ouest-France*, 23/08/2015.

Marie-pierre Pineau, « Un premier tournoi de jeux vidéo réussi », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/08/2015.

Louis Tanca, « Le e-sport sur grand écran : un succès à Caen », *Ouest-France*, 25/08/2015.

« Un tournoi de jeux vidéo au Game Over à Nantes », *Ouest-France*, 29/08/2015.

Anne-pauline Galan, « Le comptoir des geeks », *Sud Ouest*, 29/08/2015.

« Un tournoi Fifa 2016 à l’occasion de la sortie du jeu », *Ouest-France*, 17/09/2015.

« En piste pour un tournoi Just dance sur écran », *Ouest-France*, 19/09/2015.

« De très bons joueurs de Counter-Strike », *La Voix du Nord*, 23/09/2015.

« De très bons joueurs de Counter-Strike », *La Voix du Nord*, 27/09/2015.

Ma.l. (clp), « Les amateurs de jeux vidéo ont rendez-vous ce week-end », *La Voix du Nord*, 02/10/2015.

Ma.l. (clp) et D. S, « Le paradis des joueurs, en réseau ou en solo », *La Voix du Nord*, 02/10/2015.

« [Virtual Lan 15...] », *Ouest-France*, 06/10/2015.

« [Jeux vidéo à la médiathèque...] », *Ouest-France*, 07/10/2015.

« Les geeks ont rendez-vous à la Madeleine », *Ouest-France*, 09/10/2015.

Mroy, « Des accros aux jeux vidéos ont créé Digital-Gaming », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/10/2015.

Jean-michel Perrier, « sAint-chamond Saint-Cham'Games week : amateurs de jeux vidéo, à vos manettes », *Le Progrès*, 17/10/2015.

« Tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 19/10/2015.

Jean-francois Morisse, « Paris Games WeekLa grand-messe des gamers », *Le Télégramme*, 20/10/2015.

W.a, « Le festival du jeu vidéo, c'est parti ! », *Ouest-France*, 21/10/2015.

« [Tournois de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 21/10/2015.

« Départ canon pour le tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 21/10/2015.

« Soirée pizza et jeu vidéo à l'Espace Jeunes », *Ouest-France*, 24/10/2015.

« Une trentaine de participants au tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/10/2015.

Fatima Baroudi, « SAINT-CHAMOND Première édition de la Saint-Cham'Games week : "Une réussite" », *Le Progrès*, 26/10/2015.

« Tournoi de jeu en réseau : l'espace multimédia engagé », *Ouest-France*, 26/10/2015.

« Méga CGR.Danse classique et e-sport au programme cette semaine », *Le Télégramme*, 28/10/2015.

Claude Mulot, « Le premier tournoi de jeux vidéo a réuni huit jeunes âgés d'une dizaine d'années », *Le Progrès*, 30/10/2015.

Claude Mulot, « Témoignages 3 », *Le Progrès*, 30/10/2015.

« Un tournoi de jeux vidéos pour clore les vacances », *Ouest-France*, 02/11/2015.

« Val de Saône : tournoi de Fifa 16 », *Le Progrès*, 02/11/2015.

« La médiathèque a organisé un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 03/11/2015.

Cecile Deplaud, « Et aussi », *Le Progrès*, 04/11/2015.

« En Avant. Tournoi de football virtuel », *Le Télégramme*, 04/11/2015.

Daniel Brun, « La Ga'lloween attend ses geeks », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/11/2015.

« Premier tournoi de jeux vidéos, Fifa 16 », *Le Progrès*, 06/11/2015.

Daniel Brun, « Les geeks sur le pied de guerre à La Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/11/2015.

« 24heures de combat acharné pour exploser ses adversaires », *La Voix du Nord*, 07/11/2015.

Thibault Chaffotte, « Le jeu vidéo, pour eux c'est du boulot », *Le Parisien*, 09/11/2015.

Alain Ferreux, « Montmerle-sur-Saône Beau succès pour un tournoi de jeu vidéo », *Le Progrès*, 10/11/2015.

« Les "gamers" ne sont pas des loups solitaires », *Ouest-France*, 16/11/2015.

« Une centaine de personnes testent les jeux vidéo », *Ouest-France*, 17/11/2015.

Jean-louis Navarro, « "Faire découvrir le football de manière ludique" », *Le Journal de Saône et Loire*, 18/11/2015.

« Les mordus de jeux vidéo ont un tournoi », *Le Parisien*, 21/11/2015.

« [Tournois de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 21/11/2015.

« La salle de Plaisance, place forte du jeu vidéo ce week-end », *Ouest-France*, 25/11/2015.

« La fièvre du samedi soir avec la Nuit du jeu ! », *Ouest-France*, 26/11/2015.

« Quand un Canari affronte un Rouge et Noir », *Ouest-France*, 30/11/2015.

« [Tournois de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 12/12/2015.

Lgodeau, « IUT Une Wan party en mars », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/12/2015.

Michel Leprêtre, « Vendredi soir, ça va "geeker" à la médiathèque du Portel », *La Voix du Nord*, 17/12/2015.

« Fans de jeux vidéo », *Le Parisien*, 17/12/2015.

Étienne Millien, « Culture Geeks : Trois jours de festival au mois de mai », *Sud Ouest*, 18/12/2015.

« Jeu vidéo : un tournoi Fifa 16 à Auchan ce dimanche », *Le Journal de Saône et Loire*, 19/12/2015.

« [Médiathèque : consoles party (jeu vidéo...)] », *Ouest-France*, 19/12/2015.

Jonathan Breuil, « Un premier tournoi de jeux vidéos à la MJC », *Le Progrès*, 20/12/2015.

Adrien Wagnon, « Accros au football virtuel », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/12/2015.

« Médiathèque : les jeux vidéo font un carton », *Ouest-France*, 23/12/2015.

« Trente participants à la sixième LAN Party à Ti Numerik », *Ouest-France*, 24/12/2015.

« Un tournoi de Fifa 16 pour la bonne cause », *Ouest-France*, 27/12/2015.

Claude Roumagous, « Bien plus qu'un tournoi de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 28/12/2015.

Jannick Alimi, « A vos claviers, citoyens ! », *Le Parisien*, 28/12/2015.

« Dix-neuf jeunes au tournoi de jeux vidéos », *Ouest-France*, 28/12/2015.

Sacha Martinez, « Quarante passionnés s'affrontent au "League of legends" », *Le Progrès*, 03/01/2016.

Sacha Martinez, « "Les jeux vidéo ont leur place dans le paysage culturel" », *Le Progrès*, 03/01/2016.

« [Sorties...] », *Sud Ouest*, 06/01/2016.

« Tournoi de jeux vidéo dès 11 ans », *Le Parisien*, 07/01/2016.

« [Mario Kart, le tournoi...] », *Sud Ouest*, 07/01/2016.

Michèle Cessou, « Jeux vidéo. Loïc Kervran, champion du clic », *Le Télégramme*, 15/01/2016.

« Jouer au jeux vidéos à la médiathèque de Pornichet », *Ouest-France*, 15/01/2016.

« Les mordus de jeux vidéo en tournoi à la médiathèque », *Ouest-France*, 17/01/2016.

Marc Bruno, « Du canapé au baquet », *Sud Ouest*, 18/01/2016.

« Un week-end de Jeux en folie à la Bellangerais », *Ouest-France*, 20/01/2016.

Sylvain Cottin, « L'État instaure la République... Numérique », *Sud Ouest*, 21/01/2016.

Maxime Lavenant, « Les tournois de jeux vidéos sont illégaux », *Ouest-France*, 24/01/2016.

« Jeux vidéo. Un tournoi en février », *Le Télégramme*, 26/01/2016.

« Un tournoi de jeu vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 30/01/2016.

Lgodeau, « IUT Wan Party le 12 mars », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2016.

Adrien Planchon, « Jeux vidéo : 1 000 joueurs s'affronteront en réseaux ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/02/2016.

Nathalie Vuillot-masa, « Tournoi FIFA 16 en doublette », *Le Progrès*, 10/02/2016.

« 15-18 ans. Un tournoi de jeux vidéo réussi », *Le Télégramme*, 11/02/2016.

« Médiathèque. Premier tournoi de jeux vidéo ce vendredi avec Fifa 16 », *Le Télégramme*, 12/02/2016.

« BRÈVES COMINES Tournoi de jeux vidéo. », *La Voix du Nord*, 12/02/2016.

« Succès du tournoi de jeux vidéo pour les 15-18 ans », *Ouest-France*, 13/02/2016.

Cyrille Seux, « Alexandre Hernandez : footeux jusqu'au bout des doigts », *Le Progrès*, 15/02/2016.

Michel Kohler, « Excellent succès pour le tournoi de jeux vidéo de l'Amicale des parents », *Le Progrès*, 15/02/2016.

« Ce week-end, les jeux vidéo sont à l'honneur », *Ouest-France*, 18/02/2016.

« 24 heures de jeux vidéo avec l'association Les Kopaing », *Ouest-France*, 18/02/2016.

« Deux journées e-sport en famille avec le comité jeunes », *Ouest-France*, 18/02/2016.

Jérôme Doux, « Cette école forme des professionnels du jeu vidéo », *Ouest-France*, 19/02/2016.

Celine Bally, « Les 300 meilleurs "gamers" de France réunis au Festival e-sport », *Le Progrès*, 19/02/2016.

« L'avis d'un professionnel de l'e-sport », *Ouest-France*, 19/02/2016.

Marie Pierre Richard, « Jeux vidéo à la médiathèque », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/02/2016.

« Nantes : une école pour les pros du jeu vidéo », *Ouest-France*, 20/02/2016.

« L'IAE Gamescup aura lieu le samedi 27 février », *Ouest-France*, 20/02/2016.

« Un tournoi de jeux vidéo à partir de 8 ans », *Le Parisien*, 20/02/2016.

« [Tournoi de foot virtuel à Cazalet...] », *Sud Ouest*, 20/02/2016.

« ... et les ados devant un écran », *Le Parisien*, 22/02/2016.

« Sorties et soirées pour les ados de l'espace jeunes », *Ouest-France*, 22/02/2016.

Marie Salammbô, « WarpZone Caen : "Un lieu hors du temps" », *Ouest-France*, 23/02/2016.

« 250 visiteurs ont participé aux journées E sport », *Ouest-France*, 23/02/2016.

Nicolas Durdilly, « Sport électronique : ils veulent faire chauffer les manettes », *Le Bien Public*, 24/02/2016.

« Les ados s'affrontent lors d'un tournoi de foot-vidéo », *Ouest-France*, 24/02/2016.

Julien Daudel, « "Des tournois auront lieu à la médiathèque" », *Le Progrès*, 24/02/2016.

« Cerise sur le gâteau, un espace dédié aux entreprises du gaming ? », *Le Bien Public*, 24/02/2016.

« [Un tournoi de tennis virtuel sur écran...] », *Sud Ouest*, 27/02/2016.

Stéphanie Ferrand, « 320 joueurs de League of Legends s'affrontent au Palais des Sports », *Le Progrès*, 28/02/2016.

« IUT Jeux vidéo : 1 000 joueurs s'affronteront ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/03/2016.

« Tournoi de jeux vidéo à la médiathèque Aragon », *Le Parisien*, 02/03/2016.

M.- c.w, « Le plaisir du tennis virtuel », *Sud Ouest*, 03/03/2016.

Frédéric Billet, « Une Coupe du monde de foot... à Villerest ! », *Le Progrès*, 06/03/2016.

« Devant les écrans, le ballon rond virtuel était en vedette », *Ouest-France*, 08/03/2016.

Ken Fernandez, « Le football virtuel, star d'un jour au Parc OL », *Le Progrès*, 10/03/2016.

Ken Fernandez, « décines », *Le Progrès*, 10/03/2016.

« Foot. 32 concurrents au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 11/03/2016.

« [Un tournoi de jeux vidéo...] », *Sud Ouest*, 12/03/2016.

« Le 2e festival de geek se déroule dimanche », *Ouest-France*, 12/03/2016.

Stéphane Domur, « "WAN Party" à l'IUT de Roanne », *Le Progrès*, 14/03/2016.

Henri Brissot, « WAN Party : le marathon des équipes blésoises », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/03/2016.

Delphine Noyon, « e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/03/2016.

Stéphane Guiochon, « [Participez à un tournoi collectif de jeux vidéo...] », *Le Progrès*, 18/03/2016.

Pascaline Terelli, « Soirées à la Cyberbase : des geeks partagent leur passion », *Le Progrès*, 22/03/2016.

Florian Maussion, « Les gamers bientôt des sportifs à part entière ? », *Le Parisien*, 25/03/2016.

Jean-françois Rullier, « Record battu : 1 700 joueurs à la 17e Gamers Assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/03/2016.

« Testez le sport électronique à la médiathèque », *Le Parisien*, 25/03/2016.

« [TOURNOI DE JEUX VIDÉO...] », *Sud Ouest*, 25/03/2016.

Jean-françois Rullier, « Poitiers va jouer sa carte de n° 1 du jeu électronique », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2016.

Philippe Richard, « En plein essor, le e-sport bientôt légalisé », *Ouest-France*, 26/03/2016.

Jean-françois Rullier, « Un ex-Poitevin crée la première école dédiée au e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2016.

« Jeux vidéo. Plus de 160 gamers pour la troisième édition de l'ObiLan », *Le Télégramme*, 27/03/2016.

Pierre Lascourrèges, « Un week-end de Pâques très animé en ville », *Sud Ouest*, 28/03/2016.

Jean-michel Lahire, « L'e-sport va-t-il enfin devenir un sport comme les autres ? », *Le Progrès*, 28/03/2016.

Benoit Montaggioni, « Jérôme Durain "membre du gouvernement" », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/03/2016.

« Une lan – party organisée par la salle culturelle », *Ouest-France*, 30/03/2016.

Romain Gavidia, « [JapaN'Game : deux jours de jeux vidéo...] », *Le Progrès*, 01/04/2016.

« Ateliers jeux vidéo et tournois sur Trackmania Sunrise », *Ouest-France*, 05/04/2016.

« Il était une fois les jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 07/04/2016.

« Game Of Concarneau au Métropolis, jeudi », *Ouest-France*, 09/04/2016.

« [Jeux vidéo : tournoi Mario kart...] », *Ouest-France*, 09/04/2016.

« Game en herbe passe au niveau 2 », *Ouest-France*, 09/04/2016.

« Des jeux vidéo pendant les vacances », *Ouest-France*, 11/04/2016.

Ken Fernandez, « Partager un moment collectif lors d'un tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 11/04/2016.

« Ti ar Re Yaouank Epal. Jeux en réseau », *Le Télégramme*, 11/04/2016.

Sandrine Rancy, « Des jeux et un arbre géant : L'Atenium ouvre bientôt ses portes », *Le Progrès*, 11/04/2016.

« Les Imagin'Games imaginent la commune en 2030 », *Ouest-France*, 12/04/2016.

« Quand les jeunes créent leur propre jeu en réseau », *Ouest-France*, 13/04/2016.

« Nulle part ailleurs : 30 à 40 jeunes accueillis chaque jour », *Ouest-France*, 13/04/2016.

« Plusieurs animations autour du jeu vidéo », *Ouest-France*, 14/04/2016.

« [Après-midi jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 14/04/2016.

« Des jeux en réseau pour les 13-15 ans », *Ouest-France*, 14/04/2016.

« Montmerle-sur-Saône », *Le Progrès*, 15/04/2016.

Dominique Dubreuil, « Tournois FIFA 2016 », *Le Progrès*, 15/04/2016.

Alain Ferreux, « Le Service Jeunesse propose de nombreuses activités », *Le Progrès*, 15/04/2016.

« Venez jouer du joystick à Villers games », *Ouest-France*, 16/04/2016.

Paul Sertillanges, « Tours, le plus grand terrain d'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2016.

« 4 Nantes. Compétition de jeux vidéo », *Ouest-France*, 16/04/2016.

Patricia Callen, « 3e Tournoi vidéo : », *Sud Ouest*, 16/04/2016.

« [Tournoi “Super Mario maker” à la médiathèque...] », *Ouest-France*, 16/04/2016.

P.s, « Ils ouvrent un bar de jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2016.

Magali Grandet, « Le jeu vidéo à haut niveau, c’est du sport ! », *Ouest-France*, 17/04/2016.

Pierre Achard, « Succès du premier tournoi de jeux vidéo libres à la MJC », *Le Progrès*, 17/04/2016.

Pierre Achard, « “Les participants ont apprécié le plaisir du jeu et de jouer ensemble” », *Le Progrès*, 17/04/2016.

« 5 Compétition de jeux vidéo à Nantes », *Ouest-France*, 17/04/2016.

« Saint-Hilaire et Challans s’affrontent en ligne », *Ouest-France*, 18/04/2016.

P. C, « Tournoi de jeux vidéo pour les jeunes samedi », *Sud Ouest*, 21/04/2016.

« Animations jeux vidéo : Game over en fin de semaine ! », *Ouest-France*, 21/04/2016.

« La résidence Val-de-Brutz en demi-finale de Wii bowling », *Ouest-France*, 23/04/2016.

« La ministre et le statut des pros des jeux vidéo », *Le Parisien*, 27/04/2016.

« [Tournoi du jeu vidéo Just dance...] », *Ouest-France*, 27/04/2016.

Elsa Mari, « Les gameurs s’entraînent comme des athlètes », *Le Parisien*, 28/04/2016.

Gilles Reymann, « Meltdown Lyon : le nouveau bar e-sport qui ouvre ce vendredi », *Le Progrès*, 29/04/2016.

Kathy Mattaliano, « La médiathèque organise un tournoi Mario Kart 8 sur Wii U. », *Le Progrès*, 29/04/2016.

Jean-pierre Carabin, « Du foot à la médiathèque », *Sud Ouest*, 30/04/2016.

Philippe Belhache, « Le Bordeaux geek festival parie sur l’eSport », *Sud Ouest*, 30/04/2016.

« Jeu virtuel FIFA 16 : une compétition pour les amateurs », *Ouest-France*, 02/05/2016.

« Les “gamers” réunis à la soirée jeux vidéo Stage one », *Ouest-France*, 02/05/2016.

« De Mario Kart à Just Dance, un mixte de jeux pour tous les goûts », *Ouest-France*, 04/05/2016.

Clara Garon, « Se rassembler autour des jeux vidéo », *Le Progrès*, 04/05/2016.

Aymeric Renou, « Wailers et Clément, sportifs de “e-niveau” », *Le Parisien*, 06/05/2016.

Aymeric Renou, « 150 millions de spectateurs », *Le Parisien*, 06/05/2016.

« 180 joueurs à la journée jeu vidéo au Jeu 2 mots », *Ouest-France*, 07/05/2016.

« Il est temps de supporter l’e-sport », *Le Journal de Saône et Loire*, 08/05/2016.

« Enfin un statut pour les pro », *Le Bien Public*, 08/05/2016.

« Couëron gaming 3, salle de l’Estuaire », *Ouest-France*, 10/05/2016.

Leticia Farine, « Meltdown Lyon : Le repaire des gamers », *Le Progrès*, 10/05/2016.

« [Tournoi du jeu vidéo Fifa 13...] », *Ouest-France*, 11/05/2016.

« La médiathèque a organisé un basket virtuel », *Ouest-France*, 13/05/2016.

Philippe Belhache, « Écran total sur l'e-sport », *Sud Ouest*, 14/05/2016.

« Stunfest : le festival des cultures vidéoludiques », *Ouest-France*, 16/05/2016.

« Tournoi en plein air par Let's Play », *Le Télégramme*, 18/05/2016.

« Ozak Team en finale pour le tournoi LOL en Bib », *Ouest-France*, 18/05/2016.

Bpille, « Festival du jeu vidéo : un succès bien réel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/05/2016.

Pauline Phouthonnesy, « Deux semaines autour des jeux vidéo anciens », *Ouest-France*, 19/05/2016.

Samuel Nohra, « À vos manettes, prêt, Stunfestez au Liberté », *Ouest-France*, 20/05/2016.

Samuel Nohra, « À Rennes, le Stunfest fait un carton plein », *Ouest-France*, 22/05/2016.

« A fond les manettes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/05/2016.

« Fifa 16 », *Ouest-France*, 28/05/2016.

« Un tournoi du jeu Mario kart, dimanche », *Ouest-France*, 30/05/2016.

« Les seniors aux manettes pour jouer à la console », *Ouest-France*, 30/05/2016.

Chantal Sancho, « Les champions de la manette se sont affrontés », *Sud Ouest*, 31/05/2016.

« Plus qu'un jour pour s'inscrire au tournoi de foot sur console », *Le Parisien*, 02/06/2016.

« MyTF1 se lance dans l'e-sport », *Le Parisien*, 04/06/2016.

Chloé Tisserand, « Un tournoi de FIFA avec le maire pour discuter politique de la ville », *La Voix du Nord*, 04/06/2016.

Vincent Romain, « En vrais pros, ils sont payés pour jouer à des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 05/06/2016.

Yannick Dupin, « Le Alésia Games Day attire les jeunes », *Le Bien Public*, 05/06/2016.

« Jeu vidéo », *Ouest-France*, 10/06/2016.

« Euro de foot : des animations, ce week-end », *Ouest-France*, 10/06/2016.

« La France remporte l'Euro... sur Fifa 16 », *Ouest-France*, 12/06/2016.

Jean Philippe Michaud, « Overwatch veut faire un carton sur l'e-sport », *Le Progrès*, 13/06/2016.

« Euro 2016 version numérique », *Sud Ouest*, 17/06/2016.

Jezabrodsky, « Montlouis en chef de file », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/06/2016.

« Tournoi de foot et Mario Kart en vidéos au Cinéville », *Ouest-France*, 22/06/2016.

Marina Mignery, « DMIR : tournoi de jeux vidéos, succès garanti ! », *Le Progrès*, 22/06/2016.

« Antoine Martineau remporte le tournoi Fifa 16 », *Ouest-France*, 22/06/2016.

« Ozak Team en finale de jeu vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 24/06/2016.

Sophie Raguin, « Et si on faisait une partie en famille ? », *Le Progrès*, 24/06/2016.

« Jeu vidéo : les Malouins gagnent la finale », *Ouest-France*, 27/06/2016.

Alain Defaye, « JEUX EN RÉSEAU Breaking Lan début juillet au palais des congrès », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/06/2016.

« Bibliothèque. Les animations foot séduisent », *Le Télégramme*, 27/06/2016.

« Super ambiance à la compétition de foot sur écran », *Ouest-France*, 28/06/2016.

Florence Rea, « À la rencontre des cultures numériques ce week-end », *Le Progrès*, 29/06/2016.

« Premier tournoi de jeux vidéo intermédiathèques », *Ouest-France*, 30/06/2016.

« Quinze jeunes ont participé au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 02/07/2016.

« Ils ont joué leur Euro de foot... sur une console », *Le Parisien*, 04/07/2016.

Anne-marie Sopkowitz, « Quand les jeux vidéo s'invitent à la résidence », *Sud Ouest*, 06/07/2016.

« Jeux vidéo. Ils font un carton à la médiathèque », *Le Télégramme*, 07/07/2016.

« Compétition de foot virtuel dans la fan-zone », *Le Parisien*, 07/07/2016.

« Un tournoi de jeux vidéo en mémoire de Julien Videlaine », *Le Parisien*, 07/07/2016.

Nelson Getten, « Il perd l'Euro... en jouant avec l'Allemagne », *Le Parisien*, 08/07/2016.

« Pratiquer les jeux vidéo en ligne, c'est du sport ! », *Ouest-France*, 08/07/2016.

« Beau succès pour le tournoi de Mario Kart », *Ouest-France*, 09/07/2016.

Rémi Guillevic, « Au cinéma, les films laissent place aux jeux vidéo », *Ouest-France*, 10/07/2016.

« La septième édition du Festiv'Jeunes fait un carton », *La Voix du Nord*, 15/07/2016.

« Les "gamers" de Nor'geek fêtent leur 1 an », *Ouest-France*, 16/07/2016.

éric Marie, « Un week-end de jeux vidéo à la Comète », *Ouest-France*, 19/07/2016.

« [Tournoi de jeux vidéo, League of Legends...] », *Ouest-France*, 19/07/2016.

« Un tournoi de jeux vidéo ce week-end à Bayeux », *Ouest-France*, 21/07/2016.

« [Soirée jeux en réseau, 11 ans et plus...] », *Ouest-France*, 22/07/2016.

« Un week-end de jeux vidéo en réseau à la Comète », *Ouest-France*, 23/07/2016.

éric Marie, « Plus de cent participants au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 24/07/2016.

éric Marie, « Une centaine de "Veilleurs de nuit" à la Comète », *Ouest-France*, 25/07/2016.

« Une centaine de joueurs en réseau à Bayeux », *Ouest-France*, 25/07/2016.

« Les jeunes se préparent pour un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/07/2016.

« L'espace jeunes accueille les amateurs de jeux en ligne », *Ouest-France*, 30/07/2016.

« Tournoi de "Just Dance" », *Le Parisien*, 06/08/2016.

« Tournoi de jeux vidéo », *Le Parisien*, 08/08/2016.

Christian Esplandiu, « L'AnderLan se prépare », *Sud Ouest*, 24/08/2016.

« La Nuit au cyber pour toutes les générations », *Ouest-France*, 24/08/2016.

Linda Benotmane, « Mordu de Mario Kart, il est champion du monde », *Ouest-France*, 25/08/2016.

Cyrielle Maurice, « Ultime Décathlon, un festival de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/08/2016.

Cyrielle Maurice, « Au speedrun, les jeux vidéo à toute vitesse », *Ouest-France*, 28/08/2016.

L.d, « Les passionnés de jeu vidéo entrent dans l'arène », *Le Parisien*, 03/09/2016.

« Médiathèque. Coup d'envoi du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 03/09/2016.

« Les gamers de Nor'geek s'installent dans la commune », *Ouest-France*, 03/09/2016.

C.ch, « Les fous de jeux vidéo se tirent dessus pour s'amuser », *Le Parisien*, 05/09/2016.

« Organisation d'un tournoi Fifa17 à Montmorot », *Le Progrès*, 05/09/2016.

Eva Mignot, « Le Team Esport Lons veut rassembler l'élite des joueurs », *Le Progrès*, 05/09/2016.

« Médiathèque. Elle lance "Le numérique en folie !" », *Le Télégramme*, 10/09/2016.

« Un riche automne à la médiathèque ! », *Ouest-France*, 10/09/2016.

Romain Gavidia, « Tournoi Mario et Sonic à Saint-Just-Saint-Rambert », *Le Progrès*, 14/09/2016.

Valentin Davodeau, « Un week-end jeu vidéo à toutes les sauces », *Ouest-France*, 16/09/2016.

« Médiathèque. Les jeux vidéo plébiscités », *Le Télégramme*, 21/09/2016.

« Une journée consacrée au numérique à Eaubonne », *Le Parisien*, 22/09/2016.

« Tournoi de jeu vidéo à la Grande Passerelle », *Ouest-France*, 24/09/2016.

« Tournoi de jeux vidéo : c'est parti », *La Voix du Nord*, 24/09/2016.

« L COLOMBES », *Le Parisien*, 24/09/2016.

« Le tournoi de jeux vidéo continue à la Grande Passerelle », *Ouest-France*, 25/09/2016.

« Le métier de Thomas Cailleux ? Jouer aux jeux vidéo ! », *La Voix du Nord*, 25/09/2016.

« Vingt participants au premier tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/09/2016.

« Le jeu vidéo a trouvé ses athlètes », *Ouest-France*, 27/09/2016.

« Thomas Cailleux, profession : jouer aux jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 27/09/2016.

« Jeux vidéo. Vendredi c'est "LAN party" », *Le Télégramme*, 28/09/2016.

« Jeu vidéo : la compétition a débuté », *Le Télégramme*, 29/09/2016.

« Un tournoi de jeux vidéo pour les 14-17 ans », *Ouest-France*, 04/10/2016.

« Tournoi FIFA.Noah et Alexandro, vainqueurs », *Le Télégramme*, 05/10/2016.

« Par 1 Le PSG est devenu le premier club français à se lancer dans l'eSport (sport électronique) », *Le Parisien*, 05/10/2016.

Jean-pierre Maurice, « Création de jeux vidéo le 19 octobre », *Le Progrès*, 06/10/2016.

Marion Kremp, « L'Arena, le Bercy du Val d'Europe », *Le Parisien*, 12/10/2016.

« Le tournoi de jeu vidéo, une première, à la médiathèque », *Ouest-France*, 12/10/2016.

Fabien Jans, « Dans l'arène virtuelle de l'e-sport », *Sud Ouest*, 12/10/2016.

« "Dans quelques années, le e-sport rivalisera avec le football" », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/10/2016.

Eva Mignot, « Jouer aux jeux vidéo, c'était son métier », *Le Progrès*, 13/10/2016.

Emmanuelle Violay, « Le complexe dédié au numérique et aux jeux vidéo partiellement ouvert », *Le Bien Public*, 13/10/2016.

« [1,8C'est en million, le nombre de Français qui...] », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/10/2016.

« Repère », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/10/2016.

« Au festival du jeu vidéo, chacun son espace », *Ouest-France*, 19/10/2016.

Sébastien Nieto, « Voici l'équipe 2.0 du PSG ! », *Le Parisien*, 21/10/2016.

A. D. B, « ["Paragon", Moba nouvelle génération...] », *Sud Ouest*, 23/10/2016.

« Tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 24/10/2016.

« Des activités pour Halloween, chaque jour, à la Baz'ados », *Ouest-France*, 24/10/2016.

« Lucas, 16 ans, intègre l'équipe virtuelle du PSG », *Le Parisien*, 24/10/2016.

« "League of Legends" : les Worlds s'invitent à Caen », *Ouest-France*, 25/10/2016.

Hugo Huaumé, « Le festival Stunfest en mode pause pour 2017 », *Ouest-France*, 25/10/2016.

« [Tournoi de jeu vidéo...] », *Ouest-France*, 25/10/2016.

« Un championnat de jeux en ligne à la médiathèque », *Ouest-France*, 26/10/2016.

« Une première édition d'un tournoi de jeux vidéo réussie », *La Voix du Nord*, 27/10/2016.

« Jeu vidéo en réseau : un tournoi intermédiathèques », *Ouest-France*, 27/10/2016.

« [Cinéma : la finale de League of Legends en direct...] », *Ouest-France*, 27/10/2016.

« Une centaine de mordus des jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/10/2016.

« Un Douaisien en tournoi à la Paris Games Week », *La Voix du Nord*, 29/10/2016.

Baptiste Marsal, « L'e-sport et la réalité virtuelle, le tube du moment. », *Le Journal de Saône et Loire*, 29/10/2016.

« l'eSport, du simple joueur à l'athlète », *La Voix du Nord*, 29/10/2016.

Justine Pluchard, « Un Douaisien en compétition internationale à la Paris Games Week », *La Voix du Nord*, 29/10/2016.

« Une trentaine de jeunes au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 31/10/2016.

« Local jeunes. Tournoi jeu vidéo », *Le Télégramme*, 31/10/2016.

Sébastien Nieto, « Le PSG déjà au sommet », *Le Parisien*, 01/11/2016.

« Timothé Héllard remporte le tournoi FIFA 17 », *Ouest-France*, 01/11/2016.

Donovan Gougeon, « [Profil...] », *Ouest-France*, 05/11/2016.

« Les fans de jeux vidéo ont rendez-vous à Wimille pour le "Game Show" », *La Voix du Nord*, 05/11/2016.

Justine Pluchard, « Réunir petits et grands autour du jeu vidéo, le pari du "Game Show" », *La Voix du Nord*, 06/11/2016.

David Livois, « Lucas, 16 ans, est champion du monde du jeu Fifa 17 », *Le Parisien*, 07/11/2016.

« [Asociaux les gamers ? Le succès de Meltdown...] », *Ouest-France*, 08/11/2016.

Laurence Soleymieux, « Tournoi de jeux vidéo à la MJC, le 18 novembre », *Le Progrès*, 11/11/2016.

« BeIN diffusera l'e-sport », *Le Parisien*, 17/11/2016.

« [Tournoi de jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 18/11/2016.

« Petal. Grand tournoi de jeux vidéo demain », *Le Télégramme*, 19/11/2016.

Sébastien Jullien, « La Ligue 1 fait le pari de l'e-sport », *Le Progrès*, 20/11/2016.

« L'e-sport est-il un sport comme les autres ? », *Le Journal de Saône et Loire*, 20/11/2016.

« [50 Une cinquantaine de joueurs professionnels en France...] », *Le Journal de Saône et Loire*, 20/11/2016.

Kévin Guisnel, « [Le sport ne s'est jamais autant exercé...] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

Hugo Huaumé, « [Le Stade Rennais s'est associé à la Ligue...] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

« [Portrait...] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

« [Le phénomène de l'eSport paraît si lointain qu'il...] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

« [Trois questions à.....] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

« [Le football ne s'est jamais autant joué...] », *Ouest-France*, 23/11/2016.

« [75 jeunes de Telgruc et des environs, âgés...] », *Ouest-France*, 24/11/2016.

« Jeux vidéo. Un tournoi réussi pour Petal », *Le Télégramme*, 24/11/2016.

G. R., « Entrée dans la danse », *Sud Ouest*, 26/11/2016.

Gaëlle Richard, « Le e-sport attire les jeunes », *Sud Ouest*, 28/11/2016.

Bvillatte, « Tournoi le 17 décembre à la médiathèque », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/11/2016.

« [Tournoi de jeu vidéo...] », *Ouest-France*, 30/11/2016.

Jérôme Souffrice, « Hearthstone part à la conquête de la cité », *Sud Ouest*, 03/12/2016.

Catherine Aulaz, « [Nouveau...] », *Le Progrès*, 03/12/2016.

Sébastien Nieto, « “Le public de l'e-sport devient plus large” », *Le Parisien*, 14/12/2016.

« Familles rurales. Place aux gamers », *Le Télégramme*, 14/12/2016.

« [Tournoi jeux vidéos : Mario kart...] », *Ouest-France*, 14/12/2016.

« [Les jeux en ligne ils aiment...] », *Ouest-France*, 15/12/2016.

« Jeux vidéo. Tournoi Fifa 17 dans les commerces », *Le Télégramme*, 16/12/2016.

Clément Malaoui, « Premier tournoi e-sport de basket à Ekinox, mardi », *Le Progrès*, 16/12/2016.

« [Deux centres de loisirs d'Alençon se réunissent...] », *Ouest-France*, 18/12/2016.

Mathilde Villeminot, « Venez jouer ou assister au premier tournoi e-sport de basket », *Le Progrès*, 18/12/2016.

« [Les fans de jeux vidéo vont...] », *Ouest-France*, 19/12/2016.

Sébastien Jullien et David Tapissier, « Lyon e-sport met le jeu vidéo en lumière », *Le Progrès*, 21/12/2016.

« [Le premier tournoi de jeu vidéo, Trackmania...] », *Ouest-France*, 21/12/2016.

« [Il y a du nouveau chez Breizh Jeunesse ! Après...] », *Ouest-France*, 21/12/2016.

Virginie Francois, « e-sport : une première en France pour la JL Bourg », *Le Progrès*, 21/12/2016.

Clément Malaoui, « La JL Bourg fait entrer le basket virtuel dans une nouvelle ère », *Le Progrès*, 22/12/2016.

« Médiathèque. Un rendez-vous jeux vidéo », *Le Télégramme*, 22/12/2016.

Rédouja Merabti, « Un tournoi de basket virtuel : une première en France », *Le Progrès*, 22/12/2016.

Julie Garnier, « “Sortir de l’image trop souvent caricaturale du jeu” », *Le Bien Public*, 09/01/2017.

Julie Garnier, « “Le jeu vidéo est compétitif par nature” », *Le Bien Public*, 09/01/2017.

Julie Garnier, « e-sport : dans l’arène des nouveaux combats », *Le Bien Public*, 09/01/2017.

Corinne Veluire, « [« ? Le jeu n’est pas forcément synonyme...] », *Le Bien Public*, 09/01/2017.

« Les jeux en réseau ont toujours la cote », *Le Journal de Saône et Loire*, 10/01/2017.

« [Le tournoi autour des jeux vidéo...] », *Ouest-France*, 13/01/2017.

Louis Quesnot, « Rocky et Al-Sah-Gouin représentent le DFCO », *Le Bien Public*, 14/01/2017.

« [L’Orange E-Ligue 1 sur Fifa 17 a réuni...] », *Ouest-France*, 21/01/2017.

Alain Beauneveux, « Le premier club d’E sport de L’Arbresle se lance dans la compétition », *Le Progrès*, 23/01/2017.

« Des courses âprement disputées », *Sud Ouest*, 23/01/2017.

Anthony Faure, « L’OL recrute... puis vire un fan de l’OM », *Le Parisien*, 24/01/2017.

« [L’animateur du foyer des jeunes, Maxime...] », *Ouest-France*, 26/01/2017.

« Breizh jeunesse. Un tournoi de jeu vidéo », *Le Télégramme*, 28/01/2017.

« Un tournoi de football virtuel entre étudiants », *Le Progrès*, 03/02/2017.

« [Samedi 11 février, à 14 h, la médiathèque propose un tournoi...] », *Ouest-France*, 03/02/2017.

Sophie Albanesi, « Gametech, le premier salon du jeu et des technologies », *Le Progrès*, 05/02/2017.

« [Tournoi Just Dance en famille...] », *Ouest-France*, 08/02/2017.

« [Entretien...] », *Ouest-France*, 09/02/2017.

L. D, « Ce week-end, les jeux vidéo pour tous aux premiers Pasino gaming days », *La Voix du Nord*, 09/02/2017.

« [L’initiative...] », *Ouest-France*, 10/02/2017.

« Participez à un tournoi de jeux vidéo rétro », *Le Progrès*, 10/02/2017.

« Jeux vidéo. Un tournoi cet après-midi », *Le Télégramme*, 11/02/2017.

« [Lan install party ce samedi 11 au restaurant...] », *Ouest-France*, 11/02/2017.

« Le Pasino, paradis des gamers aujourd'hui encore », *La Voix du Nord*, 12/02/2017.

« [Environ 500 joueurs étaient présents...] », *Ouest-France*, 12/02/2017.

Emilie Ginestou, « [Qu'elles soient professeur de mathématiques, consultante...] », *Ouest-France*, 13/02/2017.

« Amateurliales. Le foot amateur comme moteur », *Le Télégramme*, 14/02/2017.

« [Jeudi 16 février, la médiathèque de Vitré propose...] », *Ouest-France*, 14/02/2017.

« Tournoi "Just dance". Pour danser et pour rire », *Le Télégramme*, 16/02/2017.

Philippe Richard, « [Reportage...] », *Ouest-France*, 19/02/2017.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c'est du sport ! », *Le Parisien*, 19/02/2017.

« [League of Legends. Créé en 2009 par...] », *Ouest-France*, 19/02/2017.

« Jeux vidéo. Troisième édition du tournoi Fifa », *Le Télégramme*, 20/02/2017.

Stéphane Delannoy, « Jeux vidéos à gogo à la "Taverne du Geek" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/02/2017.

Dylan Dusart, « L'OL se prête au jeu de l'eSport », *Le Progrès*, 22/02/2017.

Gilles Perga, « D'autres clubs français avaient montré la voie », *Le Progrès*, 22/02/2017.

D.d, « "Rafsou", premier joueur professionnel des Gones », *Le Progrès*, 22/02/2017.

Hélène Leclerc, « [Reportage...] », *Ouest-France*, 23/02/2017.

Romain Gavidia, « Tournoi de jeux vidéo à Saint-Chamond », *Le Progrès*, 23/02/2017.

Bastien Bocquel, « [Reportage...] », *Ouest-France*, 24/02/2017.

Julien Molla, « Nxus. Sébastien Léon veut peser sur l'e-sport français », *Le Télégramme*, 24/02/2017.

« L'e-sport crève l'écran », *La Voix du Nord*, 25/02/2017.

« "Modérer son temps de jeu !" », *La Voix du Nord*, 25/02/2017.

Pierre Achard, « La Saint-Cham'Games week a rempli sa mission », *Le Progrès*, 26/02/2017.

« La reconnaissance de l'eSport », *La Voix du Nord*, 26/02/2017.

Marc Grosclaude, « L'Edhec accueille sur deux jours 110 acharnés de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 26/02/2017.

Justine Pluchard, « Vice-champion du monde sur FIFA, Julien s'est entraîné avec les jeunes », *La Voix du Nord*, 26/02/2017.

« l'eSport pour sport électronique », *Le Télégramme*, 27/02/2017.

« Press 2 Play, un tournoi d'eSport aux Capucins », *Le Télégramme*, 27/02/2017.

M.d., « BONJOUR », *La Voix du Nord*, 27/02/2017.

« 320 joueurs s'affronteront à la Lyon e-sport du 4 au 6 mars », *Le Progrès*, 27/02/2017.

« Buvez jeux vidéo avec le Last Player », *Le Télégramme*, 27/02/2017.

Adrien Planchon, « Une compétition de jeux vidéo pour promouvoir l'IUT », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/02/2017.

« [En attendant Yordan, au Cercle des associations...] », *Sud Ouest*, 01/03/2017.

Jérôme Gallo, « Les gamers montent au niveau supérieur », *Le Progrès*, 03/03/2017.

Celine Bally, « Les fans de League of Legends réunis au Palais des sports », *Le Progrès*, 03/03/2017.

Stéphanie Ferrand, « Après la finale du challenge France, la Lyon e-sport 10 continue ce week-end », *Le Progrès*, 04/03/2017.

Stéphanie Ferrand, « Tonerre est l'un des joueurs les plus prometteurs de League of Legends », *Le Progrès*, 04/03/2017.

Jean-philippe Cavaille, « [Les joueurs peuvent gagner jusqu'à...] », *Le Progrès*, 05/03/2017.

Delphine Givord, « Un week-end très e-sportif », *Le Progrès*, 05/03/2017.

Jean-philippe Cavaille, « Les stars de l'e-sport s'affrontent à Lyon », *Le Progrès*, 05/03/2017.

Martine Sanchez, « Les stars de l'e-sport s'affrontent à Lyon », *Le Progrès*, 05/03/2017.

Jean-philippe Cavaille, « [Première sortie pour le PSG e-sport...] », *Le Progrès*, 05/03/2017.

Jean-philippe Cavaille, « En bref », *Le Progrès*, 05/03/2017.

« Plongée au coeur du phénomène "e-sport" », *Le Progrès*, 06/03/2017.

Jean-jacques Boissonneau, « La Gamers assembly est sur les rails », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/03/2017.

« Jeux vidéo. Cinq combattants dans l'arène », *Le Télégramme*, 10/03/2017.

Virginie Wéber, « Il pourrait remporter 30 000 € en jouant à Street Fighter V », *Le Parisien*, 11/03/2017.

« L II e. », *Le Parisien*, 11/03/2017.

Alexandre Pons, « Press 2 play. À vos claviers, prêts, jouez ! », *Le Télégramme*, 12/03/2017.

Kevin Bernard, « e-sport. À la conquête du réel », *Le Télégramme*, 12/03/2017.

Florent Pradel, « Une cinquantaine de joueurs à l'IUT pour le tournoi de jeux en ligne », *Le Progrès*, 12/03/2017.

« Petits et grands bobos du clic », *Le Télégramme*, 12/03/2017.

« Les clubs de Ligue 1 s'y mettent », *Le Télégramme*, 12/03/2017.

Alexandre Pons, « Press 2 Play. "C'est un jeu d'équipe on doit se faire confiance" », *Le Télégramme*, 13/03/2017.

Christiane Gressard, « Dylan Rajaud, futur pro du jeu vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 15/03/2017.

Marie-laure Aveline, « La Gamers assembly navigue entre le "in" et le "off" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/03/2017.

« ["Non, le Geek n'est pas asocial...]", *Ouest-France*, 23/03/2017.

« [Une équipe de League of legends...] », *Ouest-France*, 24/03/2017.

« Une équipe pour la League of Legends », *Le Télégramme*, 26/03/2017.

« [Tournoi de jeu vidéo...] », *Ouest-France*, 29/03/2017.

Julien Bonnet, « Les seniors tonnacquois en finale du Wii-bowling », *Sud Ouest*, 30/03/2017.

« [Ce samedi, l'association herbretaise Game en herbe...] », *Ouest-France*, 31/03/2017.

« Les fans de jeux en réseau fêtent leurs 20 ans », *La Voix du Nord*, 01/04/2017.

Alain Gatefait, « Finale "Silver geek" : les seniors s'affrontent au bowling sur une console », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2017.

« Jeux vidéos. Une soirée de légende prévue mercredi », *Le Télégramme*, 08/04/2017.

Nicolas Durdilly, « Meltdown ou l'antre du jeu vidéo », *Le Bien Public*, 10/04/2017.

Alain Defaye, « Les gamers reviennent en force à Poitiers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/04/2017.

Nicolas Durdilly, « Au royaume des "gamers" », *Le Bien Public*, 10/04/2017.

« [GIRONDE...] », *Sud Ouest*, 11/04/2017.

« [Consoles en libre accès autour d'un...] », *Ouest-France*, 11/04/2017.

Gaëtan Callet, « [L'initiative...] », *Ouest-France*, 12/04/2017.

Jean-michel Gouin, « La "Gamers" joue aussi la carte du tout public », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/04/2017.

« Jeux vidéo. Session gaming aujourd'hui », *Le Télégramme*, 12/04/2017.

« [Stécy, Angéline, Flavy et Ludivine, sont...] », *Ouest-France*, 12/04/2017.

« [L'initiative...] », *Ouest-France*, 13/04/2017.

Patricia Callen, « Les joueurs ont leur tournoi », *Sud Ouest*, 13/04/2017.

« Week-end "Pâques-Man" à la Maison du peuple », *Le Progrès*, 14/04/2017.

Jean-michel Gouin, « La Gamers Assembly joue aussi la carte famille », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2017.

« Avis aux amateurs de "E football" : un tournoi FIFA 17, demain », *La Voix du Nord*, 14/04/2017.

« League of legends. Le tournoi a débuté », *Le Télégramme*, 14/04/2017.

« [Découvrez le sport électronique...] », *Sud Ouest*, 15/04/2017.

Yannis Drapier, « Les fans de jeux vidéo à l'ancienne ont trouvé leur repaire », *Le Progrès*, 17/04/2017.

« Jeux vidéo. Les geeks aux manettes à la médiathèque », *Le Télégramme*, 20/04/2017.

« Fifa 17 : les jeunes sont aux manettes », *Le Progrès*, 20/04/2017.

« e-sport. Un premier tournoi samedi 29 avril », *Le Télégramme*, 22/04/2017.

« [Portrait...] », *Ouest-France*, 22/04/2017.

« Fest4Game.35 heures de jeu en continu en vue », *Le Télégramme*, 24/04/2017.

Laetitia Le Gloanne, « Un tournoi e-sport organisé mercredi par le conseil municipal d'enfants », *Le Progrès*, 25/04/2017.

« [Un groupe de jeunes Plabennecois des ateliers...] », *Ouest-France*, 26/04/2017.

« Alesia Games Day : quand les jeux vidéo s'invitent au Pantographe », *Le Bien Public*, 26/04/2017.

« Jeux en réseau. Une entrée dans l'arène », *Le Télégramme*, 28/04/2017.

« [L'initiative...] », *Ouest-France*, 29/04/2017.

Charles Drouilly, « [Portrait...] », *Ouest-France*, 30/04/2017.

« [Pari réussi pour Baptiste Lemerrier...] », *Ouest-France*, 02/05/2017.

« Un tournoi de jeux vidéo Fifa fédérateur », *Le Journal de Saône et Loire*, 02/05/2017.

Solange Vassant, « Meltdown a officiellement ouvert ses portes samedi », *Le Bien Public*, 02/05/2017.

Hugues Gesbert, « [En 2009, la ludothèque avait entrepris un pari...] », *Ouest-France*, 04/05/2017.

« Le FC Nantes lance son tournoi Fifa », *Ouest-France*, 05/05/2017.

« e-sport. Cinq équipes au premier tournoi », *Le Télégramme*, 05/05/2017.

« La Team rocket remporte le tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 09/05/2017.

Nrimbaux, « Les startups de Mame en mode connecté », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/05/2017.

Ronan Chérel, « l'e-sport, la pratique en compétition du jeu vidéo, pas uniquement sportif », *Sud Ouest*, 10/05/2017.

Arnaud Truchet, « J'ai participé au tournoi de Fifa du CA Lisieux », *Ouest-France*, 15/05/2017.

« [La 1ère édition d'été du festival de e-sport...] », *Sud Ouest*, 15/05/2017.

« Tournon-saint-pierre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/05/2017.

P. B et Lfavreuil, « Poitiers la préférée », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/05/2017.

« Un tournoi de jeu vidéo vendredi », *Ouest-France*, 25/05/2017.

Christian Caillet, « Un tournoi de jeux vidéo Fury Lan à la salle des fêtes », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/05/2017.

« Barrière eSport Tour », *La Voix du Nord*, 27/05/2017.

Florence Piazzeta, « Pour sa première, le Barrière eSport Tour fait théâtre comble au casino », *La Voix du Nord*, 28/05/2017.

Florence Piazzeta, « League of legends, c'est quoi ? », *La Voix du Nord*, 28/05/2017.

Pauline Le Morlec, « L'Odyssée du jeu vidéo, encore un succès », *Ouest-France*, 29/05/2017.

« Jeu vidéo : les jeunes remportent le tournoi en ligne », *Ouest-France*, 13/06/2017.

« l'eSport fait vivre », *Ouest-France*, 20/06/2017.

« Le succès du tournoi de foot virtuel est bien réel », *Ouest-France*, 22/06/2017.

Marie-pierre Pineau, « Ce week-end, place aux jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/06/2017.

« Le député, star des jeux en réseau ! », *Ouest-France*, 24/06/2017.

« [TOURNOI DE JEUX VIDÉO...] », *Sud Ouest*, 27/06/2017.

« Une compétition eSport, fin juillet, pour les joueurs connectés », *La Voix du Nord*, 27/06/2017.

Marion Lopez, « Bellevue games week : sept jeunes aux manettes », *Ouest-France*, 30/06/2017.

Antoine De Baecke, « Batailles fraîches et joyeuses sur écran géant », *Sud Ouest*, 01/07/2017.

M.I, « Des jeux vidéo tous azimuts à Bellevue », *Ouest-France*, 02/07/2017.

Lucas Babillotte, « L’amphithéâtre 3 000 transformé en une immense salle de gaming », *Le Progrès*, 02/07/2017.

Lucas Babillotte, « L’amphithéâtre 3 000 transformé en une immense salle de gaming », *Le Progrès*, 02/07/2017.

Pascale Manciet, « 1,6 million d’adeptes en France », *Le Progrès*, 02/07/2017.

« A vos manettes ! », *Le Parisien*, 07/07/2017.

Ralitsa Dimitrova, « Les jeux vidéo, c’est du sérieux », *Sud Ouest*, 07/07/2017.

Juliette De La Salle, « Le tournoi de e-sport se fait une place chez les jeunes de l’Adep », *La Voix du Nord*, 09/07/2017.

« Un tournoi Fifa sur Xbox one a séduit les jeunes footeux », *Ouest-France*, 14/07/2017.

Tom Cariou, « L’essor de l’eSport », *Ouest-France*, 15/07/2017.

Pascal Rabiller, « e-sport : le business du jeu est aux manettes », *Sud Ouest*, 17/07/2017.

Edaniel, « Des tournois de foot virtuel au théâtre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/07/2017.

« Tournoi de jeu vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 18/07/2017.

Jean-paul Barthelet, « Le tournoi FIFA se joue sur écran géant au centre culturel des 4C », *Le Progrès*, 19/07/2017.

« Les jeunes choisissent le foot même au club ados », *Ouest-France*, 22/07/2017.

« Un tournoi de jeu vidéo à Sport en fête », *Ouest-France*, 29/07/2017.

« Tournoi de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 29/07/2017.

Pauline Delevoye, « Cent vingt accros de la manette s’affrontent ce dimanche », *La Voix du Nord*, 30/07/2017.

Thibault Liessi, « Le jeu vidéo, bientôt un sport comme les autres », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017.

Thibault Liessi, « Le jeu vidéo, bientôt un sport comme les autres », *Le Bien Public*, 31/07/2017.

Thibault Liessi, « Webedia, ce géant méconnu de l’Internet », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017.

T. L, « De nouvelles communautés se créent », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017.

T. L, « L’épineuse question des contrats des joueurs », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/07/2017.

« Tournoi à la médiathèque », *Sud Ouest*, 01/08/2017.

« La réponse web », *Le Progrès*, 01/08/2017.

« Le FC Nantes à la Coupe du monde des clubs », *Ouest-France*, 02/08/2017.

« Le FC Nantes à la Coupe du monde des clubs », *Ouest-France*, 02/08/2017.

« On veut dédramatiser la pratique du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 10/08/2017.

Hugo Huaumé, « De chez lui, il commente une compétition mondiale », *Ouest-France*, 13/08/2017.

Régis Bernard, « Rafsou, un Beaujolais vise le titre à la coupe du monde de FIFA », *Le Progrès*, 15/08/2017.

Alexandre Pons, « Jeu vidéo. La GG Lan c'est ce week-end », *Le Télégramme*, 17/08/2017.

« Mais où sont les joueurs de FIFA ? », *Le Télégramme*, 20/08/2017.

Clément Pouré, « Au Meltdown Bordeaux, "le geek devient chic" », *Sud Ouest*, 25/08/2017.

Evan Lebastard, « l'esport fait vivre », *Ouest-France*, 27/08/2017.

Anissa Hammadi, « A fond les manettes ! », *Le Parisien*, 01/09/2017.

« [Une arène surmontée d'un énorme...] », *Ouest-France*, 04/09/2017.

« e-sport : "League of Legends" a électrisé Paris-Bercy », *Le Télégramme*, 05/09/2017.

Lucie Gruau, « Sport en fête muscle sa formule gagnante », *Ouest-France*, 08/09/2017.

Laurent Neveu, « Des champions de jeux en ligne vont se défier », *Ouest-France*, 14/09/2017.

Laurent Neveu, « Un tournoi bien réel dédié aux batailles virtuelles », *Ouest-France*, 16/09/2017.

« [Tournoi de jeu vidéo...] », *Ouest-France*, 20/09/2017.

« Jeux vidéo. Guard Impact, nouveau round ! », *Le Télégramme*, 20/09/2017.

« Ils veulent entrer dans la légende de leur jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/09/2017.

« Jeu vidéo. Tournoi national par équipes », *Le Télégramme*, 27/09/2017.

« Création d'une équipe de League of Legends à la médiathèque », *Ouest-France*, 29/09/2017.

Fred Sauron, « Tournoi FIFA 17 : les meilleurs "gamers" attendus dimanche », *Le Progrès*, 30/09/2017.

Philippe Croly, « Le "e-sport" a son camp d'entraînement », *Le Progrès*, 02/10/2017.

« [Tournoi de jeux vidéo...] », *Sud Ouest*, 03/10/2017.

« [LE...] », *Sud Ouest*, 03/10/2017.

« Limiter le temps devant les écrans », *Le Progrès*, 03/10/2017.

« Par Faites votre baptême d'e-sport à Eaubonne », *Le Parisien*, 06/10/2017.

« [Après-midi jeux vidéo et jeux de société...] », *Ouest-France*, 07/10/2017.

« l'eSport frappe aux portes de l'olympisme », *La Voix du Nord*, 08/10/2017.

Arnaud Detout, « Champion du monde sur console », *Le Parisien*, 08/10/2017.

Wilfried Devillers, « Tours, capitale de l'eSport ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/10/2017.

« LOISIRS SPORTIFS », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/10/2017.

Ktranchant, « LOISIRS L'e-sport : enjeux et perspectives », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/10/2017.

« Du foot manette en mains au Rond-Point », *Ouest-France*, 11/10/2017.

Jean-jacques Boissonneau, « Un colloque sur l'e-sport à l'amphithéâtre Hardoin », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/10/2017.

Dominique Bordier, « "Poitiers peut parfaitement constituer une préfiguration en terme d'e-sport par rapport aux JO de 2024." », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/10/2017.

Devoos Isabelle, « Un tournoi de jeux vidéo sur écran géant à La Capitelle », *Le Progrès*, 14/10/2017.

« Un tournoi de jeux vidéo pour les 12-17 ans », *Sud Ouest*, 17/10/2017.

« Qui veut se mesurer au champion Fifa vidéo ? », *Ouest-France*, 18/10/2017.

S. F, « Mario Kart en tournoi », *Sud Ouest*, 20/10/2017.

Sandrine Cerbellaud, « Un tournoi de jeux vidéo intergénérationnel », *Le Progrès*, 20/10/2017.

« Le SM Caen lance son tournoi Fifa 18 », *Ouest-France*, 24/10/2017.

Pierre Lesieu, « Des souris et des hommes : 24 heures de jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 24/10/2017.

Daniel Brun, « Futuroplan veut pousser les murs ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/10/2017.

« Danseurs et combattants s'affrontent à la médiathèque », *Ouest-France*, 25/10/2017.

« Une rencontre à la Fnac sur le phénomène du e-sport », *Ouest-France*, 25/10/2017.

« Des danseurs en folie à la médiathèque », *Ouest-France*, 28/10/2017.

« QUI C'EST LE BOSS ? », *Le Parisien*, 28/10/2017.

« 9 Jeu Fifa vidéo à Vallet », *Ouest-France*, 28/10/2017.

« Irvillac. Tournoi de jeux vidéo à Log'ados », *Le Télégramme*, 30/10/2017.

Philippe Richard, « Nous sommes de plus en plus joueurs », *Ouest-France*, 31/10/2017.

« [TOURNOI DE JEU VIDÉO...] », *Sud Ouest*, 31/10/2017.

« Webedia lance la première chaîne dédiée à l'e-sport », *Ouest-France*, 31/10/2017.

Tatiana Guesdon, « La finale de League of legends retransmise au ciné », *Ouest-France*, 01/11/2017.

« Des jeux en réseau pour les jeunes à la médiathèque », *Ouest-France*, 01/11/2017.

Marie-madeleine Remoleur, « La finale de League of Legends en direct », *Ouest-France*, 02/11/2017.

Valentine Rousseau, « Gamers, à vos manettes ! », *Le Parisien*, 03/11/2017.

« Fans des Neymar de la console », *Le Parisien*, 04/11/2017.

A.d.m, « "Je gagne près de 5 000 € par mois" Rocky, champion du monde de Fifa », *Le Parisien*, 04/11/2017.

élisabeth Petit, « Jeux vidéo : Mario Kart 8, mes parents et moi », *Ouest-France*, 05/11/2017.

Mikaël Pichard, « "L'e-sport, c'est aussi un métier" », *Ouest-France*, 05/11/2017.

« Finale du tournoi Fifa vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 08/11/2017.

« Jeu vidéo : raillé, le député Denis Masségli répond », *Ouest-France*, 09/11/2017.

Daniel Brun, « 300 gamers pour la GA “Halloween Édition” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/11/2017.

Vincent Gautronneau, « La folle année de Lucas Cuillerier, double champion du monde du jeu Fifa », *Le Parisien*, 10/11/2017.

« l’eSport, plus populaire que rentable », *La Voix du Nord*, 11/11/2017.

Daniel Brun, « 300 geeks attendus à La Hune ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/11/2017.

« L’Arcaneum : à fond les manettes depuis deux ans ! », *Le Progrès*, 12/11/2017.

« “Démonter les idées reçues” des jeux vidéos », *Ouest-France*, 17/11/2017.

Nicolas Tavares, « Jeu virtuel, enjeux réels », *Ouest-France*, 23/11/2017.

« Un premier Festival du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 23/11/2017.

« Les jeux vidéo font leur salon à Chalon », *Le Journal de Saône et Loire*, 26/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « l’eSport s’impose et conquiert le monde », *Ouest-France*, 29/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « l’eSport peut aussi s’apprendre à l’école », *Ouest-France*, 29/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « l’eSport et les JO sont-ils compatibles ? », *Ouest-France*, 29/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « Les clubs de Ligue 1 s’invitent au bal », *Ouest-France*, 29/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « Que rapporte financièrement l’eSport ? », *Ouest-France*, 29/11/2017.

Romain Designolle, Anthony Etienvre et Matthieu Eugène, « En France, un statut légal pour les joueurs », *Ouest-France*, 29/11/2017.

« 8 Nantes. Tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 02/12/2017.

« Assistez à une finale d’e-sport : l’Ultime décathlon ! », *Ouest-France*, 02/12/2017.

« Bataille de 500 gamers à Nantes », *Ouest-France*, 03/12/2017.

éric Rannou, « Just Dance.Jordan Boury en finale », *Le Télégramme*, 03/12/2017.

W. A, « Châteaubriant, ville d’e-sport ce week-end », *Ouest-France*, 04/12/2017.

Nelly Cloarec, « Autour du jeu vidéo, pères et fils font équipe », *Ouest-France*, 05/12/2017.

« Un club pour jouer en réseau sur internet », *Ouest-France*, 06/12/2017.

« Bienvenue à l’école des gamers ! », *Le Parisien*, 08/12/2017.

« La marque PSG veut élargir son terrain de jeu », *La Voix du Nord*, 17/12/2017.

Gwen Rastoll, « e-sport. Un Pluneretais élu Manette d’or », *Le Télégramme*, 18/12/2017.

« Jeux : D. Masségia veut présider un groupe d’étude », *Ouest-France*, 21/12/2017.

Christophe Martin, « Tournois de Noël de jeux vidéo », *Le Progrès*, 22/12/2017.

« Le lancement du Tournoi Fifa 2018 approche », *Ouest-France*, 26/12/2017.

« Tournois de jeu vidéo à la médiathèque : il faut s’inscrire », *Ouest-France*, 27/12/2017.

Bruno Besson, « L'e-sport s'ancre en région Centre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/12/2017.

« Jeux vidéos : des tournois à la médiathèque », *Sud Ouest*, 29/12/2017.

« La médiathèque accueille aussi les fans de jeux vidéo », *Ouest-France*, 29/12/2017.

« Tournoi de jeu vidéo : un atelier pour les familles », *Ouest-France*, 30/12/2017.

Nrimbaux, « Tours terre d'accueil du e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/01/2018.

« First Attack fait briller les Bretons aux jeux d'arcade », *Ouest-France*, 04/01/2018.

« Ils ont dit "Wii" au tournoi de jeux vidéo de vendredi ! », *Ouest-France*, 06/01/2018.

Nrimbaux, « ESport : la Métropole se prend au jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/01/2018.

Nrimbaux, « La DreamHack la référence », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/01/2018.

Nrimbaux, « --- Les start-up comme chez elles », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/01/2018.

« Jeux vidéo. Première manche du tournoi Xbox », *Le Télégramme*, 16/01/2018.

Dominique Bordier, « La "Gamers assembly" va entrer dans la légende », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/01/2018.

Dominique Bordier, « Forum d'affaires pour la Gamers assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/01/2018.

Nathalie Daury-pain, « Pour que son rêve devienne réalité virtuelle », *Sud Ouest*, 18/01/2018.

Lane Chantal, « Du sport numérique à l'Insa », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/01/2018.

« Un tournoi de jeu vidéo en ligne à la mairie », *Le Parisien*, 27/01/2018.

Ccolinet, « Sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/01/2018.

« Le eSport en plein boom », *La Voix du Nord*, 05/02/2018.

Julien Dufurier, « Au QG esports bar, les jeux vidéo passeront en mode compétition », *La Voix du Nord*, 05/02/2018.

« Du tennis et du foot sans balle ni crampons », *Sud Ouest*, 05/02/2018.

Frédéric Dupuy, « Tournoi virtuel à la cyberbase », *Sud Ouest*, 06/02/2018.

« Un tournoi Mario Kart 8 à la médiathèque samedi », *Ouest-France*, 07/02/2018.

Delphine Noyon, « Le Futuroscope envisage de créer un deuxième parc », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/02/2018.

Pierre Cottu, « Belle réussite du jeu vidéo Mario Kart », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/02/2018.

« [HANDBALL...] », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2018.

Delphine Noyon, « La Région soutient Futuroplan et l'e-sport à Poitiers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/02/2018.

« USC. 25 équipes de tous âges au tournoi Fifa », *Le Télégramme*, 13/02/2018.

Stéphanie Ferrand, « La Lyon e-sport arrive ce week-end à la Cité internationale », *Le Progrès*, 15/02/2018.

« Au royaume du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 15/02/2018.

Jean-philippe Cavaille, « Il va y avoir de l'e-sport », *Le Progrès*, 16/02/2018.

Fabienne Barbier, « Amateurs de jeux vidéo, rendez-vous à la Lyon e-sport », *Le Progrès*, 16/02/2018.

Jean-philippe Cavaille, « “Entre 800 et 1 000 PC” sur le site », *Le Progrès*, 16/02/2018.

Fabienne Barbier, « On pratique le e-sport », *Le Progrès*, 17/02/2018.

Stéphanie Ferrand, « La Lyon e-sport se poursuit ce dimanche à la Cité internationale », *Le Progrès*, 18/02/2018.

Jean-philippe Cavaille, « L'e-sport, du travail de pros », *Le Progrès*, 18/02/2018.

Jean-philippe Cavaille, « En bref », *Le Progrès*, 18/02/2018.

Jean-philippe Cavaille, « En bref », *Le Progrès*, 18/02/2018.

Damien Miagoux, « L'Epsilon, un tournoi qui attire les fans de jeux vidéo », *Le Progrès*, 20/02/2018.

« Le tournoi de jeux vidéo rencontre un grand succès », *Ouest-France*, 20/02/2018.

Frédéric Joly, « Le DFCO mise aussi sur les jeux vidéo », *Le Bien Public*, 20/02/2018.

Damien Miagoux, « L'association Epsilon fêtera ses 10 ans », *Le Progrès*, 20/02/2018.

« [Demain, les adolescents de la section 11-15...] », *Sud Ouest*, 20/02/2018.

Pierrick Degrace, « 15 », *Le Bien Public*, 22/02/2018.

« Grand tournoi de League of Legends le 28 février », *Ouest-France*, 22/02/2018.

« Wimille Comic's Day », *La Voix du Nord*, 22/02/2018.

« Tournoi de jeux vidéo demain à Antony », *Le Parisien*, 22/02/2018.

« Tournois de jeux vidéo », *Ouest-France*, 24/02/2018.

François-guillaume Derrien, « Le campus de Beaulieu, capitale du jeu vidéo », *Ouest-France*, 25/02/2018.

Geoffrey Gaye, « Près de 300 “gameurs” s'affrontent sur Counter-Strike ! », *Le Progrès*, 25/02/2018.

« La médiathèque propose deux tournois de jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/02/2018.

Sébastien Ducrot, « Street Fighter V Arcade Edition, le champion qui se qualifie aux repêchages », *La Voix du Nord*, 27/02/2018.

« Lan Party. Une 10e édition réussie », *Le Télégramme*, 28/02/2018.

« 2e salon du gaming ce week-end », *Le Parisien*, 28/02/2018.

« Par Le Barça se met au virtuel FOOTBALL. », *Le Parisien*, 28/02/2018.

Jade Simon, « Jeu vidéo. Le Breton Keikun, star mondiale », *Le Télégramme*, 01/03/2018.

« Succès du tournoi du jeu vidéo League of Legend », *Ouest-France*, 02/03/2018.

Jean-paul Vernet, « Jeu vidéo : le tournoi NBA 2K18 passe par la Part-Dieu », *Le Progrès*, 02/03/2018.

« Les jeux vidéo, c'est du sport ! », *Ouest-France*, 02/03/2018.

« Bondy JOUEZ AVEC BOMBERMAN Avis aux fans », *Le Parisien*, 03/03/2018.

« CHAVILLE LES JO DE RIO SUR WII-U », *Le Parisien*, 03/03/2018.

« Foyer mobile. Batailles en réseau à la médiathèque », *Le Télégramme*, 03/03/2018.

« Press2Play, la compétition des e-sportifs revient », *Ouest-France*, 04/03/2018.

« Un 1er tournoi de jeux video organisé dans la commune », *Ouest-France*, 05/03/2018.

« Ils ont troqué les crampons pour la console », *Ouest-France*, 05/03/2018.

« Tournoi E-Games : il est conseillé de réserver ! », *Ouest-France*, 05/03/2018.

Alexandre Pons, « Jeu vidéo. Le Press 2 Play relance les machines », *Le Télégramme*, 07/03/2018.

« Jeux vidéo : week-end de tournoi du 16 au 18 mars », *Ouest-France*, 07/03/2018.

« Brest. Deuxième tournoi de sport électronique », *Le Télégramme*, 07/03/2018.

« Deux jours pour faire du sport... sur une console », *Ouest-France*, 08/03/2018.

Adrien Planchon, « Des jeux vidéo pour faire découvrir l'IUT aux lycéens », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018.

Dominique Bordier, « Grand Poitiers s'affiche aux couleurs de l'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018.

« Le e-sport, mode d'emploi », *La Voix du Nord*, 09/03/2018.

« Un tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 09/03/2018.

« Sir Alex, de Manchester City au LOSC », *La Voix du Nord*, 09/03/2018.

Carine BausiÈre, « La console de jeux sauvera-t-elle la saison du LOSC ? », *La Voix du Nord*, 09/03/2018.

Dominique Bordier, « Camps d'entraînement au Creps de Boivre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2018.

« [Brest....] », *Le Télégramme*, 10/03/2018.

« L'e-sport investit les Capucins jusqu'à ce soir », *Ouest-France*, 11/03/2018.

Steven Le Roy, « Jeux vidéos. C'est du sport ! », *Le Télégramme*, 12/03/2018.

« Dix-huit jeunes disputent un tournoi Fifa », *Ouest-France*, 14/03/2018.

Sylvain Lartaud, « jeux vidéos », *Le Bien Public*, 15/03/2018.

« Une vingtaine de joueurs au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 20/03/2018.

« IUT : une session de jeu vidéo multijoueur », *Le Progrès*, 20/03/2018.

« Une nuit pour faire du sport et jouer en famille », *Ouest-France*, 20/03/2018.

Monique Tabayse, « Samedi sur circuit, le karting défie le eSport », *Le Progrès*, 22/03/2018.

« Jeux vidéo : un tournoi pour la bonne cause », *Ouest-France*, 23/03/2018.

« Jouer aux jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 23/03/2018.

Benoît Fauconnier, « Quatre-vingt-dix gamers attendus demain à l'IUT pour la wan party », *La Voix du Nord*, 23/03/2018.

« Un tournoi de jeux vidéo pour la bonne cause », *Ouest-France*, 25/03/2018.

Damien Licata Caruso, « Un Gaming Campus à Lyon », *Le Parisien*, 25/03/2018.

Lane Chantal, « La Wan party, jeu... ou enjeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2018.

« 108 », *Ouest-France*, 27/03/2018.

Bbize, « Mounir Mahjoubi, secrétaire d'État chargé du Numérique à la Gamers Assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/03/2018.

Jean-michel Gouin, « La passion du jeu vidéo à la 19e Gamers assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/03/2018.

« Dernier jour pour s'inscrire au tournoi de e-sport », *Le Parisien*, 30/03/2018.

« Poissy accueille la première étape du premier Championnat e-sport d'Ile-de-France. », *Le Parisien*, 31/03/2018.

Stéphane Delannoy, « La Gamers Assembly c'est pour tout le monde », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/03/2018.

« Un polinois "pro gamer" à la télé », *Le Progrès*, 31/03/2018.

L. Mt, « Les as de la manette ont trouvé leurs champions », *Le Parisien*, 02/04/2018.

Laurent Gaudens, « "Une marque de fabrique qui nous rend unique" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2018.

Marie-france Girerd-chanel, « Deuxième édition du tournoi FIFA de Parlons sports », *Le Progrès*, 03/04/2018.

Fahiya Hassani, « Gaming Campus ouvre la première école de commerce du jeu vidéo à Lyon », *Le Progrès*, 05/04/2018.

David Tapissier, « Gaming Campus : les fans de jeux vidéo ont leur école », *Le Progrès*, 07/04/2018.

Amandine Eymes, « Apprendre mais également jouer et progresser aux jeux vidéo », *Le Progrès*, 07/04/2018.

« Un tournoi de jeu vidéo dans tout le Pays de Loiron », *Ouest-France*, 09/04/2018.

« IUT. Les informatiques d'Alive créent l'événement », *Le Télégramme*, 12/04/2018.

Gérard Micaud, « Les centres sociaux Est et Ouest au Laserland », *Le Progrès*, 12/04/2018.

Arnaud Bébien, « Deux jours de jeux vidéo », *Sud Ouest*, 13/04/2018.

Marie-madeleine Remoleur, « Alexy défend les couleurs du SM Caen sur Fifa », *Ouest-France*, 14/04/2018.

Sylvain Liron, « Un Boulonnais champion de France de basket... sur console ! », *La Voix du Nord*, 15/04/2018.

Mathilde Leclerc, « Au cybercentre, des ados à fond les manettes », *Ouest-France*, 16/04/2018.

S.I, « Un Boulonnais champion de basket sur console », *La Voix du Nord*, 16/04/2018.

Marie-france Girerd-chanel, « Cinquante-deux participants au tournoi FIFA 18 », *Le Progrès*, 17/04/2018.

« Qui remportera le tournoi de foot sur jeux vidéo ? », *La Voix du Nord*, 21/04/2018.

« Le tournoi “League of legend” a débuté », *Ouest-France*, 21/04/2018.

Claire-lise Bosa, « Anthony Diel : du virtuel au réel », *Le Progrès*, 23/04/2018.

Vincent Gautronneau, « Lucas Cuillerier rejoint l’équipe de France du jeu vidéo Fifa », *Le Parisien*, 24/04/2018.

Claude Lemercier, « Bientôt un bar pour les passionnés de jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/04/2018.

« Incursion au pays des geeks aux Villers games », *Ouest-France*, 27/04/2018.

Pdenis, « e-sport La Dreamhack Tours cherche des figurants », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/04/2018.

Nrimbaux, « NUMÉRIQUE Devenez figurant pour promouvoir la Dreamhack », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/04/2018.

« Lol en Bib. La médiathèque entre dans le jeu », *Le Télégramme*, 29/04/2018.

« Jeux vidéo. 24 jeunes participent au tournoi », *Le Télégramme*, 29/04/2018.

« Pour les passionnés de jeux vidéo », *Ouest-France*, 03/05/2018.

émeline Bertel, « Une récompense bien réelle pour un projet très virtuel ! », *La Voix du Nord*, 03/05/2018.

S.n, « La DreamHack mêle e-sport et patrimoine », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/05/2018.

« Tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 05/05/2018.

« Jeux vidéo. Ils donnent rendez-vous au Brest Open Campus ce dimanche », *Le Télégramme*, 06/05/2018.

« L’e-sport coule dans ses veines ! », *Ouest-France*, 07/05/2018.

« Tournoi e-sport. Soixante gamers en lice », *Le Télégramme*, 08/05/2018.

« Jeux vidéo : compétition non-stop jusqu’au 13 mai », *Ouest-France*, 10/05/2018.

Antoine Victot, « Les petits princes de la manette se défient », *Ouest-France*, 11/05/2018.

« Les as de la manette se défient sur Fifa 18 », *Ouest-France*, 11/05/2018.

Marie-axelle Richard, « Un tournoi de e-sport à la salle Victor-Hugo », *Ouest-France*, 15/05/2018.

Sophie Raguin, « Représentant e-sport de l’OL, “Rafsou” est “devenu une référence dans sa discipline” », *Le Progrès*, 16/05/2018.

Nrimbaux, « Plus de 2 000 joueurs attendus à la DreamHack », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/05/2018.

« Tournoi de jeux vidéo. Du foot sur console », *Le Télégramme*, 17/05/2018.

« Cinq bonnes raisons d’aller au Stunfest », *Ouest-France*, 18/05/2018.

« Stunfest.Rennes, capitale du jeu vidéo », *Le Télégramme*, 20/05/2018.

Samuel Nohra, « Prenez un bain de vidéo culture au Stunfest », *Ouest-France*, 20/05/2018.

« Stunfest, paradis des jeux vidéo », *Ouest-France*, 20/05/2018.

Camille Charpentier, « La DreamHack, “Ligue des Champions” des gameurs », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/05/2018.

Agnès Le Morvan, « À Rennes, les jeux vidéo épatent un Québécois », *Ouest-France*, 21/05/2018.

Camille Charpentier, « Nouveau succès pour la DreamHack », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2018.

« A Thiais, 25 000 m2 dédiés au e-sport et à la réalité virtuelle », *Le Parisien*, 24/05/2018.

Ccolinet, « Fortnite, ça peut rapporter gros », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/05/2018.

« Les jeunes karatékas ont défié les anciens en jeux vidéo », *Ouest-France*, 28/05/2018.

« Mettez-vous au sport ! La ville accueillera bientôt un temple du “e-sport”. », *Le Parisien*, 30/05/2018.

Philippe Charbonneau, « Le café des jeux vidéos », *Sud Ouest*, 02/06/2018.

Alice Hubert, « repère », *Le Progrès*, 03/06/2018.

Stéphane Durand, « Gran Turismo : Il met un adversaire dans le décor et reçoit des menaces », *Sud Ouest*, 04/06/2018.

« Les e-sportifs ont aussi une protection », *Le Parisien*, 05/06/2018.

« Samedi, c’est la finale de Fifa18 sur écran géant », *Ouest-France*, 06/06/2018.

« Tournoi de jeux vidéo : qualifications encore ouvertes », *Ouest-France*, 08/06/2018.

Christophe Martin, « L’Uruguay remporte le Mondial aux Épenottes », *Le Progrès*, 10/06/2018.

Aymeric Renou, « Le jeu vidéo, c’est du sérieux ! », *Le Parisien*, 10/06/2018.

« Inscrivez-vous au premier Championnat e-sport d’Ile-de-France », *Le Parisien*, 12/06/2018.

« Quatre bibliothèques s’affrontent au jeu vidéo Fifa 18 », *Ouest-France*, 16/06/2018.

émilie Spertino, « Basile et Rémy lancent leur boîte avant d’obtenir leur diplôme ! », *Le Progrès*, 18/06/2018.

Régis Bernard, « OL : un premier pas dans l’e-sport », *Le Progrès*, 19/06/2018.

Régis Bernard, « “Rafsou” : “Je ne serais satisfait que si je suis champion du monde” », *Le Progrès*, 20/06/2018.

« Jeu vidéo. Première “Fifa Paotred's Cup” samedi », *Le Télégramme*, 21/06/2018.

Fabien Burgaud, « “Mais arrête, c’est moi qui ai gagné !” », *Ouest-France*, 24/06/2018.

« Dylan Rajaud gagne sa vie en jouant à un jeu vidéo », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/06/2018.

« En bref », *Le Journal de Saône et Loire*, 28/06/2018.

Christophe Lefèvre, « 5 000 spectateurs attendus pour un tournoi de jeu vidéo sur le lac », *Le Parisien*, 29/06/2018.

« Le tournoi FIFA des bibliothèques a son vainqueur », *Ouest-France*, 29/06/2018.

Boris Blais, « Franc succès pour le tournoi Fifa », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/06/2018.

« Un tournoi de jeux vidéo pour ados et adultes », *Ouest-France*, 05/07/2018.

Bolat Kutlu, « Abdel Farès : “J’ai battu le champion du monde” », *Le Progrès*, 15/07/2018.

« Tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 17/07/2018.

« Imagination Art Expo lance un club d’e-sport », *Ouest-France*, 25/07/2018.

« Le dernier tournoi de jeu vidéo, c’est demain », *Ouest-France*, 26/07/2018.

Cassandra Leray, « Un bar pour rassembler les fans de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/07/2018.

« Les tournois de jeux vidéo de la médiathèque sont gratuits », *Le Progrès*, 28/07/2018.

Quentin Monaton, « Rafsou quitte l’Olympique Lyonnais pour rejoindre la Team Vitality », *Le Progrès*, 04/08/2018.

Carine BausiÈre, « Maestro, l’homme qui fait gagner des titres au LOSC... sur console », *La Voix du Nord*, 11/08/2018.

« Deux jeunes se lancent dans l’e-sport », *Le Progrès*, 15/08/2018.

« e-sport. Retour à l’entraînement pour Thomas », *Le Télégramme*, 22/08/2018.

« Plusieurs morts dans une fusillade », *Sud Ouest*, 27/08/2018.

« Plusieurs morts dans une nouvelle fusillade en Floride », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/08/2018.

« Fusillade à Jacksonville : au moins quatre morts », *Ouest-France*, 27/08/2018.

« Etats-Unis : fusillade mortelle en Floride », *Le Parisien*, 27/08/2018.

Perrine Debacker, « Futur QG des adeptes de jeux vidéo, le bar In Real Life va bientôt ouvrir ses portes », *La Voix du Nord*, 29/08/2018.

« 7 Nantes. Un tournoi de jeux vidéo inter-médiathèques », *Ouest-France*, 01/09/2018.

« Football Manager a son champion », *Ouest-France*, 07/09/2018.

Hélène Rietsch, « Sur les pas de Dina, un “ovni” au Forum sport », *Sud Ouest*, 09/09/2018.

« L’Apostrophe. Affrontements de super-héros », *Le Télégramme*, 17/09/2018.

Franck Bazin, « Les jeux et le eSport, nouvel eldorado des constructeurs informatiques », *La Voix du Nord*, 17/09/2018.

« Un nouveau tournoi de foot virtuel », *La Voix du Nord*, 21/09/2018.

« US Le festival du Vexin fait halte », *Le Parisien*, 22/09/2018.

« Le jeu vidéo et le sport électronique recrutent », *Ouest-France*, 22/09/2018.

« e-sport : Christophe Lemaitre soutient les “e-sportifs” de l’équipe de France », *Le Progrès*, 22/09/2018.

Aymeric Renou, « Et si on devenait champion du monde de jeu vidéo ? », *Le Parisien*, 24/09/2018.

« Médiathèque. Tournoi de League of Legends samedi », *Le Télégramme*, 28/09/2018.

« Le Gaming campus en mode “play” », *Le Progrès*, 29/09/2018.

« Un tournoi Fortnite », *La Voix du Nord*, 02/10/2018.

Philippe Juste, « jeu vidéo : La première école ouvre à Lyon », *Le Progrès*, 02/10/2018.

« Les demi-finales de l'Open Tour France », *La Voix du Nord*, 02/10/2018.

Nicolas Raynal, « e-sport : un Stéphanois champion d'Europe sur Overwatch ! », *Le Progrès*, 06/10/2018.

Nicolas Raynal, « L'équipe de France d'Overwatch en route pour le titre mondial », *Le Progrès*, 06/10/2018.

Mpeguet, « Tournoi Fifa 2019 pour les étudiants », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/10/2018.

« Esport. Cinquième Obilan ce week-end », *Le Télégramme*, 10/10/2018.

« Un projet collaboratif européen pour l'e-sport », *Ouest-France*, 11/10/2018.

« Avec les stars du jeu phénomène Fortnite », *La Voix du Nord*, 14/10/2018.

« Fortnite », *Ouest-France*, 15/10/2018.

Jean-philippe Cavaille, « La Lyon e-sport 2019 aura lieu du 22 au 24 février », *Le Progrès*, 22/10/2018.

M.- I. A, « L'univers geek de Poitiers à Paris », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/10/2018.

« Du Mario Kart organisé par la médiathèque à l'Aurore », *Ouest-France*, 24/10/2018.

Gaspard Dael, « Une école "e-sport et gaming" à la rentrée 2019 », *La Voix du Nord*, 26/10/2018.

« Les tournois de jeux vidéo font le plein de jeunes », *Ouest-France*, 26/10/2018.

« Le Stunfest aura bien lieu en 2019 », *Ouest-France*, 26/10/2018.

élian Delacote, « À Ambérieu, le sport se décline aussi en réalité virtuelle », *Le Progrès*, 27/10/2018.

« Cybercommunes. 30 personnes au tournoi », *Le Télégramme*, 27/10/2018.

Jean-sébastien Le Berre, « Chauffer les manettes avant les cordes vocales », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/10/2018.

« Vélizy CET APRÈS-MIDI, TOUS À VOS MANETTES ! », *Le Parisien*, 27/10/2018.

« StartiJeunes. Un tournoi de haut vol », *Le Télégramme*, 28/10/2018.

Bastien Lion, « Jeu vidéo : des humains derrière les Orks », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2018.

« Le jeu vidéo, une autre langue », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 29/10/2018.

Claude Mulet, « Un tournoi de jeux vidéo, les jeunes en redemandant », *Le Progrès*, 30/10/2018.

« Jeux vidéo. Seize joueurs au tournoi de foot », *Le Télégramme*, 30/10/2018.

« Football. Un tournoi de FIFA au club », *Le Télégramme*, 30/10/2018.

« Environ 150 gamers se sont affrontés au Virtual Lan », *Ouest-France*, 31/10/2018.

« Le club de football organise un tournoi Fifa 19 », *Ouest-France*, 01/11/2018.

« Les enfants organisent leur tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 02/11/2018.

« Par Paris sera la capitale de l'e-sport », *Le Parisien*, 02/11/2018.

« Le sport manette en main », *Sud Ouest*, 05/11/2018.

« [C'est à Paris, en 2019, que la finale...] », *Sud Ouest*, 05/11/2018.

« Dix-neuf footballeurs délaissent les crampons pour les manettes », *Ouest-France*, 07/11/2018.

Daniel Brun, « Plus de 250 gamers s'affrontent ce week-end à Saint-Benoît », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2018.

Maël Desury, « Le sport connecté en vedette », *Sud Ouest*, 16/11/2018.

« Gaming. Un tournoi le samedi 24 novembre », *Le Télégramme*, 16/11/2018.

Françoise Vincent, « Un tournoi de gamers à l'Agora début décembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/11/2018.

Quentin Pechoux, « L'e-sport, un vrai sport ? », *Le Progrès*, 27/11/2018.

Florence Delsinne, « Pour la première fois, des tournois "e-sport", samedi à la Florentine », *La Voix du Nord*, 29/11/2018.

Françoise Vincent, « Gamers Assembly d'hiver à Jaunay-Marigny », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/12/2018.

« Un tournoi de jeux vidéo au cybercentre », *Ouest-France*, 02/12/2018.

« Tournoi de foot Fifa : il reste des places », *Ouest-France*, 04/12/2018.

« Winter Lan, une journée de jeux vidéo pour tous », *Ouest-France*, 06/12/2018.

« e-sport », *Le Parisien*, 10/12/2018.

Anne-laure Abraham, « Quais d'Ivry, du shopping au... e-sport », *Le Parisien*, 10/12/2018.

A.-I.a, « À Thiais, une Scène digitale de 2 500 places en 2024 », *Le Parisien*, 10/12/2018.

« Rencontrez des gamers professionnels », *Le Parisien*, 13/12/2018.

« Les pros des jeux vidéo débarquent », *Le Parisien*, 15/12/2018.

« Médiathèque. Tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 17/12/2018.

« Tournoi de jeux vidéo : FIFA 19 », *La Voix du Nord*, 20/12/2018.

« Les Korrigans. Qui va gagner la Coupe du monde virtuelle ? », *Le Télégramme*, 21/12/2018.

« Des tournois de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 21/12/2018.

F. P, « e-sport, sport ou pas sport ? », *La Voix du Nord*, 23/12/2018.

« Un tournoi de football organisé au Cyberspace », *Ouest-France*, 24/12/2018.

V.g, « Lucas Cuillerier, toujours au sommet de l'e-sport », *Le Parisien*, 28/12/2018.

« Derniers matchs avant la finale de "Fifa 2019" », *Le Parisien*, 28/12/2018.

Margaux Bourgasser, « Mustapha Chada, champion de football virtuel », *Le Parisien*, 31/12/2018.

Lisa Lasselin, « Un tournoi de jeux vidéo pour former une équipe », *La Voix du Nord*, 02/01/2019.

Laurent Tony, « Sélection Trophée Esport de Grand Poitiers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/01/2019.

« Jeux vidéos : Mario Kart a toujours la cote », *Ouest-France*, 06/01/2019.

Léna Guillaume, « Mélody est devenue une reine de la console », *Ouest-France*, 06/01/2019.

Franck Meslin, « La Moutète va renouer avec l'euphorie sportive », *Sud Ouest*, 08/01/2019.

« Un tournoi organisé pour les amateurs de jeux vidéo », *Ouest-France*, 10/01/2019.

« À la bibliothèque, les tournois de jeux vidéo ont plu », *Ouest-France*, 10/01/2019.

Anne Victor, « Un tournoi de jeu vidéo se déroulera samedi au local des jeunes », *Le Progrès*, 11/01/2019.

« Sur la future Scène digitale, va y avoir de l'e-sport ! », *Le Parisien*, 16/01/2019.

« Finale de League of legends, à la médiathèque », *Ouest-France*, 17/01/2019.

Jean-luc Loury, « Super Smash Bros Ultimate débarque samedi », *Ouest-France*, 25/01/2019.

B.ag, « On se met au sport... Électronique », *Le Parisien*, 25/01/2019.

Margaux Bourgasser, « 500 fans de jeux vidéo se défient », *Le Parisien*, 26/01/2019.

« Rendez-vous des dans de Super Smash Bros ultimate », *Ouest-France*, 26/01/2019.

« Médiathèque : 12 participants au tournoi de jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/01/2019.

« Médiathèque. Un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 31/01/2019.

« Ils créent MetaCorp, un club d'e-sport », *Ouest-France*, 31/01/2019.

Maxence Cuenot, « Se faire une place dans l'e-sport, le pari audacieux d'un jeune Moirantin », *Le Progrès*, 02/02/2019.

Maxence Cuenot, « 5 millions de Français conquis en 2018 », *Le Progrès*, 02/02/2019.

Nicolas Scheffer, « Les sportifs sur clavier investissent l'école d'informatique », *Le Parisien*, 04/02/2019.

« Jeux vidéo : un non-stop de 20 h, ce week-end », *Ouest-France*, 08/02/2019.

« Un tournoi "Super Smash Bros", demain », *La Voix du Nord*, 09/02/2019.

« Le premier tournoi Fifa 19 a comblé les participants », *Ouest-France*, 10/02/2019.

« L'e-sport arrive au Japan Festival », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 11/02/2019.

« Jeux vidéo. La nuit blanche de passionnés », *Le Télégramme*, 11/02/2019.

Jérémy Pavlovic, « Le Mbappé du eFoot rêve des Bleus », *Le Parisien*, 13/02/2019.

« 500 gamers vont s'affronter à l'Insalan », *Ouest-France*, 15/02/2019.

Marie Morlot, « Le e-sport : une discipline qui rassemble plus de spectateurs qu'un programme télé », *Le Bien Public*, 15/02/2019.

Anouch Bezelgues, « On se plonge dans l'univers des jeux vidéo au Lyon e-sport », *Le Progrès*, 15/02/2019.

« AS La Ferrière. Un beau tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 15/02/2019.

Marie Morlot, « Neymar et Mbappé ont joué pour le DFCO ! », *Le Bien Public*, 15/02/2019.

Agnès Le Morvan, « Le jeu vidéo, plus qu'un divertissement à InsaLan », *Ouest-France*, 18/02/2019.

« Des tournois de jeux vidéo à la bibliothèque », *Ouest-France*, 18/02/2019.

« Cybercommune. Complet pour le tournoi », *Le Télégramme*, 18/02/2019.

« Les fans de jeux vidéo se retrouvent à Rennes », *Ouest-France*, 18/02/2019.

« Un tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 21/02/2019.

Benjamin Steen, « Au Centre des Congrès, Lyon e-sport est devenu un véritable salon du jeu vidéo », *Le Progrès*, 23/02/2019.

Julien-thomas Will, « Esport : la révolution est en marche », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/02/2019.

Baptiste Marsal, « “L’OL, ça ne se refuse pas” », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/02/2019.

Karen Chevalier, « Viens tester tes compétences sur le jeu Fifa 19 », *Le Progrès*, 24/02/2019.

Eric Baule, « Le Lyon e-sport a fait jouer 600 gamers pro et amateurs », *Le Progrès*, 24/02/2019.

« Médiathèque. Un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 25/02/2019.

« [Tournoi de jeux vidéo...] », *Sud Ouest*, 25/02/2019.

« Cybercommune. Un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 25/02/2019.

« Le tournoi de la cybercommune victime de son succès », *Ouest-France*, 25/02/2019.

« Une équipe pour le tournoi “League of Legends” », *Ouest-France*, 25/02/2019.

« Un succès qui ne se dément pas », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/02/2019.

Jean-philippe Cavaille, « Comment la Lyon e-sport a déjoué une attaque informatique », *Le Progrès*, 26/02/2019.

Didier Déniel, « Fortnite.Ce jeu vidéo les rend fous », *Le Télégramme*, 28/02/2019.

Sophie Bordier, « Les fans de jeux vidéo prêts à s’affronter », *Le Parisien*, 02/03/2019.

Faustine Léo, « Les fans de jeux vidéo se retrouvent “en vrai” », *Le Parisien*, 04/03/2019.

Maïté Charles, « Un tournoi de jeux vidéo au Cinéville », *Ouest-France*, 07/03/2019.

« Maison des jeunes. Un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 08/03/2019.

« Le Kremlin-Bicêtre Le phénomène e-sport n’aura plus de secret pour vous. », *Le Parisien*, 09/03/2019.

« Une cinquantaine de joueurs réunis à Cinéville », *Ouest-France*, 10/03/2019.

« Tournoi FIFA. Damien Toulancoat confirme », *Le Télégramme*, 12/03/2019.

Alexandre Sepré, « “Je suis double champion du monde d’e-sport” », *Ouest-France*, 13/03/2019.

éric Dauchart, « Les fans du jeu vidéo Fifa 19 vont dégainer les manettes à la salle du Minck », *La Voix du Nord*, 14/03/2019.

« Un tournoi épique au casino de Pontailac », *Sud Ouest*, 14/03/2019.

Philippe Lemoine, « Voitures virtuelles mais vrais coups de volant », *Ouest-France*, 17/03/2019.

Bernard Virel, « Ils ont tous une raison de venir au Gaming network », *La Voix du Nord*, 17/03/2019.

« L’e-sport en force à Euro Disney », *Le Parisien*, 18/03/2019.

« Un grand tournoi Fifa aujourd’hui », *La Voix du Nord*, 23/03/2019.

éric Dauchart, « Hier, la salle du Minck s'est transformée en temple du jeu vidéo... », *La Voix du Nord*, 24/03/2019.

« Les 10-15 ans, champions d'un jour de la console », *Ouest-France*, 25/03/2019.

Dominique Bordier, « SOCIÉTÉ Forum d'affaire de l'e-sport les 18 et 19 avril au Creps », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/03/2019.

« Un rendez-vous autour du jeu vidéo à Landivy », *Ouest-France*, 03/04/2019.

Alix Demaison, « La LAN'Divy sera de retour ce week-end », *Ouest-France*, 03/04/2019.

« Un ancien joueur pro au tournoi de foot vidéo », *Ouest-France*, 05/04/2019.

« Le tournoi de jeu vidéo de football affiche complet », *Ouest-France*, 06/04/2019.

« Press 2 Play. Les mordus de gaming aux Capucins », *Le Télégramme*, 07/04/2019.

Marylise Couraud, « Le jeu vidéo, ce n'est pas que pour les garçons », *Ouest-France*, 07/04/2019.

« Timothé Lemarié remporte le tournoi e-sport Fifa », *Ouest-France*, 09/04/2019.

Dominique Bordier, « Le Creps reçoit sa première équipe pro d'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/04/2019.

« Cap Vacances. Un stage de e-sport », *Le Télégramme*, 11/04/2019.

« Foyer des jeunes. Bonne ambiance au tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 13/04/2019.

Alain Defaye, « Gamers Assembly : Poitiers capitale des jeux vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/04/2019.

Maurane Speroni, « Plus de 2 500 joueurs inscrits à la Gamers assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/04/2019.

Phœbé Humbertjean, « Trois jours consacrés aux jeux vidéo à Jean-Moulin », *Ouest-France*, 17/04/2019.

« Quelle place pour les femmes dans l'e-sport ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 17/04/2019.

Florian Adam, « Au Creps, l'e-sport passe au niveau supérieur », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/04/2019.

« Microtel lance un tournoi de jeux vidéo pour tous », *Ouest-France*, 19/04/2019.

Florian Adam, « Avec l'e-sport meeting, Poitiers s'inscrit dans le paysage du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 19/04/2019.

« Le jeu vidéo en bonne place à la médiathèque », *Ouest-France*, 20/04/2019.

Bbize et Stéphane Delannoy, « Le Futuroscope en lice à la Gamers Assembly », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/04/2019.

Stéphane Delannoy, « Poitiers capitale du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/04/2019.

« Médiathèque. Des fans au tournoi de jeu vidéo », *Le Télégramme*, 20/04/2019.

« Poitiers. La capitale de l'eSport », *Le Télégramme*, 23/04/2019.

Henry Girard, « Gamers Assembly : Poitiers mène toujours le jeu », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2019.

« Les adolescents se sont affrontés lors d'un tournoi de football particulier », *Le Progrès*, 28/04/2019.

« Une nuit branchée dédiée aux jeux vidéos », *Ouest-France*, 29/04/2019.

« L'univers "Fifa 19" débarque », *Le Parisien*, 02/05/2019.

M.p, « Jouer à Fifa... pour la bonne cause », *Ouest-France*, 07/05/2019.

« Un tournoi Mario Kart à la médiathèque samedi », *Ouest-France*, 09/05/2019.

« Tournoi de jeux vidéo à Flers », *Ouest-France*, 11/05/2019.

« Des tournois de jeux vidéo à l'Impact bar », *Ouest-France*, 14/05/2019.

Valentin Biret, « À 24 ans, il crée sa société d'e-sport avec 1 000 € », *Ouest-France*, 16/05/2019.

Pauline Brisset, « Stunfest : l'e-sport est encore très masculin », *Ouest-France*, 18/05/2019.

Bpille, « Les seniors sont aussi champions du jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/05/2019.

« [Rennes. Festival breton du jeu vidéo...] », *Le Télégramme*, 18/05/2019.

Karin Cherloneix, « Le jeu vidéo, "c'est de l'interaction assurée" », *Ouest-France*, 19/05/2019.

« eSport : Thibaut Karmaly jouera la finale à Roland-Garros », *Le Progrès*, 20/05/2019.

Pdenis, « DREAMHACK Une Tourangelle à la Coupe de France de Cosplay », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 22/05/2019.

« Du e-sport au karting de Salbris », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/05/2019.

« Dernière qualification avant la finale FIFA », *Ouest-France*, 27/05/2019.

« Jeux vidéo : un internat spécialisé dans l'e-sport », *Ouest-France*, 30/05/2019.

C.g, « Les jeunes vont se défier à FIFA 19 », *Le Parisien*, 01/06/2019.

Pauline Decker, « Wii bowling. Les aînés du pays de Lorient aux manettes », *Le Télégramme*, 03/06/2019.

« Les seniors du Morbihan s'affronteront à la console », *Ouest-France*, 03/06/2019.

éric Richard, « Esport, un terrain de développement », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/06/2019.

« Jeux vidéo. Le Mondial féminin sur Fifa 19 », *Le Télégramme*, 07/06/2019.

« Nathan Massol, profession joueur de jeux vidéo », *Le Progrès*, 14/06/2019.

« La finale du tournoi Fifa, c'est demain », *Le Parisien*, 14/06/2019.

Julien Belaud, « 100 000 dollars pour jouer à un jeu vidéo », *Ouest-France*, 16/06/2019.

Thibaut Dalegre, « Saison frustrante pour les "gamers" de l'OL », *Le Progrès*, 02/07/2019.

Marie Lagedamon, « à partir d'août, un bar à jeux vidéo pour les gamers confirmés ou les novices », *La Voix du Nord*, 05/07/2019.

Fanny Delporte, « Maena, reine de "Just Dance" », *Le Parisien*, 08/07/2019.

« Grand tournoi de jeux vidéo sur Fifa à la Foire-expo », *Ouest-France*, 12/07/2019.

S. C, « Tournoi jeu vidéo "Super Smash Bros" dimanche », *La Voix du Nord*, 12/07/2019.

« Tournoi de e-sport. Une première pendant la foire-expo de Saint-Brieuc 2019 », *Le Télégramme*, 12/07/2019.

Sébastien Nieto, « En Chine, le PSG poursuit sa conquête », *Le Parisien*, 24/07/2019.

Robert Delorme, « Succès pour le tournoi de jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/07/2019.

Aymeric Renou, « “Je m’entraîne 12 heures par jour” », *Le Parisien*, 28/07/2019.

« Les Français brillent sur Fortnite », *Ouest-France*, 28/07/2019.

« Deux jours à fond les manettes », *Sud Ouest*, 29/07/2019.

Clasceve, « Fortnite : les Tourangeaux de retour ce mardi », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/07/2019.

Bolat Kutlu, « Rafsou : « Pouvoir se considérer comme le meilleur joueur de FIFA sur des millions, ça fait rêver... » », *Le Progrès*, 02/08/2019.

Philippe Samzun, « --- Engouement et idées reçues », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/08/2019.

Philippe Samzun, « Solary : l’avenir en rose après la victoire américaine ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/08/2019.

Régis Bernard, « Aujourd’hui, il décroche la 3e place e-sport de la Coupe du monde de Fifa », *Le Progrès*, 12/08/2019.

R.s, « – Pratiquer l’e-sport en Touraine », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/08/2019.

« Tournoi de Super Smash Bros. Ultimate, jeudi », *Ouest-France*, 16/08/2019.

Rachel Saadoddine, « e-sport : on sort de sa chambre ! », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/08/2019.

Basile Caillaud, « À 13 ans, il est déjà “manager” sur le web ! », *Ouest-France*, 18/08/2019.

Lucas Beulin, « Un Ligérien sélectionné dans l’équipe de France d’Overwatch », *Le Progrès*, 20/08/2019.

Laurence Mondon Samit, « Bequipe chouchoute tous les gamers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/08/2019.

« Le club de foot de Sangatte se lance dans le sport... en jeu vidéo », *La Voix du Nord*, 04/09/2019.

« La saga “Dragon Ball Z” fêtée à la médiathèque », *Ouest-France*, 07/09/2019.

Jean-luc Loury, « Benjamin, niveau platine à League of legends », *Ouest-France*, 18/09/2019.

D.t, « Gaming Campus ouvre deux nouvelles écoles à Lyon », *Le Progrès*, 20/09/2019.

B.s, « OL – PSG e-sport, la rencontre du troisième type », *Le Progrès*, 21/09/2019.

« Des joueurs de jeu vidéo créent l’équipe e-sport de l’Élan Chalon », *Le Journal de Saône et Loire*, 21/09/2019.

« gaming campus ouvre deux nouvelles écoles », *Le Progrès*, 24/09/2019.

Gwendal Hameury, « Valentin Wulfman. Profession e-sportif », *Le Télégramme*, 25/09/2019.

« Les vainqueurs du tournoi e-sport de la Foire-Expo », *Ouest-France*, 25/09/2019.

Thierry Tonneaux, « Le Frenchie Paul Breszynski, top 4 mondial du jeu “Call of Duty” », *La Voix du Nord*, 25/09/2019.

« Un tournoi de jeux vidéo à la bibliothèque », *Ouest-France*, 04/10/2019.

« Félix Seniow qualifié pour la finale des jeux vidéo », *Ouest-France*, 07/10/2019.

Raphaëlle Remande, « Pour devenir champions de Fortnite, ils suivent un programme d’entraînement », *La Voix du Nord*, 08/10/2019.

Flavien Clément, « Le Bressan Julien Benneteau de la raquette à la manette », *Le Progrès*, 09/10/2019.

Olivier Delhoumeau, « Un lieu pour les cracks du jeu vidéo », *Sud Ouest*, 09/10/2019.

Julia Tourneur, « “C’est douze heures par jour derrière un écran” », *Sud Ouest*, 11/10/2019.

« L’e-sport s’invite à Angers », *Ouest-France*, 12/10/2019.

« Un Caennais au championnat du monde de Clash of Clans », *Ouest-France*, 14/10/2019.

« dans le carré d’as des joueurs en ligne », *La Voix du Nord*, 15/10/2019.

Sandrine Fernandez, « Une semaine sur le thème des jeux vidéos », *Sud Ouest*, 18/10/2019.

« Un tournoi d’e-sport pendant les vacances », *La Voix du Nord*, 19/10/2019.

« Gotaga, le “French monster” du jeu vidéo, nouvelle idole des jeunes », *Le Bien Public*, 21/10/2019.

Jean-marie Le Provost, « Le club de foot se met à l’e-sport », *Ouest-France*, 22/10/2019.

« La star du jeu vidéo Kayane, à Vitré, ce vendredi », *Ouest-France*, 25/10/2019.

Thierry Vasseur, « Seconde édition au succès grandissant pour le “Lan à Dédé” », *La Voix du Nord*, 25/10/2019.

« Un Caennais aux championnats du monde e-sport. », *Ouest-France*, 25/10/2019.

Ludivine Domeon, « “Championne de jeux vidéo, c’est un métier” », *Ouest-France*, 26/10/2019.

F. A, « Les “silver geeks” vont à Paris », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/10/2019.

« Les jeunes se sont affrontés lors d’un tournoi », *Le Progrès*, 26/10/2019.

D.d, « Un tournoi e-sport avant la compétition », *La Voix du Nord*, 28/10/2019.

« Jeux vidéo : un Caennais vice-champion du monde », *Ouest-France*, 28/10/2019.

« Un tournoi de jeu vidéo a eu lieu à la médiathèque », *Ouest-France*, 29/10/2019.

Samuel Nohra, « Gaël Gouzerch est déjà une star du jeu vidéo », *Ouest-France*, 30/10/2019.

Bastien Cheval, « L’e-sport se développe à fond les manettes », *Ouest-France*, 30/10/2019.

Maxime Le Lay, « Agnel : “L’e-sport, une école de la vie” », *Ouest-France*, 30/10/2019.

Samuel Nohra, « Joueur de e-sport pro, c’est un vrai boulot », *Ouest-France*, 30/10/2019.

« 5 millions », *Ouest-France*, 30/10/2019.

« Tournoi de rétro gaming pour les jeunes ce mercredi », *Ouest-France*, 30/10/2019.

« Le e-sport en France », *Ouest-France*, 30/10/2019.

Hugo Quennehen, « Akiro joue au Stade Rennais, mais son terrain c'est FIFA », *Ouest-France*, 30/10/2019.

« Mario kart. Des courses endiablées au tournoi », *Le Télégramme*, 31/10/2019.

Thomas Bourgois, « Un premier tournoi d'e-sport avant d'autres événements dédiés aux jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 03/11/2019.

« À vos manettes à la médiathèque ! », *Ouest-France*, 04/11/2019.

« Un tournoi de Mario Kart à la médiathèque », *Ouest-France*, 04/11/2019.

« Une femme championne du monde de jeux vidéo », *Le Bien Public*, 04/11/2019.

Daniel Brun, « Les geeks attendus à La Hune ce week-end », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/11/2019.

« Le Retry : un bar pour joueurs », *Le Progrès*, 08/11/2019.

« Mon rêve, jouer ici Sébastien Debs Double », *Le Parisien*, 09/11/2019.

Charlotte Robinet, « Paris veut booster la pratique de l'e-sport », *Le Parisien*, 09/11/2019.

« League of Legends, itinéraire d'un pionnier », *Le Journal de Saône et Loire*, 09/11/2019.

« League of Legends : 100 millions de joueurs dans le monde », *Le Progrès*, 10/11/2019.

Damien Licata Caruso, « Les Chinois sacrés dans un Bercy en feu », *Le Parisien*, 11/11/2019.

Dominique Bordier, « "Je pense aujourd'hui que Grand Poitiers a les atouts pour être une base arrière si le CIO (*) décide d'accepter l'e-sport comme discipline de démonstration pour Paris 2024" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/11/2019.

Julie L'hostis, « Jeux vidéo : un premier tournoi organisé à Dax », *Sud Ouest*, 14/11/2019.

« Un tournoi e-sport à venir pour le club de football », *Ouest-France*, 19/11/2019.

Maurane Speroni, « L'e-sport s'affiche à la gare », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/11/2019.

« Un grand tournoi de jeux vidéo ce week-end pour le salon "Je lis Jeunesse" », *La Voix du Nord*, 21/11/2019.

« Réalité virtuelle et jeux vidéo pour les premiers Poligny's games », *Le Progrès*, 22/11/2019.

Sami Sadik, « Yannick Agnel a rencontré des étudiants de la fac de sports à Ronchin », *La Voix du Nord*, 22/11/2019.

« La bibliothèque en pince pour les jeux vidéo », *Ouest-France*, 25/11/2019.

Pierre-louis Curabet Pawlak, « Un musée du jeu vidéo et des équipes d'e-sport débarquent rue Cadot », *La Voix du Nord*, 29/11/2019.

« 1 Nantes. À fond les Manettes », *Ouest-France*, 30/11/2019.

Thibaut Alex, « Une école lyonnaise forme les futurs e-sportifs professionnels », *Le Progrès*, 01/12/2019.

T.a, « Paul Lardin : "Une bonne hygiène de vie est primordiale" », *Le Progrès*, 01/12/2019.

David Tapissier, « Jérémy Joseph, le boulanger qui rêve d'être un gamer professionnel », *Le Progrès*, 01/12/2019.

« League of Legends : bien plus qu'un jeu... », *Le Progrès*, 01/12/2019.

Bertrand Ruiz, « Une école pour former les pros du e-sport », *Sud Ouest*, 03/12/2019.

Romain Baheux, « Le monde virtuel où roulent stars du peloton et cyclistes du dimanche », *Le Parisien*, 03/12/2019.

« Le Campus Academy à Ker-Lann ouvre ses portes », *Ouest-France*, 05/12/2019.

Anthony Moisson, « Un lycéen devient champion de France en e-sport », *Ouest-France*, 14/12/2019.

« Une trentaine de jeunes au tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 16/12/2019.

« La Normandie, vraie terre de “gamers” », *Ouest-France*, 18/12/2019.

« BriecJeux vidéo ou Futuroscope avec l’Espace jeunes », *Le Télégramme*, 21/12/2019.

« e-sport : les Nordistes se prennent au jeu », *La Voix du Nord*, 24/12/2019.

« Un gros projet pour le LOSC et ses “e-footballeurs” », *La Voix du Nord*, 24/12/2019.

« De gros tournois à Paris... mais aussi à Valenciennes », *La Voix du Nord*, 24/12/2019.

« Une école d’e-sport à Lille », *La Voix du Nord*, 24/12/2019.

« Deuxième saison “aux States” pour Breszy, champion de “Call of Duty” », *La Voix du Nord*, 25/12/2019.

« Du basket virtuel avant une victoire bien réelle », *Le Journal de Saône et Loire*, 25/12/2019.

« Un évènement e-sport l’été prochain ? », *Le Progrès*, 26/12/2019.

« [L’e-sport SE FAIT UNE PLACE...] », *Sud Ouest*, 03/01/2020.

« Avis aux amateurs de jeux vidéo ! », *Le Télégramme*, 03/01/2020.

éric Rannou, « Trois millions de dollars à gagner », *Le Télégramme*, 05/01/2020.

« ScaërEn Avant Scaër joue sur tous les terrains », *Le Télégramme*, 08/01/2020.

« [Coaché par Jonathan Lessard et les...] », *Sud Ouest*, 08/01/2020.

« C’est une première dans la région. », *Sud Ouest*, 09/01/2020.

« “Le foot d’abord” », *Le Progrès*, 09/01/2020.

J.– f.g, « Aulas – Parker, associés pour un développement durable », *Le Progrès*, 09/01/2020.

« “Je ne m’attendais pas à autant de participants” », *Ouest-France*, 12/01/2020.

Maud Charlet, « Les femmes plus visibles dans l’e-sport », *Sud Ouest*, 12/01/2020.

Gwendal Hameury, « Le rêve américain d’un sportif du net », *Le Télégramme*, 13/01/2020.

Nathan Vacher, « “Complicé de gérer les études et l’Esport” », *Le Progrès*, 13/01/2020.

Pdenis, « La DreamHack reviendra à Tours au mois de mai », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 13/01/2020.

Pascal Simon, « E-sports, jeux vidéo... Un monde pas si virtuel que ça ! », *Ouest-France*, 18/01/2020.

Dylan Dusart, « Et si le meilleur joueur du monde de Counter-Strike était de Billy-Montigny ? », *La Voix du Nord*, 20/01/2020.

« Ils ont organisé un tournoi de football sur console », *Ouest-France*, 21/01/2020.

Estelle Dautry, « La ville se prend au jeu de l’e-sport », *Le Parisien*, 21/01/2020.

« Un tournoi de Mario Kart, samedi 25 », *Le Télégramme*, 23/01/2020.

« Un tournoi Mario Kart dans les médiathèques », *Ouest-France*, 24/01/2020.

Pbruyere, « e-sport Family Game Festival à Saint-Julien-l'Ars », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/01/2020.

« Ploemeur Tournoi de Mario Kartsur Switch, sur écran géant samedi », *Le Télégramme*, 25/01/2020.

« Tournoi acharné sur Mario Kart entre "gamers" », *Ouest-France*, 27/01/2020.

« Tréméven Médiathèque : un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 27/01/2020.

« La folie Mario Kart et autres jeux vidéo à Passe Ouest », *Le Télégramme*, 27/01/2020.

« Team factory : une salle dédiée au e-sport », *Ouest-France*, 31/01/2020.

Dominique Bordier, « Alain Claeys imagine une ville "agile et fertile" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/02/2020.

Cécile Lascève, « En 2020, des salons et du e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/02/2020.

« Inscriptions ouvertes pour le grand tournoi de jeux vidéo le 29 février », *La Voix du Nord*, 04/02/2020.

« Pierrick Paulet et Baptiste Catinon vainqueurs du tournoi duo Fifa », *Le Progrès*, 04/02/2020.

Sami Sadik, « Une équipe eSport pour le Lille Métropole Basket », *La Voix du Nord*, 07/02/2020.

T.a, « LDLC OL joue à FIFA dans la cour des grands », *Le Progrès*, 07/02/2020.

Samuel Nohra, « "Le Stunfest est un festival de jeu vidéo unique" », *Ouest-France*, 07/02/2020.

« Une structure digne d'un club pro », *La Voix du Nord*, 07/02/2020.

Samuel Nohra, « Les pass 3 jours s'arrachent comme des petits pains », *Ouest-France*, 07/02/2020.

Benjamin Steen, « Le e-cycling débarque à Lyon dans une ambiance de Tour de France », *Le Progrès*, 08/02/2020.

« e-sport », *Le Progrès*, 09/02/2020.

« Une nouvelle association e-sport en ville », *Ouest-France*, 10/02/2020.

Lane Chantal, « Une "lan party" à la Fabrique », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/02/2020.

« L'e-sport, vous connaissez ? », *Ouest-France*, 14/02/2020.

« La Région soutient une équipe de jeux vidéo », *Ouest-France*, 17/02/2020.

« Des amateurs comblés au marathon de jeux en ligne », *Ouest-France*, 18/02/2020.

« Zahra Bencharif (PRG) », *Le Progrès*, 19/02/2020.

« Un tournoi de jeu vidéo de foot au Stud ! o pour les jeunes », *Ouest-France*, 22/02/2020.

« 32 jeunes au concours de football en jeu vidéo », *Le Télégramme*, 22/02/2020.

Anthony Lieures, « Le Stade de France a son club... de jeux vidéo ! », *Le Parisien*, 23/02/2020.

« Le tournoi Mario Kart fait le plein », *Ouest-France*, 24/02/2020.

« Une Arena 5.0 du jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/02/2020.

Gilles Reymann, « La Lyon e-sport : comment grandit la grand-messe locale de l'esport », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Gilles Reymann, « Ces Lyonnais qui parient sur le boom de l'esport », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Gilles Reymann, « LDLC OL veut être le poids lourds français du sport électronique », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Gilles Reymann, « Avec le FC Nantes, Gaming Campus forme les pépites de l'esport », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Gilles Reymann, « "l'esport a créé un écosystème économique propre" », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Pbruyere, « Vingt ans », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 25/02/2020.

« XP School forme les futurs cadres de l'esport », *Le Progrès*, 25/02/2020.

« Le tournoi local de FIFA a attiré foule », *Le Progrès*, 25/02/2020.

« Le Meltdown Lyon mixe bar et gaming », *Le Progrès*, 25/02/2020.

« Le phénomène "LoL", qu'est ce que c'est ? », *Le Progrès*, 25/02/2020.

« ZQSD table sur l'événementiel », *Le Progrès*, 25/02/2020.

« 3,2 », *Le Progrès*, 25/02/2020.

Benjamin Pamiseux, « Au Warzone, on trinque manette à la main », *Ouest-France*, 26/02/2020.

« Tréméven Huit enfants au tournoi Switch de la médiathèque », *Le Télégramme*, 26/02/2020.

Vianney Lorient, « L'e-sport : est-ce réellement du sport ? », *Le Progrès*, 27/02/2020.

« Médiathèque : les tournois de jeux vidéo attirent toujours », *Ouest-France*, 27/02/2020.

« Le début du chemin pour un monde en mal d'encadrement », *Le Progrès*, 27/02/2020.

« Tournoi Fifa 2020 », *La Voix du Nord*, 29/02/2020.

Vianney Lorient, « Le rêve devient réalité à la Lyon e-sport 2020 », *Le Progrès*, 01/03/2020.

Sébastien Bailly, « La filière normande de l'e-sport veut s'organiser », *Ouest-France*, 01/03/2020.

« Sakor Ros : "Ça fait plaisir de voir cette évolution" », *Le Progrès*, 01/03/2020.

Alexis Degroote, « Un tournoi de jeux vidéo avant le rendez-vous e-sport prévu en octobre », *La Voix du Nord*, 02/03/2020.

« Jeux vidéo : le "Grand tournoi Fifa" a fait rivaliser 32 duos », *Le Progrès*, 03/03/2020.

Jean-michel Gouin, « Le Family Game Festival fait escale à Poitiers », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/03/2020.

« La finale du tournoi a clôturé les vacances », *Ouest-France*, 04/03/2020.

Alix Fourcade, « Concilier la pratique des jeux vidéo avec le sport », *Sud Ouest*, 04/03/2020.

Dominique Bordier, « 21^e édition de la Gamers Assembly du 11 au 13 avril », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/03/2020.

Alain Defaye, « Gamers Assembly : vers un grand millésime », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/03/2020.

Christophe Grès, « Une centaine de jeunes Arrageois se sont initiés à l'e-sport », *La Voix du Nord*, 05/03/2020.

« 2 Nantes. Au royaume du jeu vidéo », *Ouest-France*, 07/03/2020.

« Les amoureux de Fifa 20 prêts à en découdre lors d'un tournoi universitaire », *La Voix du Nord*, 12/03/2020.

« [LE...] », *Sud Ouest*, 13/03/2020.

Janlou Chaput-morin, « Le Thouars Foot organise un tournoi de foot virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 20/03/2020.

« [F1 : des Grands Prix virtuels...] », *Sud Ouest*, 21/03/2020.

« Un tournoi Fifa pour faire face au confinement », *Ouest-France*, 21/03/2020.

« “La Grande Évasion”, la régata anti-confinement », *Ouest-France*, 22/03/2020.

Gaspard Mathé, « Les footballeurs indriens sur pelouse virtuelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/03/2020.

E. R., « Mahut organise un tournoi de foot virtuel », *Ouest-France*, 24/03/2020.

« Tournoi de jeux vidéo en ligne, ce week-end », *Ouest-France*, 26/03/2020.

« Le district de football lance un tournoi en ligne », *Ouest-France*, 27/03/2020.

Dominique Bordier, « Gamers Assembly : trois tournois vont se jouer en ligne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/03/2020.

Valentin Chomienne, « Ils troquent leurs crampons contre une manette », *Ouest-France*, 28/03/2020.

Frédéric Retsin, « Un printemps sur des rouleaux pour les cyclistes ? », *La Voix du Nord*, 29/03/2020.

« Des circuits aux écrans, des crampons aux manettes... », *Ouest-France*, 31/03/2020.

« La Coupe de Normandie e-sport cartonne », *Ouest-France*, 31/03/2020.

Jérémy Proux, Hugo Régnier et Sylvian Baudry, « Football Manager et National, un mariage de raison », *Ouest-France*, 31/03/2020.

Hugo Régnier, « L'US Avranches passe au virtuel », *Ouest-France*, 31/03/2020.

Thomas Roignant, « Les simulateurs, amis des pilotes », *Ouest-France*, 01/04/2020.

Yves Souben, « L'e-sport, victime collatérale du coronavirus », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/04/2020.

« Le sport tente de résister en ligne », *Sud Ouest*, 05/04/2020.

« Le football occupe le temps comme il peut », *Sud Ouest*, 05/04/2020.

« Un derby e-sport », *Le Progrès*, 05/04/2020.

Dominique Bordier, « La Gamers se joue en ligne avant un retour en septembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/04/2020.

Smagnant, « Quand le foot passe en mode e-foot », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/04/2020.

« Un live de 24 heures pour la Croix-Rouge », *Le Journal de Saône et Loire*, 11/04/2020.

« Soutenir le CHU en regardant des jeux vidéo », *Ouest-France*, 11/04/2020.

« Quitter la terre ferme grâce aux régates virtuelles », *Ouest-France*, 11/04/2020.

Florian Simonin, « Un Jurassien se distingue lors d'un tournoi FIFA 20 », *Le Progrès*, 13/04/2020.

Dylan Le Mée, « Les clubs de foot s'affrontent en virtuel, grâce à Fifa », *Ouest-France*, 16/04/2020.

François Guttin-lombard, « Le projet de salle de l'OL ne ralentit pas », *Le Progrès*, 22/04/2020.

« Les Ultras jouent pour les Ehpad », *Le Télégramme*, 23/04/2020.

« Une compétition de jeu pour les étudiants », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/04/2020.

« Le football se joue aussi avec les mains », *Ouest-France*, 23/04/2020.

T.d, « L'ASSE résiste au phénomène esport », *Le Progrès*, 25/04/2020.

« Esport : un Havrais gagne la Coupe de Normandie », *Ouest-France*, 27/04/2020.

T. Alex, « Des cours de FIFA à l'EmLyon », *Le Progrès*, 28/04/2020.

Gaspard Mathé, « Pablo Delort : une vie de foot », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/05/2020.

Baptiste Galipaud, « Grosjean : "Intense et excitant" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/05/2020.

Patrick Bonjour, « Un Jurassien qualifié pour la finale nationale de e-Ligue 1 », *Le Progrès*, 09/05/2020.

J.p.z, « LDLC OL sacré champion d'Europe sur League of Legends », *Le Progrès*, 12/05/2020.

Bernard Pichegru, « La JSM créé un club d'e-sport », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/05/2020.

Stéphane Bois, « Les 24 Heures du Mans auront bien lieu les 13 et 14 juin », *Ouest-France*, 16/05/2020.

Stéphane Bois, « Les 24 Heures du Mans virtuelles, mi-juin », *Ouest-France*, 16/05/2020.

Th. T, « Top 4 mondial du jeu "Call of Duty", Paul le Frenchie est de retour chez lui », *La Voix du Nord*, 17/05/2020.

Ewen Renou, « Nicolas Mahut récolte 17 000 € grâce à ses tournois », *Ouest-France*, 18/05/2020.

« eEuro 2020 : pas de titre pour les Bleus et Brian Savary », *Ouest-France*, 25/05/2020.

« Aux Méléknicks, le championnat s'est fait sur FIFA », *Ouest-France*, 25/05/2020.

« Alonso remporte les 500 Miles d'Indianapolis... Virtuels », *Ouest-France*, 25/05/2020.

« 24 Heures virtuelles : la princesse présente son équipe », *Ouest-France*, 25/05/2020.

Louise Delépine, « Une équipe de jeux vidéo pour progresser », *Ouest-France*, 26/05/2020.

Guillaume Nédélec, « Il triche sur un circuit virtuel, il perd son volant dans la réalité », *Ouest-France*, 27/05/2020.

S. B, « Alonso, Verstappen et compagnie », *Ouest-France*, 30/05/2020.

« Twitch, terrain de jeu des sportifs », *Le Journal de Saône et Loire*, 31/05/2020.

Julien Belaud, « 24 Heures virtuelles : “À 95 % comme dans le réel” », *Ouest-France*, 01/06/2020.

« “Un effet d’accélérateur” », *Le Journal de Saône et Loire*, 01/06/2020.

« Quimperlé Itinéraire gaming, naissance d’une association e-sport », *Le Télégramme*, 02/06/2020.

Paulin Aubard, « Idec sport se met au sport virtuel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/06/2020.

« Jeux vidéo : qui montera la première équipe bretonne ? », *Ouest-France*, 10/06/2020.

Phœbé Humbertjean, « Les 24 Heures du Mans virtuelles au départ », *Ouest-France*, 11/06/2020.

« Plouzané Les mains sans faute en foot virtuel », *Le Télégramme*, 12/06/2020.

« 36 nationalités et des superstars en piste », *Ouest-France*, 13/06/2020.

Stéphane Bois, « Maxime Brient, un pilote sarthois chez Toyota », *Ouest-France*, 13/06/2020.

« Auto Le Mans s’offre un plateau de rêve virtuel », *Le Télégramme*, 13/06/2020.

Stéphane Bois, « En juin, les 24 Heures sont virtuelles », *Ouest-France*, 13/06/2020.

Stéphane Bois, « Virtuel – réel : le débat est là », *Ouest-France*, 13/06/2020.

Stéphane Bois, « La course au minimum d’erreurs », *Ouest-France*, 14/06/2020.

Stéphane Bois, « Quand le virtuel se fond avec le réel », *Ouest-France*, 15/06/2020.

Stéphane Bois, « Rebellion Williams vainqueur », *Ouest-France*, 15/06/2020.

« Planète sport », *Le Bien Public*, 15/06/2020.

Flaunay, « Les grands noms n’ont pas brillé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/06/2020.

« 24 Heures virtuelles : le pilote sarthois dans le top 15 », *Ouest-France*, 15/06/2020.

« Le bar QG Esports n’a pas survécu au coronavirus », *La Voix du Nord*, 22/06/2020.

« Des études gratuites pour 10 jeunes e-sportifs », *Le Progrès*, 26/06/2020.

Paul Louault, « Élise Fernandez, agent d’un célèbre “gamer” », *Ouest-France*, 13/07/2020.

Jean-philippe Nicoleau, « e-sport : les Angevins veulent “peser dans le game” », *Ouest-France*, 15/07/2020.

« Un joueur d’e-sport lui offre un cadeau », *Ouest-France*, 15/07/2020.

« Pascal Dupraz, un pied dans l’e-sport ! », *Ouest-France*, 16/07/2020.

Gwenaëlle Lavenant, « À 15 ans, il veut rompre l’isolement en milieu rural avec Fortnite », *La Voix du Nord*, 27/07/2020.

Jérémy Descours, « Péaule e-sport mondial : un nouveau crack de Péaule », *Le Télégramme*, 29/07/2020.

Laurence Caressa, « Des tournois pour comprendre les jeux vidéos », *Sud Ouest*, 31/07/2020.

Astrid Bergère, « Cette équipe d’e-sport s’ancre en Normandie », *Ouest-France*, 11/08/2020.

Bernard Duporge, « Du “gaming” à Saint-Hélène », *Sud Ouest*, 12/08/2020.

« Après le tournoi “Mario Kart”, Drincham maintient sa brocante », *La Voix du Nord*, 19/08/2020.

Pauline Decker, « Son club veut former des athlètes de la manette », *Ouest-France*, 29/08/2020.

D.p, « Qui veut gagner des compét’ d’e-sport sous les couleurs bretonnes ? », *Ouest-France*, 29/08/2020.

Lilian Bordron, « “Kaydop”, le Messi normand de Rocket League », *Ouest-France*, 31/08/2020.

« La Crazy Esport veut être l’équipe bretonne d’e-sport », *Ouest-France*, 09/09/2020.

« Séné Les Sinagots de Crazy Esportespèrent devenir équipe régionale », *Le Télégramme*, 11/09/2020.

« Le tournoi de jeux vidéo a été annulé », *Ouest-France*, 25/09/2020.

Marie Merdrignac, « “Virtual Regatta permet d’assouvir notre passion” », *Ouest-France*, 27/09/2020.

« Dansez et rencontrez la championne d’e-sport Dina », *Ouest-France*, 29/09/2020.

« Tournoi de jeux vidéo Smash Bros », *Le Télégramme*, 08/10/2020.

« Un tournoi de jeu vidéo Just Dance le 23 octobre », *Ouest-France*, 15/10/2020.

« Pouldergat l’esport s’invite au foyer des jeunes », *Le Télégramme*, 17/10/2020.

Camille Groc, « Un mentor pour les accros des jeux vidéo », *Sud Ouest*, 17/10/2020.

« Un tournoi intercommunal autour d’un jeu vidéo », *Ouest-France*, 20/10/2020.

« La Bretagne finance une équipe d’e-sport », *Ouest-France*, 20/10/2020.

« e-sport : une nouvelle animation pour les jeunes », *Ouest-France*, 20/10/2020.

« Tournoi de Mario Kart sur le réseau des médiathèques », *Ouest-France*, 21/10/2020.

« Vannes À Séné, une équipe d’e-sport parrainée par la Région Bretagne », *Le Télégramme*, 21/10/2020.

« La Crazy e-sport, équipe officielle de la Bretagne », *Ouest-France*, 22/10/2020.

« Vannes À Séné, une équipe d’e-sport parrainée par la Région Bretagne », *Le Télégramme*, 28/10/2020.

« FOOTBALL Les Chamois entrent dans l’Esport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/11/2020.

Nicolas Guégan, « As des jeux vidéo, l’odeur du bocage lui manquait », *Ouest-France*, 03/11/2020.

Martial Debeaux, « Les Chamois mettent un pied dans l’e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/11/2020.

Gwenaëlle Boillet, « Un premier défi interentreprises spécial e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/11/2020.

M.r, « L’US Changé manette en mains », *Ouest-France*, 05/11/2020.

Mdupont, « Défi inter-entreprises spécial esport annulé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2020.

R. D, « “Je suis là pour détecter et coacher les joueurs” », *Sud Ouest*, 07/11/2020.

Rafael Dubourg, « Le foot manette en mains », *Sud Ouest*, 07/11/2020.

Théo Du Couëdic, « Une équipe e-sport porte les couleurs du Voc », *Ouest-France*, 10/11/2020.

« Séné Crazy Esport, emblèmes du jeu vidéo breton », *Le Télégramme*, 13/11/2020.

« Place au virtuel pour les cyclistes confinés », *Ouest-France*, 13/11/2020.

D.c, « Du foot à l'e-sport, M2A veut performer sur tous les terrains », *Le Progrès*, 17/11/2020.

Nicolas Campitelli, « Il veut faire de la Vendée un haut lieu de l'e-sport », *Ouest-France*, 19/11/2020.

M. N, « L'e-sport pour combler le manque des terrains », *Ouest-France*, 19/11/2020.

éric Richard, « “Fortnite Tour”, les châteaux en jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/11/2020.

« Planète foot », *Le Bien Public*, 25/11/2020.

« Marie Le Net participera aux Mondiaux e-sport », *Ouest-France*, 26/11/2020.

B.s, « Jordan Sarrou en Bleu pour les Mondiaux de e-cycling », *Le Progrès*, 26/11/2020.

Juliette Michenaud, « Gwendal Duparc, lycéen et champion de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/11/2020.

Arnaud Huchet, « Marie Le Net, les Mondiaux dans son salon », *Ouest-France*, 27/11/2020.

Jean-françois Rullier, « --- Un tournoi FIFA 2021 en ligne », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/11/2020.

Augustin Bordet, « L'essor de l'e-sport pendant le confinement », *Ouest-France*, 04/12/2020.

éric Richard, « “Fortnite Tour”, les châteaux de la Loire en jeu vidéo », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/12/2020.

« Dylan Rajaud est joueur professionnel de e-sport », *Le Journal de Saône et Loire*, 05/12/2020.

« La guerre des boutons », *Sud Ouest*, 08/12/2020.

Benjamin Steen, « Jordan Sarrou dans la première course au e-maillot arc-en-ciel », *Le Progrès*, 09/12/2020.

« Marie Le Net aux Mondiaux d'e-cyclisme », *Ouest-France*, 09/12/2020.

« Marie Le Net aux Mondiaux e-cyclisme », *Ouest-France*, 09/12/2020.

Stéphane Delannoy, « Tournois de jeux vidéo avec le Crous », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 10/12/2020.

B.s, « Sarrou a manqué de watts aux Mondiaux e-sport sur Zwift », *Le Progrès*, 10/12/2020.

Alexandre Loc'h, « En ligne, il joue pour la région sur le jeu Fifa », *Ouest-France*, 11/12/2020.

« Jordan Sarrou repasse par le Jura », *Le Progrès*, 11/12/2020.

« La première E-Sailing Cup organisée par BBS les 19 et 20 décembre », *Le Télégramme*, 13/12/2020.

« Un tournoi de jeu vidéo en ligne au Trait d'Union », *Ouest-France*, 21/12/2020.

Vincent Coté, « L'Alpe d'Huez avec Zwift : “Pas de jet de bière à l'horizon...” », *Ouest-France*, 21/12/2020.

« L'ASSE eFootball Cup attend les fans du jeu vidéo Fifa 21 », *Le Progrès*, 23/12/2020.

« Les ados ont l'espoir d'organiser un tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 28/12/2020.

Jean-philippe Nicoleau, « Les ambitions de Paul Brizard pour le e-sport », *Ouest-France*, 04/01/2021.

« Pour 2021, des projets plein la tête », *Ouest-France*, 04/01/2021.

« Un tournoi de jeux vidéo pour maintenir le lien social », *Ouest-France*, 08/01/2021.

Iroullet, « Fortnite Tour : la finale au Clos Lucé », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/01/2021.

« À 12 ans, il fait de l'e-sport comme un pro ! », *Ouest-France*, 16/01/2021.

« e-sport : Gwen, de nouveau champion de France », *Ouest-France*, 19/01/2021.

« Morbihan e-sport : un nouveau titre de champion de France pour le Morbihannais Gwendal Duparc », *Le Télégramme*, 19/01/2021.

« ZywOo réélu meilleur joueur du monde du jeu vidéo Counter-Strike », *La Voix du Nord*, 22/01/2021.

G. N, « "Essayer de repérer des jeunes talents via l'eSport" », *Ouest-France*, 23/01/2021.

Hélène De Lacoste, « À Brest, une première association d'eSport voit le jour », *Le Télégramme*, 25/01/2021.

Julien Proult, « Fornite : les châteaux sur la carte de la jeunesse », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/01/2021.

Philippe Micard, « Des Dragons aux couleurs niortaises de l'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 27/01/2021.

Maxime T'sjoen, « La Lyon e-sport se réinvente : une expérience améliorée », *Le Progrès*, 02/02/2021.

Jean-françois Rullier, « --- Désiré Koussawo : "À la Gamers Assembly, ce sont des passionnés" », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/02/2021.

Jean-philippe Nicoleau, « Des passerelles entre le sport réel et le virtuel », *Ouest-France*, 04/02/2021.

Jean-philippe Nicoleau, « L'e-sport, l'autre voie vers la reconversion », *Ouest-France*, 04/02/2021.

« Des étudiants lancent un club d'esport », *Ouest-France*, 06/02/2021.

Mickaël Louédec, « À 18 ans, Andy a fait du jeu vidéo un sport », *Ouest-France*, 08/02/2021.

Clément Commolet, « Prime, le succès par le rêve du football américain », *Ouest-France*, 08/02/2021.

Laurent Tissot, « Le basket aindinois se console avec un challenge virtuel », *Le Progrès*, 08/02/2021.

« Pas de championnat mais du e-sport pour Sean Armandr », *Le Journal de Saône et Loire*, 13/02/2021.

« Jeux vidéo », *Ouest-France*, 13/02/2021.

Jean-michel Gouin, « Quel avenir pour la Gamers Assembly ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 15/02/2021.

Romain Fillion, « Le PB 86 lance son équipe virtuelle », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/02/2021.

Nicolas Guégan, « Le gamer ornais Alphama s'envole vers l'Asie », *Ouest-France*, 27/02/2021.

Mélanie Cottrez, « Hem va mettre 80 000 € dans la création d'un club d'e-sport », *La Voix du Nord*, 02/03/2021.

Guillaume Laclotre, « Ilias El Rhazzaz : « Être à Clairefontaine, un truc de fou ! » », *Le Progrès*, 03/03/2021.

« À la médiathèque, les enfants ont joué à Mario Kart », *Ouest-France*, 04/03/2021.

« Plouvien Un tournoi de jeux vidéo à la médiathèque pour les plus de 8 ans », *Le Télégramme*, 07/03/2021.

Jean-michel Gouin, « La Gamers Assembly attend les passionnés de jeux en réseau », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/03/2021.

« Olympique de Saint-Étienne : “Certains jeunes footballeurs prennent trop goût au confort du canapé” », *Le Progrès*, 18/03/2021.

Christophe Penoignon, « Twitch, FIFA, rap... L'OM se met à la page », *Ouest-France*, 19/03/2021.

« Un tournoi virtuel pour les étudiants », *Ouest-France*, 19/03/2021.

« Six joueurs pour la session gaming à la médiathèque », *Ouest-France*, 22/03/2021.

« Du e-sport pour des femmes de 18 à 30 ans », *Ouest-France*, 31/03/2021.

Pierre Guyon, « Brian Savary, l'autre sélectionneur champion du monde », *Ouest-France*, 05/04/2021.

Baptiste Marsal, « Jeux virtuels, atouts bien réels », *Le Progrès*, 11/04/2021.

« Des compétences utiles dans le monde du travail », *Le Bien Public*, 11/04/2021.

Jean-françois Chesnay, « Sud Mayenne Basket se lance dans l'e-sport », *Ouest-France*, 12/04/2021.

« Des Porsche sur le grand circuit et sans bruit ! », *Ouest-France*, 12/04/2021.

« Omnisports PCS Taran, une équipe en devenir », *Le Télégramme*, 14/04/2021.

Clément Teraha, « Des ambitions titanesques », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 14/04/2021.

Victor Gascoyat, « Pulsar veut incarner l'esport à Bordeaux », *Sud Ouest*, 23/04/2021.

« Stunfest aura lieu en ligne les 27, 28 et 29 mai », *Ouest-France*, 23/04/2021.

P. B, « Auto L'écurie Paillersur les routes virtuelles », *Le Télégramme*, 24/04/2021.

« Un jeune talent du pilotage en virtuel et en réel », *Sud Ouest*, 24/04/2021.

« Football : faute de compétition physique, les joueurs passent au virtuel », *Le Bien Public*, 30/04/2021.

« Le pari d'un stadium dédié au e-sport », *Sud Ouest*, 30/04/2021.

S.g, « Ces joueurs qui percent en tant que cyber-athlète », *Le Progrès*, 03/05/2021.

Guillaume Laclotre, « Feu vert pour la eLigue 1 », *Le Progrès*, 04/05/2021.

G.I, « Les deux représentants de l'ASSE », *Le Progrès*, 04/05/2021.

Auriane Latrémolière, « La Touraine, nouvelle terre d'accueil pour le e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/05/2021.

« Une association d'e-sport, pour les amateurs de jeux en ligne », *La Voix du Nord*, 05/05/2021.

« Le FCVB eSport annonce l'ouverture de sa eFoot Academy », *Le Progrès*, 06/05/2021.

Anne-flore Barletta, « Avec le tournoi e-sport, Jura Sud Foot entend élargir ses activités », *Le Progrès*, 08/05/2021.

Vincent Enjalbert, « La fête du sourire d'APF handicap en ligne », *Ouest-France*, 21/05/2021.

« Une édition 100 % en ligne pour la Lyon e-sport », *Le Progrès*, 25/05/2021.

Jean-luc Chambenoit, « Les seniors de la Marpa s'illustrent en Wii bowling », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 26/05/2021.

Guillaume Laclotre, « Un derby ASSE-OL en quarts de finale de la eLigue 1 », *Le Progrès*, 27/05/2021.

Guillaume Laclotre, « Ilias El Rhazzaz : « J'ai la chance d'avoir dans mon équipe beaucoup de joueurs du PSG » », *Le Progrès*, 27/05/2021.

Samuel Nohra, « Le Stunfest, festival de jeux vidéo, est de retour ! », *Ouest-France*, 27/05/2021.

« Foyer des jeunes : les vainqueurs du tournoi Fortnite récompensés », *Le Progrès*, 29/05/2021.

« Esport », *Ouest-France*, 29/05/2021.

Baptiste Langlois, « Jeux vidéo : les gamers se soucient de leur santé », *Ouest-France*, 30/05/2021.

« Gamers Assembly : deux jours 100 % online », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 01/06/2021.

Damien Licata Caruso, « Esport se rêve en temple du gaming », *Le Parisien*, 02/06/2021.

Yrevert, « NUMÉRIQUE Les seniors en compétition avec la Fondation Macif », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/06/2021.

« Esport : le FC Lorient champion de e-Ligue 1 », *Ouest-France*, 08/06/2021.

Jean-luc Loury, « "On gardera un lien avec le FC Lorient, c'est sûr" », *Ouest-France*, 10/06/2021.

Vincent Sartorio, « Il lance Mood Gaming, son équipe d'e-sports mobile », *Le Progrès*, 17/06/2021.

« 10 000 abonnés en quelques mois », *Le Progrès*, 17/06/2021.

Jean Desmartin, « Qui remportera le tournoi Mario Kart intervillages lancé par l'Espace Déôme ? », *Le Progrès*, 18/06/2021.

Thierry Mestayer, « Esport : un temple du jeu vidéo pour tous, à Paris », *Le Télégramme*, 20/06/2021.

Jean Desmartin, « Les jeunes du Pilat s'affrontent dans un tournoi de Mario Kart », *Le Progrès*, 24/06/2021.

Florent Bibiloni, « Quand l'Esport met les voiles », *Ouest-France*, 24/06/2021.

« Un tournoi de jeux vidéo pour sortir de l'isolement », *La Voix du Nord*, 28/06/2021.

« Tournoi de FIFA 2021 sur PS5 », *Le Télégramme*, 01/07/2021.

« La finale de la Lyon e-sport en streaming gratuit », *Le Progrès*, 04/07/2021.

« Quel avenir pour Fifa et PES ? », *Ouest-France*, 05/07/2021.

« Rive2Geek, nouvelle version, a séduit 52 joueurs », *Le Progrès*, 05/07/2021.

« Game Ward, l'équipe qui monte dans l'e-sport », *Le Progrès*, 06/07/2021.

Flavien Clément, « Julien Benneteau, le Burgien aux multiples vies », *Le Progrès*, 06/07/2021.

édouard Daniel, « Les orKs Grand Poitiers ambassadeurs de l'e-sport », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/07/2021.

Charles Desthieux, « “On veut vraiment mettre la ville sur la carte de l'e-sport” », *La Voix du Nord*, 10/07/2021.

« “Lille e-sport m'offre un salaire tous les mois” », *La Voix du Nord*, 10/07/2021.

Hendrik Delaire, « Le vrai retour de l'e-sport dans les salles », *Le Parisien*, 12/07/2021.

« Rayan Hanafi, l'e-sport d'un nouveau genre », *La Voix du Nord*, 13/07/2021.

« Le service jeunesse intègre le e-sport », *Ouest-France*, 17/07/2021.

« Tournoi de jeux vidéo, vendredi », *Le Télégramme*, 22/07/2021.

« Tournoi de jeux vidéo aujourd'hui », *Le Télégramme*, 23/07/2021.

« eSport : les Brestois sacrés champions de l'Open Tour France », *Le Télégramme*, 23/07/2021.

Dorian Cocatrix, « Quimperlé Le tournoi de jeu vidéo a fait le plein », *Le Télégramme*, 24/07/2021.

« Gaming », *Ouest-France*, 28/07/2021.

Violette Vauloup, « Un club de gaming pour lutter contre l'addiction », *Ouest-France*, 31/07/2021.

Clément Teraha, « L'e-sport en pleine croissance », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 31/07/2021.

« Le Z Event, le stream français au record mondial », *Le Bien Public*, 01/08/2021.

Maël Baudé, « Trois amis lancent l'association CBR Esport », *Ouest-France*, 02/08/2021.

« Un triathlon d'e-sport cet après-midi », *Ouest-France*, 03/08/2021.

« Le SO Cholet lance sa section e-sport », *Ouest-France*, 04/08/2021.

Charles Bonnel, « Du eSport au stade Pierre-Mauroy, des jeux vidéo dans le temple du football », *La Voix du Nord*, 06/08/2021.

« e-sport : Nathan Massol mettra son titre en jeu à Las Vegas », *Le Progrès*, 08/08/2021.

« Gamers un jour, Gamers toujours ! », *Ouest-France*, 10/08/2021.

Bastien David, « L'e-sport veut devenir professionnel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/08/2021.

Fanny Evrard, « Joël Filipe lance une association pour encadrer les e-sportifs anonymes », *La Voix du Nord*, 14/08/2021.

« Un sportif devenu e-sportif », *La Voix du Nord*, 14/08/2021.

« “J’anime des conventions un peu partout en France” », *Le Progrès*, 16/08/2021.

« Il organise un tournoi Pokémon Unite le 21 août », *Le Progrès*, 16/08/2021.

Angélique Cléret, « Handicapé, il joue aux jeux vidéo... avec ses pieds », *Ouest-France*, 22/08/2021.

« Une structure de streamers bourguignons verra bientôt le jour », *Le Bien Public*, 29/08/2021.

« Avec sa junior association, Sylvain fédère autour des jeux vidéo », *La Voix du Nord*, 01/09/2021.

« Le FC Gueugnon lance son équipe de foot virtuel », *Le Journal de Saône et Loire*, 01/09/2021.

« e-sport et Twitch, de nouveaux terrains de jeu », *Le Journal de Saône et Loire*, 01/09/2021.

Swipret, « JEU VIDÉO Premier Rocket League à Tours samedi 4 septembre », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 03/09/2021.

Marie Vandekerkhove, « Il reste des places pour les finales d’eSport », *La Voix du Nord*, 05/09/2021.

Pascaline Mesnage, « Esport : les futurs pros en action », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 06/09/2021.

Marie Vandekerkhove, « Le tournoi eSport au stade Mauroy a connecté 150 000 spectateurs », *La Voix du Nord*, 07/09/2021.

« Où sont les femmes ? », *La Voix du Nord*, 07/09/2021.

« Wizix, eSportif pro au Losc », *La Voix du Nord*, 07/09/2021.

« La Source, un nouvel espace de partage dédié à l’e-sport », *Le Progrès*, 10/09/2021.

« Allan Pattyn se lance dans le coaching de jeux vidéo », *Ouest-France*, 10/09/2021.

« Guipavas Avec Taran, le jeu, c’est du sérieux », *Le Télégramme*, 11/09/2021.

« Les jeunes de l’espace Ados créent leur tournoi Fifa », *Ouest-France*, 13/09/2021.

M. L, « La Bretagne vise l’e-sport de haut niveau », *Ouest-France*, 22/09/2021.

« Dinard L’équipe de Crazy Esport de la région Bretagne en stage », *Le Télégramme*, 24/09/2021.

« L’association d’e-sport Overtime débarque à Dunkerque », *La Voix du Nord*, 25/09/2021.

Faustine Luneau, « Amis sur Virtual Regatta, ils se rencontrent en vrai », *Ouest-France*, 26/09/2021.

« La Métropole vote pour la poursuite du projet de salle Arena », *Le Progrès*, 28/09/2021.

Augustin Thiefaine, « Ce fan de jeux vidéo crée des compétitions pour aider les associations », *Le Progrès*, 29/09/2021.

Nolwenn Autret, « Arradon Théo Cartron, passionné de géo et de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 29/09/2021.

N.d, « Un projet de complexe e-sport à l’étude ? », *Le Bien Public*, 04/10/2021.

Guillaume Laclotre, « Twitch : nouveau terrain de jeu de l’ASSE », *Le Progrès*, 06/10/2021.

Guillaume Laclotre, « Ilias El Rhazzaz : « Se retrouver face à Messi, ça fait bizarre ! » », *Le Progrès*, 08/10/2021.

« “Un passage obligatoire pour les sports” », *Le Bien Public*, 10/10/2021.

Pascal Bonnardot, « Une journée dédiée aux jeux vidéo et à la sensibilisation », *Le Journal de Saône et Loire*, 11/10/2021.

« Premier tournoi e-sport : à vos manettes ! », *La Voix du Nord*, 14/10/2021.

« Un tournoi intercommunal de jeu vidéo », *Ouest-France*, 14/10/2021.

« Les fans de jeux vidéo se rencontrent à la LAN’Divy », *Ouest-France*, 17/10/2021.

« Les annonceurs s’attaquent au e-sport », *Le Bien Public*, 17/10/2021.

« Just dance a ouvert le bal des tournois de gaming », *Ouest-France*, 19/10/2021.

« Le réseau Libellule organise un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 20/10/2021.

Jean Desfonds, « Le e-sport débarque dans l’Ouest lyonnais », *Le Progrès*, 21/10/2021.

« FOCUS|Le lexique des jeux les plus populaires », *Le Parisien*, 23/10/2021.

Parauguste Canier, « L’e-sport, une affaire de pros ! », *Le Parisien*, 23/10/2021.

« INTERVIEW|“Il faut une bonne hygiène de vie” », *Le Parisien*, 23/10/2021.

« Les têtes d’affiche Steven “Hans Sama” Liv. », *Le Parisien*, 23/10/2021.

« Un tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 26/10/2021.

« Près de 200 joueurs pour le premier tournoi e-sport de Ternois com », *La Voix du Nord*, 27/10/2021.

« Un écran géant pour le tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 27/10/2021.

Claire Giovaninetti, « En un an, Atletec s’est fait une place dans l’e-sport », *Ouest-France*, 28/10/2021.

Virginie Wéber, « Dans la peau d’un pilote de rallye », *Le Parisien*, 01/11/2021.

« Z Event : 10 millions d’euros collectés par les streamers pour Action contre la Faim », *Le Télégramme*, 02/11/2021.

« Constance représente Brielles pour le tournoi Just Dance », *Ouest-France*, 05/11/2021.

Daniel Brun, « Une centaine de geeks ce week-end à la Hune », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 05/11/2021.

« Le Gaming, organisé par le comité jeunes et l’espace jeunes, se poursuit ce dimanche », *Le Progrès*, 07/11/2021.

Daniel Brun, « Gamers assembly : la commune se dévoile aux “geeks” », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 09/11/2021.

« L’État lance un concours sur “Farming simulator” », *Ouest-France*, 11/11/2021.

Hugues Choteau, « Pour se réinventer, Cora Flers et Wattignies se lancent dans le gaming et l’e-sport », *La Voix du Nord*, 12/11/2021.

Roxane Grolleau, « Dina, vice-championne du monde de Just Dance », *Ouest-France*, 14/11/2021.

Lydéric Bernard, « Quand des champions d’e-sport mouillent le maillot dans le centre commercial », *La Voix du Nord*, 15/11/2021.

« Louna, championne du tournoi Just Dance », *Ouest-France*, 19/11/2021.

Mchataigner, « Les joueurs Fifa s'affrontent sur grand écran », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 23/11/2021.

« UN SECTEUR EN PLEIN BOOM », *Le Progrès*, 24/11/2021.

« Le vocabulaire de l'esport », *Ouest-France*, 25/11/2021.

« Fuzion, CBR : jeunes équipes amateurs aux fortes ambitions », *Ouest-France*, 25/11/2021.

« Au MSB, "l'esport comme porte d'entrée" », *Ouest-France*, 25/11/2021.

Arthur Massot, « Dans la roue de Maxime Brient, futur SimRacer professionnel », *Ouest-France*, 25/11/2021.

« ACO », *Ouest-France*, 25/11/2021.

G.l, « Ilias El Rhazzaz sélectionné en équipe de France eFoot », *Le Progrès*, 26/11/2021.

Guénaèle Calant, « Torcy se rêve en capitale de l'e-sport en vue des Jeux olympiques », *Le Parisien*, 29/11/2021.

édouard Daniel, « Au club e-sport, le jeu vidéo se joue avec passion et raison », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 30/11/2021.

Elliott Bureau, « Un week-end pour un e-sport responsable », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 02/12/2021.

« Vingt-huit joueurs au premier tournoi de foot e-sport », *Ouest-France*, 15/12/2021.

« Une journée pour découvrir le Esport », *Ouest-France*, 17/12/2021.

« Plouvorn Qui veut participer aux jeux vidéos en réseau à la médiathèque ? », *Le Télégramme*, 18/12/2021.

Elliott Bureau, « Niort se fait un nom dans le e-sport mondial », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 18/12/2021.

« Première compétition de la e-sport Academy », *La Voix du Nord*, 19/12/2021.

F.b, « Des compétitions en ligne », *La Voix du Nord*, 20/12/2021.

Pierre Amar, « Sport et e-sport, mêmes codes, même esprit sportif », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2021.

Mdebeaux, « e-sport Après le championnat, les Chamois Niortais remportent la Coupe », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 24/12/2021.

J. P, « Levenez, un Mondial au salon », *Ouest-France*, 06/01/2022.

Guillaume Nédélec, « Aux 24 Heures virtuelles, "ça va aller fort" », *Ouest-France*, 12/01/2022.

« Pontivy Ils organisent un tournoide e-sport pour leurs études », *Le Télégramme*, 13/01/2022.

Antonin Le Bris, « Les 24 H du Mans virtuelles, c'est quoi ? », *Ouest-France*, 13/01/2022.

Maxime Ducher, « À Paris, avec les Ultras de l'e-sport », *Le Parisien*, 13/01/2022.

« L'e-sport à l'honneur avec un grand tournoi ce week-end », *Sud Ouest*, 14/01/2022.

« Les 24 Heures du Mans Virtuelles, c'est samedi », *Ouest-France*, 15/01/2022.

« La bibliothèque propose des tournois de jeux vidéo », *Ouest-France*, 16/01/2022.

Guillaume Nédélec, « Verstappen a animé les premières heures de course », *Ouest-France*, 16/01/2022.

Lucas Jacque, « Quand l'esport déplace les foules », *Le Bien Public*, 16/01/2022.

Lucas Jacque, « League of Legends : la France dans le gratin européen », *Le Bien Public*, 16/01/2022.

Lucas Jacque, « La Karmine Corp, c'est quoi ? », *Le Bien Public*, 16/01/2022.

« 24 Heures virtuelles : Verstappen enflamme le départ », *Ouest-France*, 16/01/2022.

« Trois étudiants ont organisé un tournoi e-sport », *Ouest-France*, 22/01/2022.

Corentin Murat, « Esport, l'autre équipe du FC Gueugnon », *Le Journal de Saône et Loire*, 22/01/2022.

Patricia Noël et Japhet Blanpain, « Le jeu vidéo, sport ou pas sport ? On a posé la question à des pros », *La Voix du Nord*, 23/01/2022.

« Voltage e-sport est à la recherche d'un local », *La Voix du Nord*, 23/01/2022.

« Une nuit de jeux en réseaux aura lieu samedi », *Ouest-France*, 09/02/2022.

« Un tournoi de jeux vidéo à la médiathèque », *Ouest-France*, 10/02/2022.

« Penhars Une nuit entière pour jouer en réseau à Penhars », *Le Télégramme*, 10/02/2022.

« Trois jours de e-sport au Cyberspace », *Le Progrès*, 13/02/2022.

« Penhars Nuit blanche pour une vingtaine de gamers au Centre des Abeilles », *Le Télégramme*, 14/02/2022.

« Rectificatif : le stage de e-sport au cyber espace », *Le Progrès*, 14/02/2022.

« Succès pour la première édition de l'Emerald Smash », *Ouest-France*, 15/02/2022.

« Un tournoi de jeux vidéo organisé cette semaine », *Ouest-France*, 15/02/2022.

« Plouhinec Un tournoi de jeu vidéo organisé à la médiathèque René-Quillivic », *Le Télégramme*, 18/02/2022.

« Jeux vidéo : Roche'N'Game reporté en octobre », *Ouest-France*, 19/02/2022.

Ariane Riou, « Les gameurs entre rejet et désintérêt poli », *Le Parisien*, 19/02/2022.

« Une centaine de participants à un tournoi d'e-sport sur le jeu Civilization VI », *Le Progrès*, 20/02/2022.

« Le Football club a réussi sa journée jeux vidéo/tartiflettes », *Le Progrès*, 21/02/2022.

N.g, « TÉMOIN|'Pas d'infraction pénale en cas de triche dans les jeux vidéo' », *Le Parisien*, 21/02/2022.

Cassandra Dewaegeneire, « Ces Caennais lancent une équipe de eFoot normande », *Ouest-France*, 22/02/2022.

L. R, « Un projet de bar e-sport alliant bar et jeux », *Ouest-France*, 23/02/2022.

« Le festival du Stunfest annonce son édition 2022 », *Ouest-France*, 26/02/2022.

Jérémy Proux, « Dans un monde virtuel, un effort bien réel », *Ouest-France*, 02/03/2022.

« Quand les jeux vidéo détrônent le foot au Brésil », *Le Télégramme*, 05/03/2022.

« Le cyberspace organise un tournoi mixte », *Le Progrès*, 08/03/2022.

Lbeneat, « Le District lance sa compétition eFoot », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 08/03/2022.

« Meucon Un tournoi du jeu vidéo Mario Kart le 2 avril », *Le Télégramme*, 19/03/2022.

« Le club esport inauguré », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 21/03/2022.

« Ehos Prod' valorise l'e-sport et le jeu vidéo », *Ouest-France*, 22/03/2022.

« Pont-Croix Un tournoide jeu vidéo de samedi », *Le Télégramme*, 23/03/2022.

Corentin Murat, « Amener les jeunes à l'emploi par le jeu vidéo, le pari de la Mission locale », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/03/2022.

« Mohamed Ralhi, un ado qui excelle en jeux vidéo », *Ouest-France*, 26/03/2022.

Oscar Bertrand, « Ambition de titre et structure immense pour les gamers de l'OL », *Le Progrès*, 28/03/2022.

« Plouigneau Un tournoi FIFA 2020 à la médiathèque le 13 avril », *Le Télégramme*, 29/03/2022.

Marie Pomme, « Loudéac À Plessala, Youenn Rocaboy est coach en Esport », *Le Télégramme*, 30/03/2022.

« Treffléan Les jeunes ont participé à un tournoi de jeux vidéo », *Le Télégramme*, 01/04/2022.

« Tournoi Mario Kart : Stevann ira en finale ce samedi », *Ouest-France*, 02/04/2022.

T.b, « Qu'est-ce que l'esport ? », *La Voix du Nord*, 04/04/2022.

Timothée Barnaud, « Jeux vidéo : Lille Esport, un club bien parti pour durer », *La Voix du Nord*, 04/04/2022.

Mehdi Gherdane, « L'épatant succès de l'e-sport », *Le Parisien*, 04/04/2022.

« Le Comité des loisirs organise un tournoi de jeux vidéo », *Ouest-France*, 15/04/2022.

Jean-françois Rullier, « La Gamers Assembly : 1 500 joueurs en présentiel », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2022.

Jean-françois Rullier, « À quel univers appartenez-vous ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2022.

Jean-françois Rullier, « "L'e-sport sera au Jeux Olympiques de 2028." », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2022.

Jean-françois Rullier, « Quelles sont les stars de l'e-sport à ne pas manquer à la Gamers Assembly ? », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 16/04/2022.

« Le Local jeunes a proposé un tournoi e-sport », *Ouest-France*, 18/04/2022.

« Le Foot féminin Douaisis organise son premier tournoi eSport le 1er mai », *La Voix du Nord*, 19/04/2022.

« Un trophée rapproche les seniors du jeu vidéo », *Ouest-France*, 20/04/2022.

Charlotte Godot, « Un tournoi Fifa pour parler du rôle de la mission locale », *Le Journal de Saône et Loire*, 22/04/2022.

Lydéric Bernard, « Un tournoi FIFA22 en mode XXL, le 30 avril », *La Voix du Nord*, 24/04/2022.

Mehdi Laïdouni, « Avec Obsession Arras Gaming, le e-sport possède enfin un lieu dédié », *La Voix du Nord*, 26/04/2022.

« La Tour de Tokyo, temple de l'e-sport », *Ouest-France*, 26/04/2022.

Guillaume Nédélec, « Le jeu vidéo sur Le Mans en pleine préparation », *Ouest-France*, 28/04/2022.

Laurence Duc, « Les jeux vidéos s'invitent au Studio République », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/04/2022.

R.c, « Un joueur de L'Étrat-La Tour bientôt à Clairefontaine », *Le Progrès*, 28/04/2022.

« Wii bowling : les seniors battus par les Vendéens », *Ouest-France*, 30/04/2022.

« Ces seniors participent à un concours sur Nintendo », *Ouest-France*, 30/04/2022.

« On pilote avec Mario Kart à la ludothèque », *Ouest-France*, 03/05/2022.

Hugo Deschamps, « Maître Armand en quête des mondiaux Pokémon », *Ouest-France*, 06/05/2022.

Francis Massias, « Une compétition innovante de jeux vidéo avec l'ASP », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 07/05/2022.

Eva Leray, « Il se mobilise pour adapter l'eSport au handicap », *Ouest-France*, 08/05/2022.

Samuel Nohra, « Sept (très) bonnes raisons d'aller au Stunfest », *Ouest-France*, 19/05/2022.

Romain Lecompte, « Ils sont champions de jeu vidéo à 70 et 94 ans ! », *Ouest-France*, 22/05/2022.

« Rennes À Rennes, la 17^e édition du Stunfest, rendez-vous des gamers », *Le Télégramme*, 23/05/2022.

Emmanuel Daligand, « Un tournoi Fifa 22 ce mercredi à la salle des fêtes », *Le Journal de Saône et Loire*, 24/05/2022.

Bdavid, « Un tournoi d'e-sport à Mame », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 28/05/2022.

Marie Lenglet, « Des e-sportifs bretons accueillis au Campus sport », *Ouest-France*, 30/05/2022.

« Dinard Les e-sportifs jouent la performance au Campus », *Le Télégramme*, 01/06/2022.

Paul Bohec, « Péaule Le bac, l'Élysée et Bercy : la folle semaine du gamer breton », *Le Télégramme*, 03/06/2022.

« Amateurs et pros de l'impro à Doulon », *Ouest-France*, 03/06/2022.

Pveille, « JEUX VIDÉOS Des Tourangeaux reçus à l'Élysée », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 04/06/2022.

« Lorient Le FC Lorient conserve son titre d'eLigue1 », *Le Télégramme*, 07/06/2022.

Guillaume Laclotre, « Ilias El Rhazzaz : « Mon quotidien a beaucoup changé » », *Le Progrès*, 10/06/2022.

Laurence Fischer, « Théâtre de l'Astrée : du gaming et de l'actualité en juin », *Le Progrès*, 10/06/2022.

Stéphane Guihéneuf, « Lorient Qui sont les champions de France eLigue1 du FC Lorient ? », *Le Télégramme*, 15/06/2022.

« Lorient "C'est bon pour l'image" », *Le Télégramme*, 15/06/2022.

« Corbas se lance dans le eCycling », *Le Progrès*, 17/06/2022.

« Quand le Sew se transforme en temple du jeu vidéo », *Ouest-France*, 24/06/2022.

« Morlaix Tournoi de jeux vidéo sur grand écran, demain au Sew », *Le Télégramme*, 25/06/2022.

« T'as essayé... le Reload gaming bar, un bar à jeux vidéo ? », *La Voix du Nord*, 27/06/2022.

Yoann Terrasse, « Favoriser le lien social avec un tournoi de jeux vidéo », *Le Progrès*, 07/07/2022.

« Une compétition de sport électronique devant l'hôtel de ville ce vendredi », *La Voix du Nord*, 08/07/2022.

Fabien Pestiaux, « Sylvain Regnier, cet ado de 17 ans qui veut se faire un nom dans l'e-sport », *La Voix du Nord*, 08/07/2022.

Quentin-mathéo Pihour, « Saint-Brieuc "Développer une scène e-sport" dans le 22 », *Le Télégramme*, 10/07/2022.

Paul Ganassali, « Mission locale : le gaming comme cheval de Troie », *Le Progrès*, 11/07/2022.

C.I, « ENTRETIEN | "Notre ambition, être aux Jeux olympiques de 2028" », *Le Parisien*, 12/07/2022.

Michele Colas, « Futurolan, toujours dans le coup », *La Nouvelle République du Centre-Ouest*, 12/07/2022.

Aurélie Berland, « L'équipe Fuzion esport voit les choses en grand », *Ouest-France*, 13/07/2022.

Lydia Reynaud, « Un bar e-sport devrait ouvrir dans le centre-ville d'ici janvier », *Ouest-France*, 13/07/2022.

« Coëtmieux Un tournoi de jeu vidéo Mario Kart s'est déroulé à la bibliothèque », *Le Télégramme*, 23/07/2022.

N. L, « La première édition d'un tournoi de jeux vidéo organisée », *Le Bien Public*, 25/07/2022.

Sources issues de *lequipe.fr*

« L'Équipe lance l'E-Football League, un Championnat de France de FIFA 16 », *L'Équipe.fr*, 3/1/2016, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/L-equipe-lance-l-e-football-league-un-championnat-de-france-de-fifa-16/620536>].

« Le Premier ministre Manuel Valls favorable au développement de compétitions esport en France », *L'Équipe.fr*, 20/1/2016, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-premier-ministre-manuel-valls-favorable-au-developpement-de-competitions-esport-en-france/626504>].

« La E-Football League en prime time dès vendredi sur L'ÉQUIPE 21 (20 h 45) », *L'Équipe.fr*, 21/1/2016, [<https://www.lequipe.fr/Medias/Actualites/La-e-football-en-prime-time-vendredi-sur-l-equipe-21/626802>].

« Wolfsburg recrute une star sur FIFA », *L'Équipe.fr*, 8/2/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Wolfsburg-recrute-une-star-sur-fifa/632944>].

« Suivez la FIFA Interactive World Cup 2016 en direct vidéo », *L'Équipe.fr*, 18/3/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-la-fifa-interactive-world-cup-2016-en-direct-video/644494>].

Islem Sharouda, « Le Sénat adopte la reconnaissance officielle de l'esport et des joueurs professionnels », *L'Équipe.fr*, 5/5/2016, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-senat-adopte-la-reconnaissance-officielle-de-l-esport-et-des-joueurs-professionnels/668309>].

« La finale de l'E-Football League sur L'Équipe 21 », *L'Équipe.fr*, 3/6/2016, [<https://www.lequipe.fr/Medias/Actualites/La-finale-de-l-e-football-league-sur-l-equipe-21/688727>].

Paul Arrivé et Fabien Mulo, « Le PSG sur le point de se lancer dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 2/9/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-sur-le-point-de-se-lancer-dans-l-esport/723687>].

Paul Arrivé, « Les 76ers de Philadelphie s'investissent dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 26/9/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Les-76ers-de-philadelphie-s-investissent-dans-l-esport/731204>].

Paul Arrivé, « Starcraft II : MarineLorD s'en va pour défier la Corée », *L'Équipe.fr*, 27/9/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Starcraft-ii-marinelord-s-en-va-defier-la-coree/731449>].

Paul Arrivé, « «Worlds» de League of Legends : coup d'envoi et mode d'emploi », *L'Équipe.fr*, 29/9/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-worlds-de-league-of-legends-coup-d-envoi-et-mode-d-emploi/731475>].

Paul Arrivé, « Le PSG pourrait recruter les deux meilleurs joueurs du monde sur Fifa 16 », *L'Équipe.fr*, 29/9/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-pourrait-recruter-les-deux-meilleurs-joueurs-du-monde-sur-fifa-16/732246>].

Paul Arrivé, « Le PSG confirme son arrivée dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 4/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-confirme-son-arrivee-dans-l-esport/733726>].

Paul Arrivé, « Asvel : l'eSport, étape par étape », *L'Équipe.fr*, 5/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Asvel-l-esport-etape-par-etape/733977>].

Paul Arrivé, « La web TV O’Gaming à l’heure des Worlds de League of Legends », *L’Équipe.fr*, 6/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-web-tv-o-gaming-a-l-heure-des-worlds-de-league-of-legends/734300>].

Paul Arrivé, « Fifa 17 : Une ligue espagnole à 11 contre 11, avec le FC Séville ou Villarreal », *L’Équipe.fr*, 10/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-17-une-ligue-espagnole-a-11-contre-11-avec-le-fc-seville-ou-villarreal/735449>].

Paul Arrivé, « MarineLorD, Stephano et la Team EnVyUs iront en Chine pour les WESG », *L’Équipe.fr*, 11/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Marinelord-stephano-et-la-team-envyus-iront-en-chine-pour-les-wesg/735710>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Albus Nox Luna, le miracle des Worlds », *L’Équipe.fr*, 13/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-albus-nox-luna-le-miracle-des-worlds/736273>].

COB B a la LFP, « La LFP lance la e-Ligue 1 », *L’Équipe.fr*, 18/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-lfp-lance-la-e-ligue-1/737875>].

COB B a la LFP, « Didier Quillot : “Un nouveau territoire pour la LFP” », *L’Équipe.fr*, 18/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Didier-quillot-un-nouveau-territoire-pour-la-lfp/737916>].

Paul Arrivé, « Le PSG eSports dévoile ses plans », *L’Équipe.fr*, 20/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-esports-devoile-ses-plans/738763>].

Paul Arrivé, « L’eSport et Fifa de retour sur la chaîne l’Equipe », *L’Équipe.fr*, 25/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-et-fifa-de-retour-sur-la-chaine-l-equipe/740421>].

Paul Arrivé, « Fifa : l’AS Monaco s’associe avec Epsilon eSports », *L’Équipe.fr*, 26/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-l-as-monaco-s-associe-avec-epsilon-esports/740647>].

Paul Arrivé, « Bora “Yellowstar” Kim : “Quand tu signes au PSG, tu te dois de faire des résultats” », *L’Équipe.fr*, 27/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Bora-yellowstar-kim-quand-tu-signes-au-psg-tu-te-dois-de-faire-des-resultats/740842>].

Paul Arrivé, « League of Legends : pourquoi les équipes coréennes sont-elles si fortes ? », *L’Équipe.fr*, 29/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-pourquoi-les-equipes-coreennes-sont-elles-si-fortes/742816>].

Paul Arrivé, « League of Legends : face à Samsung, SKT T1 remporte son troisième titre de champion du monde », *L’Équipe.fr*, 30/10/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-face-a-samsung-skt-t1-remporte-son-troisieme-titre-de-champion-du-monde/743334>].

Paul Arrivé, « Fifa : August “Agge” Rosenmeier (PSG eSports) s’impose en Pologne », *L’Équipe.fr*, 6/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-august-agge-rosenmeier-psg-esports-s-impose-en-pologne/746605>].

« La finale de la Coupe du monde ESWC Fifa 17 sur la chaîne L’Equipe mardi à 20 h 50 », *L’Équipe.fr*, 8/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-finale-de-la-coupe-du-monde-eswc-fifa-17-sur-la-chaine-l-equipe-mardi-a-20h50/747292>].

Paul Arrivé, « L’OL va se lancer sur Fifa 17 à son tour », *L’Équipe.fr*, 9/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-ol-va-se-lancer-sur-fifa-17-a-son-tour/747615>].

Paul Arrivé, « League of Legends : La LoL KeSPA Cup a démarré en Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 10/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-lol-kespa-cup-a-demarre-en-coree-du-sud/747866>].

« *"L'Équipe", partenaire de la websérie documentaire sur l'eSport : "In Game" », *L'Équipe.fr*, 14/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-partenaire-de-la-webserie-documentaire-sur-l-esport-in-game/748033>].

Paul Arrivé, « Rainbow 6 : Vitality champion du monde », *L'Équipe.fr*, 14/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Rainbow-6-vitality-champion-du-monde/749216>].

Paul Arrivé, « AlphaCast, capitaine de l'équipe de France d'Overwatch : "C'était vraiment impressionnant" », *L'Équipe.fr*, 14/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Alphacast-capitaine-de-l-equipe-de-france-d-overwatch-c-etait-vraiment-impressionnant/748706>].

Paul Arrivé, « Vivendi et le groupe Canal amènent Fifa à l'Olympia », *L'Équipe.fr*, 15/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vivendi-et-le-groupe-canal-amenent-fifa-a-l-olympia/749434>].

« Une web-série inédite : "In Game", entrez dans légende », *L'Équipe.fr*, 16/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Une-web-serie-inedite-in-game-entrez-dans-legende/749190>].

Paul Arrivé, « Le FC Nantes recrute un champion du monde Fifa », *L'Équipe.fr*, 16/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-fc-nantes-recrute-un-champion-du-monde-fifa/749973>].

Pascal Glo, « Pour les clubs de foot, l'eSport fait vivre », *L'Équipe.fr*, 17/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Pour-les-clubs-de-foot-l-esport-fait-vivre/750084>].

Paul Arrivé, « NiP et UoL triomphent aux IEM Oakland », *L'Équipe.fr*, 21/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Nip-et-uol-triomphent-aux-iem-oakland/751730>].

Paul Arrivé, « La stratégie des clubs de foot professionnels est-elle pertinente pour investir l'eSport ? », *L'Équipe.fr*, 23/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-strategie-des-clubs-de-foot-professionnels-est-elle-pertinente-pour-investir-l-esport/752440>].

Fabien Mulet, « L'eSport et les chiffres : la dangereuse tentation de la surestimation », *L'Équipe.fr*, 24/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-et-les-chiffres-la-dangereuse-tentation-de-la-surestimation/752508>].

Paul Arrivé, « Romain Bigeard : "Si on a un 'Unicorns of Love' – PSG, on teint des maillots de l'OM en rose et on joue avec sur scène" », *L'Équipe.fr*, 27/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Romain-bigeard-si-on-a-un-unicorns-of-love-psg-on-teint-des-maillots-de-l-om-en-rose-et-on-joue-avec-sur-scene/753499>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Paul "sOAZ" Boyer vers un retour chez Fnatic ? », *L'Équipe.fr*, 28/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-paul-soaz-boyer-vers-un-retour-chez-fnatic/754354>].

Paul Arrivé, « PSG eSports : deux Sud-Coréens en approche ? », *L'Équipe.fr*, 29/11/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Psg-esports-deux-sud-coreens-en-approche/754768>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Vitality change de support », *L'Équipe.fr*, 1/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-vitality-change-de-support/755239>].

Paul Arrivé, « League of Legends : le PSG dévoilera son équipe le 14 décembre au Parc des Princes », *L'Équipe.fr*, 6/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-devoilera-son-equipe-le-14-decembre-au-parc-des-princes/756918>].

Paul Arrivé, « League of Legends : le tournoi “All-Star” démarre ce jeudi », *L'Équipe.fr*, 7/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-tournoi-all-star-demarre-ce-jeudi/757190>].

Paul Arrivé, « League of Legends : plus de 40 millions de personnes ont regardé la finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 8/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-plus-de-40-millions-de-personnes-ont-regarde-la-finale-des-worlds/757842>].

Paul Arrivé, « League of Legends : le “All-Star”, entre fun et sérieux à Barcelone », *L'Équipe.fr*, 9/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-all-star-entre-fun-et-serieux-a-barcelone/758127>].

Imanol Corcostegui, « En 2004, le match qui a tout changé », *L'Équipe.fr*, 9/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/En-2004-le-match-qui-a-tout-change/758128>].

Paul Arrivé, « League of Legends : au tournoi “All-Star”, les médias dédiés au sport sont de plus en plus nombreux à se pencher sur l'eSport », *L'Équipe.fr*, 10/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-au-tournoi-all-star-les-medias-dedies-au-sport-sont-de-plus-en-plus-nombreux-a-se-pencher-sur-l-esport/758586>].

Paul Arrivé, « À Barcelone, la star de League of Legends “Faker” dit s'attendre à une saison difficile et assure avoir “entendu parler” du PSG », *L'Équipe.fr*, 13/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/A-barcelone-la-star-de-league-of-legends-faker-dit-s-attendre-a-une-saison-difficile-et-assure-avoir-entendu-parler-du-psg/759595>].

Paul Arrivé, « League of Legends : le PSG dévoile son équipe », *L'Équipe.fr*, 14/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-devoile-son-equipe/760113>].

Paul Arrivé, « Avec “Vinch”, le FC Nantes recrute un deuxième joueur Fifa », *L'Équipe.fr*, 15/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Avec-vinch-le-fc-nantes-recrute-un-deuxieme-joueur-fifa/760443>].

Paul Arrivé, « Pour Médiamétrie, plus d'un quart des internautes en France sont intéressés par l'eSport », *L'Équipe.fr*, 16/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Pour-mediometrie-plus-d-un-quart-des-internautes-en-france-sont-interesses-par-l-esport/760725>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Un deal à 300 millions de dollars minimum entre Riot Games et BAMTech pour développer l'eSport », *L'Équipe.fr*, 17/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-un-deal-a-300-millions-de-dollars-minimum-entre-riot-games-et-bamtech-pour-developper-l-esport/761020>].

Paul Arrivé, « Nate Nanzer : “Pousser l'eSport plus haut”, avec l'Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 18/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Nate-nanzer-pousser-l-esport-plus-haut-avec-l-overwatch-league/761135>].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : Global Offensive : G2 et EnVyUs souffrent mais se qualifient pour l'Eleague Major », *L'Équipe.fr*, 19/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-global-offensive-g2-et-envyus-souffrent-mais-se-qualifient-pour-l-eleague-major/761724>].

Paul Arrivé, « Fifa 17 : Corentin “Rocky” Chevrey, champion de France à l'Olympia », *L'Équipe.fr*, 21/12/2016, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-17-corentin-rocky-chevrey-champion-de-france-a-l-olympia/762398>].

Paul Arrivé, « Du changement chez Millenium », *L'Équipe.fr*, 27/12/2016, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Du-changement-chez-millenium/763694].

Paul Arrivé, « Le Panathinaikos se lance dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 30/12/2016, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-panathinaikos-se-lance-dans-l-esport/764425].

Paul Arrivé, « eSport : l'ArmaTeam fait son retour », *L'Équipe.fr*, 2/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-armateam-fait-son-retour/765090].

Paul Arrivé, « eSport : xPeke ne démarrera pas la saison avec Origen », *L'Équipe.fr*, 3/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-xpeke-ne-demarrera-pas-la-saison-avec-origen/765331].

Paul Arrivé, « eSport : en créant "North", le FC Copenhague se lance sur Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 4/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-en-creant-north-le-fc-copenhague-se-lance-sur-counter-strike/765542].

Paul Arrivé, « eSport : cinq paris pour 2017 », *L'Équipe.fr*, 5/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cinq-paris-pour-2017/765783].

Paul Arrivé, « Orange, partenaire de l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 6/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Orange-partenaire-de-l-e-ligue-1/766275].

Paul Arrivé, « League of Legends : Vitality annonce son équipe », *L'Équipe.fr*, 7/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-vitality-annonce-son-equipe/766538].

Paul Arrivé, « eSport : Adidas devient l'équipementier de la Team Vitality », *L'Équipe.fr*, 9/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-adidas-devient-l-equipementier-de-la-team-vitality/767193].

Paul Arrivé, « Le Miami Heat dans l'eSport avec Misfits », *L'Équipe.fr*, 10/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-miami-heat-dans-l-esport-avec-misfits/767489].

Paul Arrivé, « eSport : les World Electronic Sports Games démarrent ce jeudi », *L'Équipe.fr*, 11/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-world-electronic-sports-games-demarrent-ce-jeudi/767757].

Paul Arrivé, « eSport : l'e-Ligue 1 va connaître son premier vainqueur », *L'Équipe.fr*, 13/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-e-ligue-1-va-connaître-son-premier-vainqueur/768408].

Paul Arrivé, « eSport : Eclipsia lance une webTV avec des joueurs professionnels Fifa », *L'Équipe.fr*, 14/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-eclipsia-lance-une-webtv-avec-des-joueurs-professionnels-fifa/768486].

Paul Arrivé, « eSport : sur CS : GO, les Français d'EnVyUs remportent les WESG », *L'Équipe.fr*, 15/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-cs-go-les-francais-d-envyus-remportent-les-wesg/768976].

Paul Arrivé, « Fabien "Neo" Devide, co-fondateur de Vitality : "Quand tu as Cabochard ou Steelback, tu veux les entourer de Galactiques et être le Real Madrid" », *L'Équipe.fr*, 16/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fabien-neo-devide-co-fondateur-de-vitality-quand-tu-as-cabochard-ou-steelback-tu-veux-les-entourer-de-galactiques-et-etre-le-real-madrid/769319].

Paul Arrivé, « "Faker", un "Dieu" au milieu des légendes », *L'Équipe.fr*, 17/1/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-faker-un-dieu-au-milieu-des-legendes/769267].

Paul Arrivé, « League of Legends : “Bengi” n’est plus à la droite de “Faker” », *L’Équipe.fr*, 18/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-bengi-n-est-plus-a-la-droite-de-faker/769465>].

Paul Arrivé, « Fifa 17 : l’Eredivisie lance son championnat eSports », *L’Équipe.fr*, 19/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-17-l-eredivisie-lance-son-championnat-esports/770194>].

Paul Arrivé, « eSport : la LFP dresse un bon bilan des débuts de l’Orange e-Ligue 1 », *L’Équipe.fr*, 20/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-lfp-dresse-un-bon-bilan-des-debuts-de-l-orange-e-ligue-1/770491>].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : À l’Eleague Major d’Atlanta, les Français de G2 et EnVyUs ne partent pas favoris », *L’Équipe.fr*, 22/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-a-l-eleague-major-d-atlanta-les-francais-de-g2-et-envyus-ne-partent-pas-favoris/771112>].

Paul Arrivé, « eSport : La Corée du Sud remporte les NationWars IV », *L’Équipe.fr*, 22/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-coree-du-sud-remporte-les-nationwars-iv/771106>].

Paul Arrivé, « eSport : Ronaldo investit dans une équipe au Brésil », *L’Équipe.fr*, 23/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-ronaldo-investit-dans-une-equipe-au-bresil/771409>].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : Astralis remporte l’Eleague Major », *L’Équipe.fr*, 29/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-astralis-remporte-l-eleague-major/773466>].

Paul Arrivé, « L’Olympique Lyonnais officialise son arrivée dans l’eSport », *L’Équipe.fr*, 30/1/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-olympique-lyonnais-officialise-son-arrivee-dans-l-esport/773742>].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : la “dream-team” française chez G2 », *L’Équipe.fr*, 3/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-la-dream-team-francaise-chez-g2/775006>].

Paul Arrivé, « League of Legends : les grands débuts du PSG », *L’Équipe.fr*, 4/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-les-grands-debuts-du-psg/775170>].

Paul Arrivé, « Fifa 17 a son premier champion d’Europe », *L’Équipe.fr*, 4/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-17-a-son-premier-champion-d-europe/775265>].

Paul Arrivé, « Bora “Yellowstar” Kim (PSG eSports) : “Maintenant, il faut assurer” », *L’Équipe.fr*, 5/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Bora-yellowstar-kim-psg-esports-maintenant-il-faut-assurer/775504>].

Paul Arrivé, « eSport : “Faker” bat un nouveau record sur Twitch », *L’Équipe.fr*, 7/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-faker-bat-un-nouveau-record-sur-twitch/775988>].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : nouveaux visages chez les Français d’EnVyUs », *L’Équipe.fr*, 8/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-nouveaux-visages-chez-les-francais-d-envyus/776284>].

Paul Arrivé, « Peter Moore : “L’eSport, un investissement pertinent pour les clubs de football” », *L’Équipe.fr*, 8/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Peter-moore-l-esport-un-investissement-pertinent-pour-les-clubs-de-football/776320>].

Paul Arrivé, « OL eSports : “À moyen terme je pense que le club se diversifiera” », *L’Équipe.fr*, 9/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Ol-esports-a-moyen-terme-je-pense-que-le-club-se-diversifiera/776603>].

Paul Arrivé, « eSport : Millenium fait son retour sur Hearthstone », *L’Équipe.fr*, 11/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-millenium-fait-son-retour-sur-hearthstone/777172>].

Paul Arrivé, « PSG-Schalke 04 : deux géants du sport s’affrontent sur League of Legends », *L’Équipe.fr*, 12/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Psg-schalke-04-deux-geants-du-sport-s-affrontent-sur-league-of-legends/777480>].

Paul Arrivé, « eSport : l’ESWC à l’heure d’hiver », *L’Équipe.fr*, 14/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-eswc-a-l-heure-d-hiver/778036>].

Paul Arrivé, « eSport : L’AS Rome s’associe avec Fnatic », *L’Équipe.fr*, 15/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-as-roma-s-associe-avec-fnatic/778284>].

Paul Arrivé, « eSport : sur Call of Duty, l’ESWC organise à Paris “l’un des tournois les plus impressionnants sur le papier” », *L’Équipe.fr*, 16/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-call-of-duty-l-eswc-organise-a-paris-l-un-des-tournois-les-plus-impressionnants-sur-le-papier/778596>].

Paul Arrivé, « eSport : pour “shox”, “il n’y a pas de dream-team” française sur Counter-Strike », *L’Équipe.fr*, 17/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pour-shox-il-n-y-a-pas-de-dream-team-francaise-sur-counter-strike/778982>].

Paul Arrivé, « eSport : Dans l’ombre de G2, les Français d’EnVyUs repartent de zéro », *L’Équipe.fr*, 18/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dans-l-ombre-de-g2-les-francais-d-envyus-repartent-de-zero/778992>].

Paul Arrivé, « ESWC : les Américains d’OpTic Gaming vainqueurs du tournoi Call of Duty à Paris », *L’Équipe.fr*, 20/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Eswc-les-americaains-d-optic-gaming-vainqueurs-du-tournoi-call-of-duty-a-paris/779644>].

Paul Arrivé, « eSport : la nouvelle voie de “SmithZz”, pilier français sur Counter-Strike », *L’Équipe.fr*, 21/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-nouvelle-voie-de-smithzz-pilier-francais-sur-counter-strike/779878>].

Paul Arrivé, « eSport : Les IEM Katowice ont démarré », *L’Équipe.fr*, 23/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-iem-katowice-ont-demarre/780326>].

Paul Arrivé, « eSport : Montpellier accueille un tournoi d’envergure », *L’Équipe.fr*, 25/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-montpellier-accueille-un-tournoi-d-envergure/781062>].

Paul Arrivé, « Les Flash Wolves remportent les IEM Katowice. (ESL) », *L’Équipe.fr*, 27/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-flash-wolves-vainqueurs-des-iem-katowice/781632>].

Paul Arrivé, « eSport : Katowice, “un réveil pour l’Europe” sur League of Legends », *L’Équipe.fr*, 28/2/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-katowice-un-reveil-pour-l-europe-sur-league-of-legends/781938>].

Paul Arrivé, « eSport : PMU et Asus, nouveaux sponsors du PSG », *L'Équipe.fr*, 1/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pmu-et-asus-nouveaux-sponsors-du-psg/782121].

Paul Arrivé, « eSport : Les IEM se poursuivent à Katowice », *L'Équipe.fr*, 2/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-iem-se-poursuivent-a-katowice/782419].

Paul Arrivé, « League of Legends : le PSG à la Lyon eSport ce week-end », *L'Équipe.fr*, 3/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-a-la-lyon-esport-ce-week-end/782535].

Paul Arrivé, « League of Legends : le PSG eSports joue sa place en playoffs », *L'Équipe.fr*, 4/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-esports-joue-sa-place-en-playoffs/782936].

Paul Arrivé, « Nintendo et l'eSport : je t'aime, moi non plus », *L'Équipe.fr*, 3/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Nintendo-et-l-esport-je-t-aime-moi-non-plus/782641].

Paul Arrivé, « League of Legends : le PSG en playoffs des Challenger Series », *L'Équipe.fr*, 5/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-le-psg-en-playoffs-des-challenger-series/783244].

Paul Arrivé, « eSport : L'OL lance une branche en Chine », *L'Équipe.fr*, 8/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-ol-lance-une-branche-en-chine/783826].

Paul Arrivé, « eSport : la Coupe de France de Street Fighter V pose ses valises au Grand Rex », *L'Équipe.fr*, 10/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-coupe-de-france-de-street-fighter-v-pose-ses-valises-au-grand-rex/784497].

Paul Arrivé, « eSport : Courbevoie remporte la Coupe de France sur Street Fighter V », *L'Équipe.fr*, 12/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-courbevoie-remporte-la-coupe-de-france-sur-street-fighter-v/784938].

Paul Arrivé, « eSport : Schalke 04 va organiser un tournoi Fifa entre clubs professionnels », *L'Équipe.fr*, 14/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-schalke-04-va-organiser-un-tournoi-fifa-entre-clubs-professionnels/785499].

Paul Arrivé, « eSport : Rocket League s'installe dans la discipline », *L'Équipe.fr*, 17/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-s-installe-dans-la-discipline/786393].

Paul Arrivé, « eSport : Schalke 04 éliminé des Challenger Series », *L'Équipe.fr*, 19/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-schalke-04-elimine-des-challenger-series/786970].

Paul Arrivé, « eSport : sur Call of Duty, Millenium qualifié pour la Pro League », *L'Équipe.fr*, 21/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-call-of-duty-millenium-qualifie-pour-la-pro-league/787399].

Paul Arrivé, « eSport : pour Yasin "Nisqy" Dincer (Fnatic Academy), "le PSG est plus fort maintenant" », *L'Équipe.fr*, 24/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pour-yasin-nisqy-dincer-fnatic-academy-le-psg-est-plus-fort-maintenant/787947].

Paul Arrivé, « eSport : Wolfsburg remporte la coupe organisée par Schalke 04 sur Fifa 17 », *L'Équipe.fr*, 25/3/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-wolfsburg-remporte-la-coupe-organisee-par-schalke-04-sur-fifa-17/788291].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, le PSG s'incline et reste en Challenger Series », *L'Équipe.fr*, 26/3/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-le-psg-s-incline-et-reste-en-challenger-series/788523>].

Paul Arrivé, « eSport : l'Eleague Street Fighter V Invitational a démarré », *L'Équipe.fr*, 28/3/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-eleague-street-fighter-v-invitational-a-demarre/788922>].

Paul Arrivé, « eSport : les enjeux de la dernière journée des LCS sur League of Legends », *L'Équipe.fr*, 30/3/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-enjeux-de-la-derniere-journee-des-lcs-sur-league-of-legends/789150>].

Paul Arrivé, « eSport : Olivier “Luffy” Hay passe le premier tour de l'Eleague sur Street Fighter V », *L'Équipe.fr*, 31/3/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-olivier-luffy-hay-passe-le-premier-tour-de-l-eleague-sur-street-fighter-v/789522>].

Paul Arrivé, « eSport : le PSG recrute un joueur brésilien de Fifa 17 », *L'Équipe.fr*, 1/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-recrute-un-joueur-bresilien-de-fifa-17/789767>].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, Fnatic accroche le dernier billet pour les playoffs des LCS », *L'Équipe.fr*, 3/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-fnatic-accroche-le-dernier-billet-pour-les-playoffs-des-lcs/790293>].

Paul Arrivé, « eSport : à Kiev, la formation tricolore Counter-Strike de G2 veut déjà frapper fort », *L'Équipe.fr*, 4/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-kiev-la-formation-tricolore-counter-strike-de-g2-veut-deja-frapper-fort/790312>].

Paul Arrivé, « eSport : Fabien “Neo” Devide (Vitality) : “On a été une déception mais on a le pouvoir de répondre” », *L'Équipe.fr*, 7/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fabien-neo-devide-vitality-on-a-ete-une-deception-mais-on-a-le-pouvoir-de-repondre/790967>].

Paul Arrivé, « eSport : Florent “Yuuki60” Soler (League of Legends) : “On a qu'une envie, aller en LCS” », *L'Équipe.fr*, 7/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-florent-yuuki60-soler-league-of-legends-on-a-qu-une-envie-aller-en-lcs/791136>].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, Steven “Hans sama” Liv poursuit son ascension », *L'Équipe.fr*, 8/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-steven-hans-sama-liv-poursuit-son-ascension/791325>].

Paul Arrivé, « eSport : Valentin Rongier représentera le FC Nantes en finale de l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 9/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valentin-rongier-representera-le-fc-nantes-en-finale-de-l-e-ligue-1/792010>].

Paul Arrivé, « eSport : sur Counter-Strike, débuts contrastés pour les Français de G2, FaZe s'impose », *L'Équipe.fr*, 11/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-counter-strike-debuts-contrastes-pour-les-francais-de-g2-faze-s-impose/792341>].

Paul Arrivé, « eSport : Schalke 04 continuera son aventure sur League of Legends », *L'Équipe.fr*, 13/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-schalke-04-continuera-son-aventure-sur-league-of-legends/792935>].

Paul Arrivé, « eSport : Acte 18 pour la Gamers Assembly », *L'Équipe.fr*, 14/4/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-acte-18-pour-la-gamers-assembly/792984>].

Paul Arrivé, « eSport : le joueur du PSG “DaXe” remporte le tournoi Fifa de la Gamers Assembly », *L'Équipe.fr*, 18/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-joueur-du-psg-daxe-remporte-le-tournoi-fifa-de-la-gamers-assembly/794112].

Paul Arrivé, « eSport : la discipline intégrée aux prochains Jeux asiatiques », *L'Équipe.fr*, 20/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-discipline-integree-aux-prochains-jeux-asiatiques/794689].

Paul Arrivé, « eSport : le Tournoi de Printemps de l'e-Ligue 1 s'achève ce week-end », *L'Équipe.fr*, 21/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-tournoi-de-printemps-de-l-e-ligue-1-s-acheve-ce-week-end/795192].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, G2 conserve son titre européen », *L'Équipe.fr*, 24/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-g2-conserve-son-titre-europeen/795850].

Paul Arrivé, « eSport : les deux représentants de l'OM en finale du Tournoi de Printemps de l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 25/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-deux-representants-de-l-om-en-finale-du-tournoi-de-printemps-de-l-e-ligue-1/796095].

Paul Arrivé, « La Gamers Assembly, tournée vers un eSport plus amateur », *L'Équipe.fr*, 26/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-gamers-assembly-dresse-son-bilan/796463].

Paul Arrivé, « eSport : sur Dota 2, le Major de Kiev a démarré », *L'Équipe.fr*, 27/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-dota-2-le-major-de-kiev-a-demarre/796646].

Islem Sharouda, « Anfield accueille la 2ème finale européenne de la PES League », *L'Équipe.fr*, 29/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Anfield-accueille-la-2eme-finale-europeenne-de-la-pes-league/797105].

Paul Arrivé, « eSport : le PSG penserait à faire rejouer Bora “Yellowstar” Kim », *L'Équipe.fr*, 30/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-penserait-a-faire-rejouer-bora-yellowstar-kim/797448].

Paul Arrivé, « eSport : sur Fifa 17, Toulouse et Metz dominant l'Orange e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 30/4/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-fifa-17-toulouse-et-metz-dominant-l-orange-e-ligue-1/797485].

Paul Arrivé, « eSport : champion du monde sur Hearthstone, “Pavel” quitte l'ArmaTeam », *L'Équipe.fr*, 2/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-champion-du-monde-sur-hearthstone-pavel-quitte-l-armateam/797824].

Paul Arrivé, « eSport : sur Dota 2, OG remporte un troisième Major de suite et installe sa dynastie », *L'Équipe.fr*, 2/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-dota-2-og-remporte-un-troisieme-major-de-suite-et-installe-sa-dynastie/797842].

Paul Arrivé, « eSport : la FDJ lance sa ligue sur Street Fighter V », *L'Équipe.fr*, 3/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-fdj-lance-sa-ligue-sur-street-fighter-v/798021].

Paul Arrivé, « eSport : 17 équipes participeront à la première NBA 2K League en 2018 », *L'Équipe.fr*, 4/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-17-equipes-participeront-a-la-premiere-nba-2k-league-en-2018/798485].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : “Prinsipe” champion d’Europe, “DaXe” (PSG) échoue en demi-finale », *L’Équipe.fr*, 7/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-prinsipe-champion-d-europe-daxe-psg-echoue-en-demi-finale/799206].

Paul Arrivé, « eSport – CS : GO : à Tours, les Français de G2 conquièrent leur premier titre », *L’Équipe.fr*, 8/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cs-go-a-tours-les-francais-de-g2-conquierent-leur-premier-titre/799617].

Islem Sharouda, « PES League : Un Français repêché pour la finale mondiale de Cardiff », *L’Équipe.fr*, 8/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Pes-league-un-francais-repeche-pour-la-finale-mondiale-de-cardiff/799529].

Paul Arrivé, « Hugo “Dioud” Padioleau : “Partir jouer au Brésil, la meilleure décision de ma vie” », *L’Équipe.fr*, 10/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Hugo-dioud-padioleau-partir-jouer-au-bresil-la-meilleure-decision-de-ma-vie/800003].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, les choses sérieuses commencent au Brésil », *L’Équipe.fr*, 9/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-les-choses-serieuses-commencent-au-bresil/799670].

Paul Arrivé, « eSport – LoL : Oskar “VandeR” Bogdan chez Vitality », *L’Équipe.fr*, 11/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-lol-oskar-vander-bogdan-chez-vitality/800304].

Paul Arrivé, « eSport – SFV : Olivier “Luffy” Hay vise une place en playoffs de l’Eleague », *L’Équipe.fr*, 12/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sfv-olivier-luffy-hay-vise-une-place-en-playoffs-de-l-eleague/800692].

Paul Arrivé, « eSport – SFV : Luffy éliminé de l’Eleague », *L’Équipe.fr*, 13/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sfv-luffy-elimine-de-l-eleague/800833].

Paul Arrivé, « Carlos “ocelote” Rodriguez : “Faire de G2 eSports une entreprise qui vaut un milliard” », *L’Équipe.fr*, 14/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Carlos-ocelote-rodriguez-faire-de-g2-esports-une-entreprise-qui-vaut-un-milliard/800840].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Jérôme “NiaK” Sudries, du cyclisme à CS : GO », *L’Équipe.fr*, 18/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-gerome-niak-sudries-du-cyclisme-a-cs-go/802342].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : Les Français en quête du titre suprême à Berlin », *L’Équipe.fr*, 19/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-les-francais-en-quete-du-titre-supreme-a-berlin/802554].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : Corentin “Rocky” Chevrey (Vitality) champion du monde à Berlin », *L’Équipe.fr*, 20/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-corentin-rocky-chevrey-vitality-champion-du-monde-a-berlin/802955].

Islem Sharouda, « Forza, Porsche et l’ACO ont “une volonté commune de se tourner vers l’eSport” », *L’Équipe.fr*, 20/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Forza-porsche-et-l-aco-ont-une-volonte-commune-de-se-tourner-vers-l-esport/802655].

Paul Arrivé, « eSport - League of Legends : une finale SKT - G2 », *L’Équipe.fr*, 21/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-une-finale-skt-g2/803133].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les Européens de G2 s’inclinent en finale du MSI », *L’Équipe.fr*, 22/5/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-europeens-de-g2-s-inclinent-en-finale-du-msi/803444].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : l'e-Ligue 1 va connaître son vainqueur », *L'Équipe.fr*, 22/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-l-e-ligue-1-va-connaître-son-vainqueur/803468>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : ManiiKa et le FC Metz remportent l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 23/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-maniika-et-le-fc-metz-remportent-l-e-ligue-1/803737>].

Paul Arrivé, « eSport : le projet “Ares” se dévoile », *L'Équipe.fr*, 24/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-projet-ares-se-devoile/804106>].

Paul Arrivé, « Agnel, Bascou, Elissonde : ces athlètes français passionnés par l'eSport », *L'Équipe.fr*, 25/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Agnel-bascou-elissonde-ces-athletes-francais-passionnes-par-l-esport/804155>].

Paul Arrivé, « eSport – Street Fighter V : suivez en direct le RedBull Kumite à Paris », *L'Équipe.fr*, 28/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-suivez-en-direct-le-redbull-kumite-a-paris/804914>].

Paul Arrivé, « eSport – Street Fighter V : Nemo remporte le RedBull Kumite », *L'Équipe.fr*, 29/5/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-nemo-remporte-le-redbull-kumite/805369>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les LCS sont de retour », *L'Équipe.fr*, 1/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-lcs-sont-de-retour/806265>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Les Français d'EnVyUS et G2 en playoffs à Dallas », *L'Équipe.fr*, 1/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-d-envyus-et-g2-en-playoffs-a-dallas/806251>].

Paul Arrivé, « L'eSport, c'est du sport ? Réponse en quatre idées reçues », *L'Équipe.fr*, 2/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-c-est-du-sport-reponse-en-quatre-idees-recues/803562>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : week-end de Mondiaux à Los Angeles », *L'Équipe.fr*, 2/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-week-end-de-mondiaux-a-los-angeles/806715>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 remportent l'ESL Pro League à Dallas », *L'Équipe.fr*, 5/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-remportent-l-esl-pro-league-a-dallas/807608>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : Northern Gaming champion du monde », *L'Équipe.fr*, 5/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-northern-gaming-champion-du-monde/807684>].

Paul Arrivé, « eSport : les finalistes de la Trackmania Cup sont connus », *L'Équipe.fr*, 6/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-finalistes-de-la-trackmania-cup-sont-connus/807997>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : coup d'envoi des qualifications pour la FIWC », *L'Équipe.fr*, 9/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-coup-d-envoi-des-qualifications-pour-la-fiwc/808764>].

Paul Arrivé, « eSport – Street Fighter V : À 36 ans, Daigo veut “continuer autant que possible” », *L'Équipe.fr*, 10/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-a-36-ans-daigo-veut-continuer-autant-que-possible/808835>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : le PSG officialise son équipe », *L'Équipe.fr*, 12/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-psg-officialise-son-equipe/809920>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français d'EnVyUs et de la Team LDLC en route vers le Major de Cracovie », *L'Équipe.fr*, 14/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-d-envyus-et-de-la-team-ldlc-en-route-vers-le-major-de-cracovie/810576>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : shox et G2 sont “plus ambitieux” », *L'Équipe.fr*, 15/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-shox-et-g2-sont-plus-ambitieux/810866>].

Paul Arrivé, « “L'eSport fait vivre” : regardez en exclusivité l'épisode 7 de la série documentaire produite par Arte », *L'Équipe.fr*, 16/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-l-esport-fait-vivre-regardez-en-exclusivite-l-episode-7-de-la-serie-documentaire-produite-par-arte/810787>].

« “L'eSport fait vivre” : regardez en exclusivité l'épisode 2 de la série documentaire produite par Arte », *L'Équipe.fr*, 16/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-l-esport-fait-vivre-regardez-en-exclusivite-l-episode-2-de-la-serie-documentaire-produite-par-arte/810785>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : l'heure du PSG ? », *L'Équipe.fr*, 18/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-heure-du-psg/811583>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : SK Gaming est prêt », *L'Équipe.fr*, 20/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-sk-gaming-est-pret/812027>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : l'Ajax Amsterdam organise son tournoi », *L'Équipe.fr*, 22/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-l-ajax-amsterdam-organise-son-tournoi/812685>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : G2 doit encore progresser, SK Gaming au sommet », *L'Équipe.fr*, 26/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-doit-encore-progresser-sk-gaming-au-sommet/813644>].

Paul Arrivé, « eSport – Overwatch : l'équipe de France en route vers la Blizzcon », *L'Équipe.fr*, 28/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-en-route-vers-la-blizzcon/814249>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les finales LCS à l'AccorHotels Arena de Paris », *L'Équipe.fr*, 28/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-finales-lcs-a-l-accorhotels-arena-de-paris/814150>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : G2 en quête de qualification pour le Major de Cracovie », *L'Équipe.fr*, 29/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-en-quete-de-qualification-pour-le-major-de-cracovie/814322>].

Paul Arrivé, « eSport – Dota 2 : le plateau de The International 2017 connu », *L'Équipe.fr*, 30/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-plateau-de-the-international-2017-connu/814715>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : le PSG change un joueur », *L'Équipe.fr*, 30/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-psg-change-un-joueur/814699>].

Paul Arrivé, « eSport – ZrT Trackmania Cup : “Pour moi, c’est d’abord un spectacle” », *L’Équipe.fr*, 30/6/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-zrt-trackmania-cup-pour-moi-c-est-d-abord-un-spectacle/814720>].

Paul Arrivé, « eSport : l’ESWC se pose à Bordeaux », *L’Équipe.fr*, 1/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-eswc-se-pose-a-bordeaux/814950>].

Paul Arrivé, « eSport : sur League of Legends, LDLC remporte l’ESWC Summer », *L’Équipe.fr*, 3/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-league-of-legends-ldlc-remporte-l-eswc-summer/815435>].

Paul Arrivé, « eSport : CarlJr remporte la ZeratoR TrackMania Cup », *L’Équipe.fr*, 3/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-carljr-remporte-la-zerator-trackmania-cup/815404>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 qualifiés pour le Major de Cracovie », *L’Équipe.fr*, 4/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-qualifies-pour-le-major-de-cracovie/815690>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : l’Europe et l’Amérique du Nord s’affrontent lors des premiers “Rift Rivals” », *L’Équipe.fr*, 5/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-europe-et-l-amerique-du-nord-s-affrontent-lors-des-premiers-rift-rivals/815950>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : Bruce Granec : “Je n’ai aucun regret” », *L’Équipe.fr*, 8/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-bruce-granec-je-n-ai-aucun-regret/816825>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : SK Gaming triomphe à Cologne », *L’Équipe.fr*, 10/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-sk-gaming-triomphe-a-cologne/817151>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : l’échec du PSG », *L’Équipe.fr*, 11/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-echec-du-psg/817371>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français d’EnVyUs et G2 à Malmö », *L’Équipe.fr*, 12/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-d-envyus-et-g2-a-malmo/817542>].

Paul Arrivé, « eSport : l’EVO, “le rêve américain” de la communauté des jeux de combat », *L’Équipe.fr*, 14/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-evo-le-reve-americain-de-la-communaute-des-jeux-de-combat/818208>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : le deuxième Major de l’année débute à Cracovie », *L’Équipe.fr*, 15/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-deuxieme-major-de-l-annee-debute-a-cracovie/818431>].

Paul Arrivé, « eSport : EnVy rate le coche à Valence », *L’Équipe.fr*, 16/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-envy-rate-le-coche-a-valence/818634>].

Paul Arrivé, « eSport – Overwatch : l’équipe de France qualifiée pour la phase finale de la Coupe du monde », *L’Équipe.fr*, 16/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-qualifiee-pour-la-phase-finale-de-la-coupe-du-monde/818645>].

Paul Arrivé, « eSport : Tokido, Salem, Armada, grands vainqueurs de l’EVO », *L’Équipe.fr*, 17/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tokido-salem-armada-grands-vainqueurs-de-l-evo/818853>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : «Les titres en Major restent dans la mémoire» », *L'Équipe.fr*, 17/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-titres-en-major-restent-dans-la-memoire/818785>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Schalke 04 en playoffs, le PSG sauve l'honneur », *L'Équipe.fr*, 18/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-en-playoffs-le-psg-sauve-l-honneur/819028>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 éliminés du Major », *L'Équipe.fr*, 20/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-elimines-du-major/819546>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : à Atlanta, les Franco-Belges d'EnVyUs remportent leur premier titre », *L'Équipe.fr*, 24/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-atlanta-les-franco-belges-d-envyus-remportent-leur-premier-titre/820543>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Yelena Isinbaeva félicite Gambit », *L'Équipe.fr*, 25/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-yelena-isinbaeva-felicite-gambit/820766>].

Paul Arrivé, « eSport : O'Gaming lève 2,5 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 26/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-webtv-o-gaming-leve-2-5-millions-d-euros/821011>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : La LFP renouvelle l'Orange e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 26/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-la-lfp-renouvelle-l-orange-e-ligue-1/821126>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : la saison régulière des LCS touche à sa fin », *L'Équipe.fr*, 30/7/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-saison-reguliere-des-lcs-touche-a-sa-fin/821946>].

Paul Arrivé, « eSport – Dota 2 : “The International, c'est le tournoi en avance” », *L'Équipe.fr*, 2/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-c-est-le-tournoi-en-avance/822472>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : RockY et Tass se croiseront dès les poules de la FIWC », *L'Équipe.fr*, 6/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-rocky-et-tass-se-croiseront-des-les-poules-de-la-fiwc/823646>].

Paul Arrivé, « eSport – Dota 2 : The International 7 entre dans sa phase de playoffs », *L'Équipe.fr*, 7/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-7-entre-dans-sa-phase-de-playoffs/823878>].

Paul Arrivé, « eSport – Dota 2 : la Team Liquid remporte The International 7 », *L'Équipe.fr*, 13/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-la-team-liquid-remporte-the-international-7/825417>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : Rafsou (OL) : “Trente joueurs entre RockY et moi” », *L'Équipe.fr*, 15/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-rafsou-ol-trente-joueurs-entre-rocky-et-moi/825877>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : le PSG eSports recrute un quatrième joueur », *L'Équipe.fr*, 15/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-le-psg-esports-recrute-un-quatrieme-joueur/825915>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : RocKy : “Je suis un peu l’homme à abattre” », *L’Équipe.fr*, 16/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-rocky-je-suis-un-peu-l-homme-a-abattre/826020>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : les Français éliminés de la FIWC », *L’Équipe.fr*, 17/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-les-francais-elimines-de-la-fiwc/826451>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 17 : Spencer “Gorilla” Ealing remporte la FIWC », *L’Équipe.fr*, 19/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-17-spencer-gorilla-ealing-remporte-la-fiwc/826790>].

Paul Arrivé, « eSports : la NFL lance sa ligue sur Madden 18 », *L’Équipe.fr*, 23/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esports-la-nfl-lance-sa-ligue-sur-madden-18/827829>].

Paul Arrivé, « eSports : André Gomes investit dans G2 », *L’Équipe.fr*, 24/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esports-andre-gomes-investit-dans-g2/828046>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Schalke 04 retrouve l’élite », *L’Équipe.fr*, 25/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-retrouve-l-elite/828532>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Misfits et G2 ont rendez-vous en finale à Paris », *L’Équipe.fr*, 27/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-et-g2-ont-rendez-vous-en-finale-a-paris/829130>].

Paul Arrivé, « eSport : Counter-Strike reprend ses droits à Malmö », *L’Équipe.fr*, 30/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-reprend-ses-droits-a-malmo/829908>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : «Un changement d’échelle pour tout l’eSport en France» », *L’Équipe.fr*, 31/8/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-changement-d-echelle-pour-tout-l-esport-en-france/830280>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : suivez les finales LCS en direct de l’AccorHotels Arena », *L’Équipe.fr*, 2/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-suivez-les-finales-lcs-en-direct-de-l-accorhotels-arena/831062>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Fnatic bat H2K en petite finale », *L’Équipe.fr*, 2/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-bat-h2k-en-petite-finale/831180>].

Paul Arrivé, « eSport – CS : GO : les Français de G2 remportent la DreamHack Malmö », *L’Équipe.fr*, 3/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cs-go-les-francais-de-g2-remportent-la-dreamhack-malmo/831371>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : G2 champion d’Europe », *L’Équipe.fr*, 3/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-champion-d-europe/831375>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Paris s’en souviendra », *L’Équipe.fr*, 6/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-paris-s-en-souviendra/831977>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 en ouverture de l’Eleague Premier », *L’Équipe.fr*, 8/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-en-ouverture-de-l-eleague-premier/832582>].

Paul Arrivé, « League of Legends : la dernière place européenne pour les Worlds se dispute ce week-end », *L'Équipe.fr*, 8/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-derniere-place-europeenne-pour-les-worlds-se-dispute-ce-week-end/832442>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : le tirage au sort des Worlds a rendu son verdict », *L'Équipe.fr*, 12/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-tirage-au-sort-des-worlds-a-rendu-son-verdict/833713>].

Paul Arrivé, « eSport : aAa fait son retour sur Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 13/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-aaa-fait-son-retour-sur-counter-strike/833941>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : l'ESL One New York, une chance pour EnVyUs ? », *L'Équipe.fr*, 15/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-esl-one-new-york-une-chance-pour-envyus/834577>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : le maillot de Vitality ajouté au mode Ultimate Team », *L'Équipe.fr*, 16/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-maillot-de-vitality-ajoute-au-mode-ultimate-team/834763>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : North et Fnatic rejoignent G2 en quarts de finale de l'Eleague », *L'Équipe.fr*, 17/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-north-et-fnatic-rejoignent-g2-en-quarts-de-finale-de-l-eleague/835121>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : FaZe Clan remporte l'ESL One New York », *L'Équipe.fr*, 18/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-clan-remporte-l-esl-one-new-york/835366>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : Johann “ManiiKa” Simon signe au PSG eSports », *L'Équipe.fr*, 19/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-johann-maniika-simon-signe-au-psg-esports/835583>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : “L'Eleague sera peut-être le bon tournoi” pour la Team EnVyUs », *L'Équipe.fr*, 21/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-eleague-sera-peut-etre-le-bon-tournoi-pour-la-team-envyus/836056>].

Paul Arrivé, « eSport : la première saison de l'Overwatch League comptera 12 équipes », *L'Équipe.fr*, 21/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-premiere-saison-de-l-overwatch-league-comptera-12-equipes/835929>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : début des Mondiaux sous leur nouvelle formule », *L'Équipe.fr*, 22/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-debut-des-mondiaux-sous-leur-nouvelle-formule/836395>].

Paul Arrivé, « eSport : le PSG débarque sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 22/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-debarque-sur-rocket-league/836460>].

Paul Arrivé, « C8 parie sur l'eSport et Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 24/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/C8-parie-sur-l-esport-et-counter-strike/837021>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Fnatic à un pas des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 26/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-a-un-pas-des-mondiaux/837482>].

Paul Arrivé, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (1/2) », *L'Équipe.fr*, 28/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Pour-percer-dans-l-esport-il-n-existe-pas-encore-de-parcours-bien-trace-1-2/838060>].

Paul Arrivé, « Pour percer dans l'eSport, il n'existe pas encore de parcours bien tracé (2/2) », *L'Équipe.fr*, 29/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Pour-percer-dans-l-esport-il-n-existe-pas-encore-de-parcours-bien-trace-2-2/838070>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Aux Mondiaux, Fnatic devra se surpasser », *L'Équipe.fr*, 29/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-fnatic-devra-se-surpasser/838394>].

Paul Arrivé, « L'AS Monaco met les deux pieds dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 29/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-as-monaco-met-les-deux-pieds-dans-l-esport/838434>].

Paul Arrivé, « eSport : “Encadrer les jeunes, quelque chose de prioritaire” », *L'Équipe.fr*, 30/9/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-encadrer-les-jeunes-quelque-chose-de-prioritaire/838667>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : À l'Eleague, les Français de G2 et EnVyUs connaissent leur sort », *L'Équipe.fr*, 1/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-l-eleague-les-francais-de-g2-et-envyus-connaissent-leur-sort/839063>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : le PSG qualifié pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 2/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-qualifie-pour-les-mondiaux/839256>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Franco-Belges de la Team EnVyUs invités à la Paris Games Week », *L'Équipe.fr*, 3/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-franco-belges-de-la-team-envyus-invites-a-la-paris-games-week/839462>].

Paul Arrivé, « Le guide complet des Mondiaux de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 4/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-guide-complet-des-mondiaux-de-league-of-legends/839804>].

Paul Arrivé, « Le PSG eSports s'écarte de League of Legends et se sépare de Yellowstar », *L'Équipe.fr*, 5/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-esports-s-ecarte-de-league-of-legends-et-se-separe-de-yellowstar/840005>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : l'Eleague organisera le prochain Major, à Boston », *L'Équipe.fr*, 7/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-eleague-organisera-le-prochain-major-a-boston/840403>].

Paul Arrivé, « Le club de Flamengo se lance dans l'eSport », *L'Équipe.fr*, 7/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-de-flamengo-se-lance-dans-l-esport/840417>].

Paul Arrivé, « eSport – Dota 2 : la FroggedTV tente de dynamiser la communauté française », *L'Équipe.fr*, 9/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-la-froggedtv-tente-de-dynamiser-la-communaute-francaise/840998>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : le miracle Fnatic », *L'Équipe.fr*, 12/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-miracle-fnatic/841718>].

Paul Arrivé, « eSport - League of Legends : Yellowstar nommé coach principal de LDLC », *L'Équipe.fr*, 13/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-yellowstar-nomme-coach-principal-de-ldlc/842120>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : l’exploit de Misfits », *L’Équipe.fr*, 14/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-exploit-de-misfits/842226>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : le PSG au pied du podium des championnats d’Europe », *L’Équipe.fr*, 16/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-au-pied-du-podium-des-championnats-d-europe/842711>].

Paul Arrivé, « eSport : le bilan du premier tour des Mondiaux de League of Legends », *L’Équipe.fr*, 17/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-bilan-du-premier-tour-des-mondiaux-de-league-of-legends/842994>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : dans un duel sud-coréen aux Mondiaux, Samsung élimine Longzhu », *L’Équipe.fr*, 19/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-dans-un-duel-sud-coreen-aux-mondiaux-samsung-elimine-longzhu/843681>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : SKT renverse Misfits », *L’Équipe.fr*, 20/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-skt-renverse-misfits/843977>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Fnatic éliminé des Mondiaux », *L’Équipe.fr*, 21/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-elimine-des-mondiaux/844231>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : le PSG s’incline en finale du Northern Arena Invitational », *L’Équipe.fr*, 23/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-s-incline-en-finale-du-northern-arena-invitational/844759>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 face aux meilleurs à l’Epicenter », *L’Équipe.fr*, 24/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-face-aux-meilleurs-a-l-epicenter/844934>].

Paul Arrivé, « eSport : le bilan des quarts de finale des Mondiaux de League of Legends », *L’Équipe.fr*, 25/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-bilan-des-quarts-de-finale-des-mondiaux-de-league-of-legends/845060>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Samsung rejoint SKT en finale des Mondiaux », *L’Équipe.fr*, 29/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-samsung-rejoint-skt-en-finale-des-mondiaux/846283>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : les Français de G2 troisièmes de l’Epicenter », *L’Équipe.fr*, 29/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-troisiemes-de-l-epicenter/846422>].

Paul Arrivé, « Le CIO ouvre (timidement) la porte à l’eSport », *L’Équipe.fr*, 28/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Le-cio-ouvre-timidement-la-porte-a-l-esport/846009>].

Paul Arrivé, « eSport – Overwatch : l’équipe de France “très motivée” avant la Coupe du monde », *L’Équipe.fr*, 30/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-tres-motivee-avant-la-coupe-du-monde/846619>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les LCS changent de format », *L’Équipe.fr*, 31/10/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-lcs-changent-de-format/846745>].

Paul Arrivé, « eSport : le Losc se lance sur Fifa », *L'Équipe.fr*, 1/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-losc-se-lance-sur-fifa/847017].

Paul Arrivé, « League of Legends : SKT et Samsung s'affrontent pour le titre mondial au Nid d'oiseau de Pékin », *L'Équipe.fr*, 3/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-skt-et-samsung-s-affrontent-pour-le-titre-mondial-au-nid-d-oiseau-de-pekini/847853].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Samsung bat SKT en finale des championnats du monde », *L'Équipe.fr*, 4/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-samsung-bat-skt-en-finale-des-championnats-du-monde/847912].

Paul Arrivé, « League of Legends : suivez la finale des Mondiaux en direct du Nid d'oiseau de Pékin », *L'Équipe.fr*, 4/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-suivez-la-finale-des-mondiaux-en-direct-du-nid-d-oiseau-de-pekini/847859].

Paul Arrivé, « eSport – Overwatch : la France au pied du podium », *L'Équipe.fr*, 5/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-france-au-pied-du-podium/848297].

Paul Arrivé, « Pour Paris, “devenir une grande ville dans l'eSport, ça se jouera avant 2024” », *L'Équipe.fr*, 6/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Pour-paris-devenir-une-grande-ville-dans-l-esport-ca-se-jouera-avant-2024/848616].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : à la Paris Games Week, Lucas “DaXe” Cuillerier (PSG) fait le doublé », *L'Équipe.fr*, 6/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-a-la-paris-games-week-lucas-daxe-cuillerier-psg-fait-le-double/848534].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : sur la route du Major, les Français d'EnVyUs passent un tour de qualification », *L'Équipe.fr*, 8/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-sur-la-route-du-major-les-francais-d-envyus-passent-un-tour-de-qualification/848983].

Paul Arrivé, « eSport : un IEM à PyeongChang, en partenariat avec le CIO », *L'Équipe.fr*, 9/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-iem-a-pyeongchang-en-partenariat-avec-le-cio/849326].

Paul Arrivé, « L'e-sport au Nid d'oiseau de Pékin », *L'Équipe.fr*, 10/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-e-sport-au-nid-d-oiseau-de-pekini/849218].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : aux Mondiaux, le PSG en quête du titre », *L'Équipe.fr*, 10/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-aux-mondiaux-le-psg-en-quete-du-titre/849615].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : aux Mondiaux, le PSG dans le top 6, Gale Force eSports sacré », *L'Équipe.fr*, 13/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-aux-mondiaux-le-psg-dans-le-top-6-gale-force-esports-sacre/850312].

Paul Arrivé, « eSport : les Français d'EnVyUs, G2 et aAa aux IEM Oakland », *L'Équipe.fr*, 14/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-francais-d-envyus-g2-et-aaa-aux-iem-oakland/850676].

Paul Arrivé, « eSport : Gerard Piqué lance une ligue sur PES », *L'Équipe.fr*, 15/11/2017, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gerard-pique-lance-une-ligue-sur-pes/851058].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : le jeune français Steven “Hans sama” Liv prolonge l'aventure Misfits », *L'Équipe.fr*, 15/11/2017,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-jeune-francais-steven-hans-sama-liv-prolonge-l-aventure-misfits/851035>].

Paul Arrivé, « eSport – PUBG : les Français de la Team aAa remportent les IEM Oakland », *L'Équipe.fr*, 20/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-les-francais-de-la-team-aaa-remportent-les-iem-oakland/852260>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : à Oakland, les NiP conservent leur titre », *L'Équipe.fr*, 20/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-oakland-les-nip-conservent-leur-titre/852283>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les franchises des LCS NA révélées, la NBA arrive en force », *L'Équipe.fr*, 21/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-franchises-des-lcs-na-revelees-la-nba-arrive-en-force/852494>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : «Tu ne joues plus au même jeu» », *L'Équipe.fr*, 22/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-tu-ne-joues-plus-au-meme-jeu/852867>].

Paul Arrivé, « eSport : Fernando Alonso s'associe à G2 et Logitech pour lancer son équipe », *L'Équipe.fr*, 24/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fernando-alonso-s-associe-a-g2-et-logitech-pour-lancer-son-equipe/853177>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Le Challenge France touche à sa fin », *L'Équipe.fr*, 25/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-challenge-france-touche-a-sa-fin/853711>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : à Copenhague, SK Gaming éteint Astralis en finale », *L'Équipe.fr*, 26/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-copenhague-sk-gaming-eteint-astralis-en-finale/853990>].

Paul Arrivé, « eSport : aux WESG, les formations françaises sur Counter-Strike iront défendre leurs chances en Chine », *L'Équipe.fr*, 27/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-aux-wesg-les-formations-francaises-sur-counter-strike-iront-defendre-leurs-chances-en-chine/854286>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : encore du changement chez G2 », *L'Équipe.fr*, 27/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-encore-du-changement-chez-g2/962996>].

Paul Arrivé, « EDF associe sport et eSport et dresse des parallèles entre les deux disciplines », *L'Équipe.fr*, 28/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Edf-associe-sport-et-esport-et-dresse-des-paralleles-entre-les-deux-disciplines/854595>].

Paul Arrivé, « eSport – Call of Duty : Vitality se qualifie pour la CWL Dallas », *L'Équipe.fr*, 28/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-vitality-se-qualifie-pour-la-cwl-dallas/854548>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : le PSG invité à l'Eleague Cup », *L'Équipe.fr*, 30/11/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-invite-a-l-eleague-cup/855271>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les champions du monde de Samsung Galaxy changent de bannière », *L'Équipe.fr*, 1/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-champions-du-monde-de-samsung-galaxy-changent-de-banniere/855431>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Millenium champion de France », *L'Équipe.fr*, 2/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-millenium-champion-de-france/855804>].

Paul Arrivé, « eSport – Clash Royale : “Les Mondiaux ne sont pas stressants. Plutôt excitants” », *L'Équipe.fr*, 2/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-clash-royale-les-mondiaux-ne-sont-pas-stressants-plutot-excitants/855806>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : KT Rolster remporte la KeSPA Cup », *L'Équipe.fr*, 3/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kt-rolster-remporte-la-kespa-cup/856126>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : G2 remporte la coupe de l'Eleague, le PSG chute en poules », *L'Équipe.fr*, 4/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-g2-remporte-la-coupe-de-l-eleague-le-psg-chute-en-poules/856412>].

Paul Arrivé, « eSport : les résultats de la DreamHack Winter », *L'Équipe.fr*, 4/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-resultats-de-la-dreamhack-winter/856513>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : le club de Dijon s'associe à Vitality pour l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 5/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-club-de-dijon-s-associe-a-vitality-pour-l-e-ligue-1/856650>].

Paul Arrivé, « Vivendi et le groupe Canal amènent Fifa à l'Olympia », *L'Équipe.fr*, 6/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vivendi-et-le-groupe-canal-amenent-fifa-a-l-olympia/749434>].

Paul Arrivé, « eSport – Call of Duty : à Dallas, Vitality est de retour aux affaires », *L'Équipe.fr*, 8/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-a-dallas-vitality-est-de-retour-aux-affaires/857657>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : le PSG et Monaco ont chuté au premier tour de la compétition de Levante », *L'Équipe.fr*, 10/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-psg-et-monaco-ont-chute-au-premier-tour-de-la-competition-de-levante/858271>].

Paul Arrivé, « eSport - League of Legends : la Chine domine le All-Star », *L'Équipe.fr*, 11/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-chine-domine-le-all-star/858553>].

Paul Arrivé, « eSport – Call of Duty : à Dallas, Vitality termine dans le Top 20 », *L'Équipe.fr*, 12/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-a-dallas-vitality-termine-dans-le-top-20/858824>].

Paul Arrivé, « eSport – Street Fighter V : MenaRD remporte la Capcom Cup, Olivier “Luffy” Hay aux portes du Top 8 », *L'Équipe.fr*, 12/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-menard-remporte-la-capcom-cup-olivier-luffy-hay-aux-portes-du-top-8/858732>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Fnatic officialise son équipe, le Français Paul “sOAZ” Boyer reste », *L'Équipe.fr*, 14/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-officialise-son-equipe-le-francais-paul-soaz-boyer-reste/859493>].

Paul Arrivé, « eSport – Tekken 7 : la finale de la FDJ Masters League à Paris », *L'Équipe.fr*, 15/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tekken-7-la-finale-de-la-fdj-masters-league-a-paris/859587>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : L’académie d’EnVyUs sacrée championne de France », *L’Équipe.fr*, 17/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-academie-d-envyus-sacree-championne-de-france/860285>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : FaZe Clan remporte le dernier tournoi de l’année », *L’Équipe.fr*, 18/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-clan-remporte-le-dernier-tournoi-de-l-annee/860509>].

Paul Arrivé, « eSport : les logos de la NBA 2K League révélés, Twitch diffuseur de la G League », *L’Équipe.fr*, 19/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-logos-de-la-nba-2k-league-reveles-twitch-diffuseur-de-la-g-league/860897>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : la nouvelle formation Vitality dévoilée », *L’Équipe.fr*, 20/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-nouvelle-formation-vitality-devoilee/861158>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : près de 60 millions de spectateurs pour la finale des Mondiaux », *L’Équipe.fr*, 21/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pres-de-60-millions-de-spectateurs-pour-la-finale-des-mondiaux/861470>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 18 : Manchester City recrute un deuxième joueur », *L’Équipe.fr*, 22/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-manchester-city-recrute-un-deuxieme-joueur/861628>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Schalke 04 présente son équipe à la Veltins-Arena », *L’Équipe.fr*, 23/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-presente-son-equipe-a-la-veltins-arena/861866>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : le Hertha Berlin se lance comme formateur », *L’Équipe.fr*, 26/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-hertha-berlin-se-lance-comme-formateur/862244>].

Paul Arrivé, « eSport – Starcraft II : Ilyes “Stephano” Satouri chez GamersOrigin », *L’Équipe.fr*, 29/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-ilyes-stephano-satouri-chez-gamersorigin/862452>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : pour Kaydop, “remporter les RLCS a été un soulagement” », *L’Équipe.fr*, 30/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-pour-kaydop-remporter-les-rlcs-a-ete-un-soulagement/862914>].

Paul Arrivé, « eSport : Fifa, League of Legends, Overwatch... Le bilan de l’année 2017 », *L’Équipe.fr*, 28/12/2017, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-league-of-legends-overwatch-le-bilan-de-l-annee-2017/862449>].

Paul Arrivé, « eSport : DragonBall, League of Legends, Overwatch... Les rendez-vous de 2018 », *L’Équipe.fr*, 2/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dragonball-league-of-legends-overwatch-les-rendez-vous-de-2018/863379>].

Paul Arrivé, « eSport : sur Fifa, l’OL champion... de Chine », *L’Équipe.fr*, 3/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-fifa-l-ol-champion-de-chine/863552>].

Paul Arrivé, « eSport – Call of Duty : Vitality qualifié pour la Nouvelle Orléans », *L’Équipe.fr*, 4/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-vitality-qualifie-pour-la-nouvelle-orleans/863750>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : l’OL recrute un deuxième joueur », *L’Équipe.fr*, 5/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-ol-recrute-un-deuxieme-joueur/864096>].

Paul Arrivé, « eSport : Adrien “ZeratoR” Nougaret sponsorise un joueur », *L'Équipe.fr*, 6/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-adrien-zerator-nougaret-sponsorise-un-joueur/864342].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : une DreamHack Masters à Marseille en avril », *L'Équipe.fr*, 9/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-une-dreamhack-masters-a-marseille-en-avril/865196].

Paul Arrivé, « eSport : les grands débuts de l'Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 10/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-grands-debuts-de-l-overwatch-league/865565].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : 2017, “un sentiment d'inachevé” pour Happy et EnVyUs », *L'Équipe.fr*, 11/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-2017-un-sentiment-d-inacheve-pour-happy-et-envyus/865885].

Paul Arrivé, « eSport : GamersOrigin, LDLC et l'OL eSports agréées par le Gouvernement pour l'emploi de joueurs professionnels », *L'Équipe.fr*, 7/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gamersorigin-ldlc-et-l-ol-esports-agreees-par-le-gouvernement-pour-l-emploi-de-joueurs-professionnels/864713].

Paul Arrivé, « eSport – CSGO : les Français de G2 et EnVyUs attaquent leur Major », *L'Équipe.fr*, 11/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-csgo-les-francais-de-g2-et-envyus-attaquent-leur-major/865778].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : à son tour, la MLS lance sa ligue virtuelle », *L'Équipe.fr*, 13/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-a-son-tour-la-mls-lance-sa-ligue-virtuelle/866485].

Paul Arrivé, « eSport : PUBG et les jeux “battle royale” ont-ils un avenir eSportif? », *L'Équipe.fr*, 14/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-et-les-jeux-battle-royale-ont-ils-un-avenir-esportif/866810].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : un nouveau championnat pour la France », *L'Équipe.fr*, 15/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-nouveau-championnat-pour-la-france/867149].

Paul Arrivé, « eSport – Call of Duty : Vitality qualifié pour la Ligue Mondiale », *L'Équipe.fr*, 15/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-vitality-qualifie-pour-la-ligue-mondiale/867016].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : au Major, les Français de G2 passent un tour, pas ceux d'EnVy », *L'Équipe.fr*, 16/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-les-francais-de-g2-passent-un-tour-pas-ceux-d-envy/867324].

Paul Arrivé, « eSport – Hearthstone : Aux Mondiaux, qui pour succéder à Pavel? », *L'Équipe.fr*, 17/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-hearthstone-aux-mondiaux-qui-pour-succeder-a-pavel/867768].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : Ruud Gullit lance son académie », *L'Équipe.fr*, 19/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-ruud-gullit-lance-son-academie/868270].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Avant la reprise, les LCS “motivent toujours” Paul “sOAZ” Boyer », *L'Équipe.fr*, 19/1/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-avant-la-reprise-les-lcs-motivent-toujours-paul-soaz-boyer/868278].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : RocKy, Maniika, DaXe, favoris du Tournoi d’Hiver de l’e-Ligue 1 », *L’Équipe.fr*, 20/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-rocky-maniika-daxe-favoris-du-tournoi-d-hiver-de-l-e-ligue-1/868443>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : «Très confiant pour G2» », *L’Équipe.fr*, 18/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-tres-confiant-pour-g2/868048>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 18 : l’Olympique Lyonnais domine l’e-Ligue 1 », *L’Équipe.fr*, 21/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-l-olympique-lyonnais-domine-l-e-ligue-1/868931>].

Paul Arrivé, « eSport : Facebook se positionne comme diffuseur », *L’Équipe.fr*, 21/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-facebook-se-positionne-comme-diffuseur/868697>].

Paul Arrivé, « eSport – Rainbow Six : grâce à un vote communautaire surréaliste, Vitality ira à Montréal », *L’Équipe.fr*, 22/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-grace-a-un-vote-communautaire-surrealiste-vitality-ira-a-montreal/869018>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : au Major, les Français de G2 poursuivent leur parcours parfait », *L’Équipe.fr*, 23/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-les-francais-de-g2-poursuivent-leur-parcours-parfait/869410>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : «G2 n’a pas montré de faille inquiétante» », *L’Équipe.fr*, 24/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-n-a-pas-montre-de-faille-inquietante/869810>].

Paul Arrivé, « eSport : avant le tournoi de Barcelone, les joueurs pros pestent contre Fifa 18 », *L’Équipe.fr*, 25/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-avant-le-tournoi-de-barcelone-les-joueurs-pros-pestent-contre-fifa-18/870043>].

Paul Arrivé, « eSport – Rocket League : “Le PSG crédibilise ce qu’on pourrait considérer comme un passe temps” », *L’Équipe.fr*, 26/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-credibilise-ce-qu-on-pourrait-considerer-comme-un-passe-temps/870330>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Après une finale de très haut niveau, Cloud9 remporte le Major de Boston », *L’Équipe.fr*, 29/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apres-une-finale-de-tres-haut-niveau-cloud9-remporte-le-major-de-boston/871103>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 18 : Donovan “DhTekKz” Hunt remporte un tournoi de Barcelone mouvementé », *L’Équipe.fr*, 30/1/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-donovan-dhtekz-hunt-remporte-un-tournoi-de-barcelone-mouvemente/871454>].

Paul Arrivé, « eSport : SK Gaming et le FC Cologne s’associent », *L’Équipe.fr*, 2/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sk-gaming-et-le-fc-cologne-s-associent/872343>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Fabien “kioShiMa” Fiey de retour chez EnVyUs », *L’Équipe.fr*, 3/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-fabien-kioshima-fiey-de-retour-chez-envyus/872676>].

Paul Arrivé, « eSport – Starcraft II : À Pyeongchang, avant les Jeux Olympiques, les IEM », *L’Équipe.fr*, 4/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-a-pyeongchang-avant-les-jeux-olympiques-les-iem/872979>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa : L'Olympique Lyonnais ne partage pas l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 4/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-olympique-lyonnais-ne-partage-pas-l-e-ligue-1/872931].

Paul Arrivé, « eSport – PUBG : Les Français de Vitality invités en Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 5/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-les-francais-de-vitality-invites-en-coree-du-sud/873282].

Paul Arrivé, « eSport : Vitality lève 2,5 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 6/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-leve-2-5-millions-d-euros/873458].

Paul Arrivé, « eSport – Starcraft II : la Canadienne Scarlett l'emporte à Pyeongchang », *L'Équipe.fr*, 7/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-la-canadienne-scarlett-l-emporte-a-pyeongchang/873733].

Paul Arrivé, « eSport – Counter Strike : shox va être opéré du poignet », *L'Équipe.fr*, 8/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-shox-va-etre-opere-du-poignet/873979].

Paul Arrivé, « Christophe Lemaitre : “Quand je suis à fond sur Overwatch, je me tue” », *L'Équipe.fr*, 9/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Christophe-lemaitre-quand-je-suis-a-fond-sur-overwatch-je-me-tue/874241].

Paul Arrivé, « eSport : les bons débuts de l'Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 9/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-bons-debuts-de-l-overwatch-league/874240].

Paul Arrivé, « eSport : Renault s'associe à Vitality », *L'Équipe.fr*, 12/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-renault-s-associe-a-vitality/875239].

Paul Arrivé, « eSport – Overwatch : «Les Coréens ne sont pas invincibles» », *L'Équipe.fr*, 14/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-les-coreens-ne-sont-pas-invincibles/875870].

Paul Arrivé, « eSport – Starcraft II : le retour des Nation Wars », *L'Équipe.fr*, 15/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-le-retour-des-nation-wars/876283].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : pour aller plus haut, Hans sama doit “en faire plus que les autres” », *L'Équipe.fr*, 16/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pour-aller-plus-haut-hans-sama-doit-en-faire-plus-que-les-autres/876370].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : l'Open Tour démarre à Lyon », *L'Équipe.fr*, 17/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-open-tour-demarre-a-lyon/876767].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : les finales LCS au Danemark », *L'Équipe.fr*, 18/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-finales-lcs-au-danemark/877136].

Paul Arrivé, « eSport : LDLC, Oserv, Gotaga, grands vainqueurs de la Lyon eSport », *L'Équipe.fr*, 19/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-ldlc-oserv-gotaga-grands-vainqueurs-de-la-lyon-esport/877343].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : après Fnatic et le PSG, un Yellowstar “épanoui” chez LDLC », *L'Équipe.fr*, 22/2/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-apres-fnatic-et-le-psg-un-yellowstar-epanou-i-chez-ldlc/878220].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : à mi-parcours, Vitality est en tête des LCS », *L'Équipe.fr*, 23/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-a-mi-parcours-vitality-est-en-tete-des-lcs/878642>].

Paul Arrivé, « eSport : M6 investit dans la discipline », *L'Équipe.fr*, 26/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-m6-investit-dans-la-discipline/879054>].

Paul Arrivé, « eSport : Vitality plie à Katowice », *L'Équipe.fr*, 25/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-plie-a-katowice/879405>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : à Kiev, les Français de G2 bloquent de nouveau en playoffs », *L'Équipe.fr*, 26/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-kiev-les-francais-de-g2-bloquent-de-nouveau-en-playoffs/879557>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic impressionne, Vitality se rapproche des play-offs », *L'Équipe.fr*, 26/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-impressionne-vitality-se-rapproche-des-play-offs/1319489>].

Paul Arrivé, « eSport – League of Legends : Paris accueillera une compétition internationale au Zénith », *L'Équipe.fr*, 27/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-paris-accueillera-une-competition-internationale-au-zenith/879780>].

Paul Arrivé, « eSport : Vision eSports et Echo Fox lèvent 38 millions de dollars », *L'Équipe.fr*, 28/2/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vision-esports-et-echo-fox-levent-38-millions-de-dollars/880150>].

Paul Arrivé, « Esport : les résultats des WESG », *L'Équipe.fr*, 19/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-resultats-des-wesg/885758>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : suivez les demi-finales des LCS en direct, en partenariat avec O'Gaming », *L'Équipe.fr*, 30/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-suivez-les-demi-finales-des-lcs-en-direct-en-partenariat-avec-o-gaming/888315>].

Paul Arrivé, « eSport – PUBG : Un podium pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 6/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-un-podium-pour-vitality/881734>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Manchester City recrute encore », *L'Équipe.fr*, 10/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-manchester-city-recrute-encore/882908>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : Fnatic sacré en Pologne », *L'Équipe.fr*, 5/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-fnatic-sacre-en-pologne/881496>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic, “la meilleure équipe” pour Laure “Bulii” Valée », *L'Équipe.fr*, 30/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-la-meilleure-equipe-pour-laure-bulii-valee/888312>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Vitality à la relance à Atlanta », *L'Équipe.fr*, 9/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-vitality-a-la-relance-a-atlanta/882672>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : le PSG et Renault-Vitality entrent en scène », *L'Équipe.fr*, 17/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-et-renault-vitality-entrent-en-scene/885173>].

Paul Arrivé, « eSport – Counter-Strike : la DreamHack Marseille connaît ses premiers invités », *L'Équipe.fr*, 7/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-la-dreamhack-marseille-connaît-ses-premiers-invites/882129>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : shox écarté de G2, de gros changements au sein de l'équipe », *L'Équipe.fr*, 10/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-shox-ecarte-de-g2-de-gros-changements-au-sein-de-l-equipe/882840>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : la formation Supremacy signe chez Vitality », *L'Équipe.fr*, 13/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-la-formation-supremacy-signe-chez-vitality/883918>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Splyce et Vitality favoris en quarts des LCS », *L'Équipe.fr*, 23/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-splyce-et-vitality-favoris-en-quarts-des-lcs/886564>].

Paul Arrivé, « Esport : l'organisation d'un tournoi régional par Webedia et un financement public agace la communauté », *L'Équipe.fr*, 12/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-organisation-d-un-tournoi-regional-par-webedia-et-un-financement-public-agace-la-communaute/883603>].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : l'éditeur communique sur ses projets », *L'Équipe.fr*, 9/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-l-editeur-communique-sur-ses-projets/882670>].

Paul Arrivé, « Esport : Mascherano s'investit dans la discipline », *L'Équipe.fr*, 22/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-mascherano-s-investit-dans-la-discipline/886340>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : L'Équipe s'associe avec Shaunz pour noter les LCS », *L'Équipe.fr*, 21/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-equipe-s-associe-avec-shaunz-pour-noter-les-lcs/886228>].

Paul Arrivé, « eSport – Fifa 18 : l'ESWC va organiser un tournoi à Paris », *L'Équipe.fr*, 2/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-l-eswc-va-organiser-un-tournoi-a-paris/880732>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Coup d'envoi des Nation Wars 5 », *L'Équipe.fr*, 21/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-coup-d-envoi-des-nation-wars-5/886182>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Hambourg teste le terrain », *L'Équipe.fr*, 11/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-hambourg-teste-le-terrain/883391>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en partenariat avec O'Gaming, suivez les phases finales des LCS en direct sur L'Équipe », *L'Équipe.fr*, 29/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-partenariat-avec-o-gaming-suivez-les-phases-finales-des-lcs-en-direct-sur-l-equipe/888179>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Le Losc recrute un deuxième joueur », *L'Équipe.fr*, 16/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-losc-recrute-un-deuxieme-joueur/884749>].

Paul Arrivé, « eSport : Solary saute dans le train Fortnite », *L'Équipe.fr*, 1/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-solary-saute-dans-le-train-fortnite/880304>].

Paul Arrivé, « Quel avenir pour l'esport féminin ? », *L'Équipe.fr*, 14/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Quel-avenir-pour-l-esport-feminin/884187>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Riot Games dévoile ses plans pour les LCS en Europe », *L'Équipe.fr*, 28/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-riot-games-devoile-ses-plans-pour-les-lcs-en-europe/887994>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : blessé, Paul “sOAZ” Boyer ne jouera pas les playoffs avec Fnatic », *L'Équipe.fr*, 29/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-blesse-paul-soaz-boyer-ne-jouera-pas-les-playoffs-avec-fnatic/888121>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : la troisième Coupe du Monde passera par la France », *L'Équipe.fr*, 28/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-troisieme-coupe-du-monde-passera-par-la-france/887860>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic termine en tête, Vitality en playoffs des LCS », *L'Équipe.fr*, 18/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-terme-en-tete-vitality-en-playoffs-des-lcs/885439>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Shaunz note Splyce, Vitality et les quarts de finale des LCS », *L'Équipe.fr*, 26/3/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-shaunz-note-splyce-vitality-et-les-quarts-de-finale-des-lcs/887321>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Millenium chute en finale des championnats d'Europe », *L'Équipe.fr*, 27/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-millenium-chute-en-finale-des-championnats-d-europe/896427>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Brian et Maestro, favoris du Tournoi de Printemps de l'e-Ligue 1 ? », *L'Équipe.fr*, 29/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-brian-et-maestro-favoris-du-tournoi-de-printemps-de-l-e-ligue-1/897096>].

Paul Arrivé, « Fifa 18 : la FFF se lance dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 9/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-18-la-fff-se-lance-dans-l-esport/891327>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault-Vitality qualifié pour les Mondiaux aux dépens du PSG », *L'Équipe.fr*, 23/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-qualifie-pour-les-mondiaux-aux-depens-du-psg/895359>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : les phases finales des NationWars sur le site de L'Équipe, en partenariat avec O'Gaming », *L'Équipe.fr*, 17/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-les-phases-finales-des-nationwars-sur-le-site-de-l-equipe-en-partenariat-avec-o-gaming/893587>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Agge remporte l'ESWC Paris », *L'Équipe.fr*, 9/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-agge-remporte-l-eswc-paris/891284>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 18 : Corentin “Rocky” Chevrey, un champion du monde au PSG », *L'Équipe.fr*, 23/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-corentin-et-laquo-rocky-et-raquo-chevrey-un-champion-du-monde-au-psg/895419>].

Paul Arrivé, « Esport : GamersOrigin triomphe à la Gamers Assembly », *L'Équipe.fr*, 3/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gamersorigin-triomphe-a-la-gamers-assembly/889371>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 18 : la deuxième FUT Champions Cup à Manchester ce week-end », *L'Équipe.fr*, 12/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-la-deuxieme-fut-champions-cup-a-manchester-ce-week-end/892158>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 18 : l'Équipe de France d'eFoot avec DaXe et RockY », *L'Équipe.fr*, 21/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-l-equipe-de-france-d-efoot-avec-daxe-et-rocky/894878>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : suivez les phases finales des NationWars 5 en direct, en partenariat avec O'Gaming », *L'Équipe.fr*, 22/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-suivez-les-phases-finales-des-nationwars-5-en-direct-en-partenariat-avec-o-gaming/894992>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 18 : les présélectionnés pour intégrer l'Équipe de France d'eFoot connus », *L'Équipe.fr*, 11/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-18-les-preselectionnes-pour-integrer-l-equipe-de-france-d-efoot-connus/891833>].

Paul Arrivé, « Esport : Un premier Major pour PUBG », *L'Équipe.fr*, 26/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-premier-major-pour-pubg/896201>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : la Corée du Sud remporte les NationWars 5 », *L'Équipe.fr*, 22/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-la-coree-du-sud-remporte-les-nationwars-5/895202>].

Paul Arrivé, « Esport : Vitality pense à l'avenir », *L'Équipe.fr*, 25/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-pense-a-l-avenir/895922>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Shaunz note Fnatic, Vitality et les finales des LCS », *L'Équipe.fr*, 10/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-shaunz-note-fnatic-vitality-et-les-finales-des-lcs/891621>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Marseille, G2 dans l'inconnu », *L'Équipe.fr*, 18/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-marseille-g2-dans-l-inconnu/893855>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : La Corée, évidemment ? », *L'Équipe.fr*, 21/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-la-coree-evidemment/894771>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Premier titre pour Renault-Vitality », *L'Équipe.fr*, 28/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-premier-titre-pour-renault-vitality/896827>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : Le PSG étend sa marque en Asie », *L'Équipe.fr*, 19/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-etend-sa-marque-en-asie/894159>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike: kennyS, coeur parisien », *L'Équipe.fr*, 17/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-kennys-coeur-parisien/893659>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Marseille, c'est déjà fini pour G2 et EnVy », *L'Équipe.fr*, 20/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-marseille-c-est-deja-fini-pour-g2-et-envy/894627>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Kingzone sacrée championne de Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 14/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kingzone-sacree-championne-de-coree-du-sud/892774>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 8/4/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-champion-d-europe/891124>].

Paul Arrivé, « Esport : l'AS Monaco sur NBA 2K », *L'Équipe.fr*, 6/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-as-monaco-sur-nba-2k/890447].

Paul Arrivé, « Esport : Arbeloa investit dans Origen », *L'Équipe.fr*, 5/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-arbeloa-investit-dans-origen/889946].

Paul Arrivé, « De Call of Duty à Fortnite : Gotaga, french master », *L'Équipe.fr*, 13/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/De-call-of-duty-a-fortnite-gotaga-french-master/892173].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Origen remporte les European Masters », *L'Équipe.fr*, 30/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-origen-remporte-les-european-masters/897266].

Paul Arrivé, « Esport : la draft de la NBA 2K League a rendu son verdict », *L'Équipe.fr*, 5/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-draft-de-la-nba-2k-league-a-rendu-son-verdict/890127].

Francois Guillaume Lemouton, « Fabien “Neo” Devide, le Didier Deschamps du virtuel », *L'Équipe.fr*, 26/4/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Favien-et-laquo-neo-et-raquo-devide-le-didier-deschamps-du-virtuel/895656].

Paul Arrivé, « Esport : Gentside, Solary et North vainqueurs à Tours après un tournoi chaotique », *L'Équipe.fr*, 22/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gentside-solary-et-north-vainqueurs-a-tours-apres-un-tournoi-chaotique/903558].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : l'OL remporte l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 14/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-ol-remporte-l-e-ligue-1/901262].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Au MSI, c'est terminé pour les Européens de Fnatic », *L'Équipe.fr*, 18/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-msi-c-est-terme-pour-les-europeens-de-fnatic/902432].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : à Amsterdam, objectif eCoupe du Monde », *L'Équipe.fr*, 28/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-a-amsterdam-objectif-ecoupe-du-monde/905301].

Paul Arrivé, « Esport : Quatre ans après, le Zénith de Paris va encore vibrer grâce à League of Legends », *L'Équipe.fr*, 17/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-quatre-ans-apres-le-zenith-de-paris-va-encore-vibrer-grace-a-league-of-legends/902115].

Francois Guillaume Lemouton, « Esport : génération gamers », *L'Équipe.fr*, 20/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-generation-gamers/902796].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Chinois de RNG remportent le MSI à Paris », *L'Équipe.fr*, 20/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-chinois-de-rng-remportent-le-msi-a-paris/903030].

Paul Arrivé, « Esport : “Le PSG a réussi à se faire une place” », *L'Équipe.fr*, 2/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-laquo-le-psg-a-reussi-a-se-faire-une-place-et-raquo/897653].

Paul Arrivé, « Fortnite : 100 millions pour l'esport », *L'Équipe.fr*, 21/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fortnite-100-millions-pour-l-esport/903340].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : débuts tranquilles pour le MSI », *L'Équipe.fr*, 3/5/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-debuts-tranquilles-pour-le-msi/897874].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : au MSI, les favoris ne sont plus ceux qu'on attendait », *L'Équipe.fr*, 18/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-msi-les-favoris-ne-sont-plus-ceux-qu-on-attendait/902322>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : l'Équipe de France d'eFoot s'impose pour sa première », *L'Équipe.fr*, 12/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-equipe-de-france-d-efoot-s-impose-pour-sa-premiere/900604>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Lille et Metz défieront l'OL », *L'Équipe.fr*, 8/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-lille-et-metz-defieront-l-ol/899442>].

Paul Arrivé, « Esport : League of Legends, PES ou encore Hearthstone en démonstration aux prochains Jeux Asiatiques », *L'Équipe.fr*, 16/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pes-ou-encore-hearthstone-en-demonstration-aux-prochains-jeux-asiatiques/901595>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : pour son premier match, l'Équipe de France d'eFoot affrontera la Belgique », *L'Équipe.fr*, 4/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-pour-son-premier-match-l-equipe-de-france-d-efoot-affrontera-la-belgique/898309>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Dignitas recrute les champions du monde », *L'Équipe.fr*, 23/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-dignitas-recrute-les-champions-du-monde/903845>].

Paul Arrivé, « Roland-Garros tente à nouveau de s'implanter dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 27/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Roland-garros-tente-a-nouveau-de-s-implanter-dans-l-esport/905072>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : la France connaît ses adversaires pour la Coupe du Monde », *L'Équipe.fr*, 3/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-france-connaît-ses-adversaires-pour-la-coupe-du-monde/898027>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike, EnVyUs à la DreamHack Tours, pas G2 », *L'Équipe.fr*, 12/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-envyus-a-la-dreamhack-tours-pas-g2/900541>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : O'Gaming recrute INnoVation », *L'Équipe.fr*, 24/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-o-gaming-recrute-innovation/904256>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Au Mid-Season Invitational, Fnatic entre en lice », *L'Équipe.fr*, 11/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-mid-season-invitational-fnatic-entre-en-lice/900109>].

Paul Arrivé, « Le CIO prépare un sommet sur l'esport », *L'Équipe.fr*, 19/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-prepare-un-sommet-sur-l-esport/902681>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : l'Open Tour passera par Metz, Valenciennes et Marseille », *L'Équipe.fr*, 25/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-open-tour-passera-par-metz-valenciennes-et-marseille/904396>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BAMTech et Riot Games, un contrat enterré avant d'avoir commencé », *L'Équipe.fr*, 30/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bamtech-et-riot-games-un-contrat-enterré-avant-d-avoir-commencé/906013>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Rafsou (OL) perd en finale à Amsterdam », *L'Équipe.fr*, 31/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-rafsou-ol-perd-en-finale-a-amsterdam/906227>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : King-Zone rejoint RNG », *L'Équipe.fr*, 19/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-king-zone-rejoint-rng/902702>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : FaZe Clan fait chuter Astralis, G2 tombe en poule », *L'Équipe.fr*, 6/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-clan-fait-chuter-astralis-g2-tombe-en-poule/898884>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : John “TotalBiscuit” Bain est décédé », *L'Équipe.fr*, 25/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-john-totalbiscuit-bain-est-decede/904356>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic qualifié pour les playoffs du MSI à Paris », *L'Équipe.fr*, 15/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-qualifie-pour-les-playoffs-du-msi-a-paris/901476>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : les bons débuts du PSG », *L'Équipe.fr*, 1/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-les-bons-debuts-du-psg/897501>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : suivez les playoffs du MSI au Zénith de Paris en direct sur L'Équipe, en partenariat avec O'Gaming », *L'Équipe.fr*, 18/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-suivez-les-playoffs-du-msi-au-zenith-de-paris-en-direct-sur-l-equipe-en-partenariat-avec-o-gaming/902305>].

Paul Arrivé, « Esport : L'Overwatch League s'achèvera à New York », *L'Équipe.fr*, 10/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-s-achevera-a-new-york/899955>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG déjà sacré », *L'Équipe.fr*, 6/5/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-deja-sacre/899052>].

Paul Arrivé, « Esport : à Roland-Garros, Norman “Genius” Chatrier suit les traces de son grand-père », *L'Équipe.fr*, 6/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-a-roland-garros-norman-genius-chatrier-suit-les-traces-de-son-grand-pere/908148>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : «On a tous fait des erreurs, mais si certains avaient mis leur fierté de côté...» », *L'Équipe.fr*, 22/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-on-a-tous-fait-des-erreurs-mais-si-certains-avaient-mis-leur-fierte-de-cote/914392>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Riot Games bat un nouveau record sur Twitch », *L'Équipe.fr*, 26/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-riot-games-bat-un-nouveau-record-sur-twitch/915750>].

Paul Arrivé, « Esport : des infos sur le système compétitif de Fortnite, une Coupe du Monde annoncée », *L'Équipe.fr*, 13/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-des-infos-sur-le-systeme-competitif-de-fortnite-une-coupe-du-monde-annoncee/910836>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : tous les qualifiés pour The International 2018, avec le PSG », *L'Équipe.fr*, 27/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-tous-les-qualifies-pour-the-international-2018-avec-le-psg/916361>].

Paul Arrivé, « Esport : Ninja remporte l'exhibition sur Fortnite en marge de l'E3, le jeu confirme son potentiel », *L'Équipe.fr*, 13/6/2018,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-ninja-remporte-l-exhibition-sur-fortnite-en-marge-de-l-e3-le-jeu-confirme-son-potentiel/910671>].

Paul Arrivé, « Esport : les qualifications pour la phase finale de la ZeratoR Trackmania Cup ont rendu leur verdict », *L'Équipe.fr*, 9/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-qualifications-pour-la-phase-finale-de-la-zerator-trackmania-cup-ont-rendu-leur-verdict/909452>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : un record pour Gotaga, Robi vers Vitality ? », *L'Équipe.fr*, 30/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-record-pour-gotaga/917350>].

Paul Arrivé, « Esport : GamersOrigin s'impose à Montpellier », *L'Équipe.fr*, 4/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gamersorigin-s-impose-a-montpellier/907487>].

Paul Arrivé, « Esport : la finale de l'Overwatch League se jouera à guichets fermés », *L'Équipe.fr*, 2/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-finale-de-l-overwatch-league-se-jouera-a-guichets-fermes/907107>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : la phase qualificative pour la Coupe du Monde aura lieu près de Paris », *L'Équipe.fr*, 30/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-phase-qualificative-pour-la-coupe-du-monde-aura-lieu-pres-de-paris/917357>].

Paul Arrivé, « Esport : le FC Nantes sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 4/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-fc-nantes-sur-rocket-league/907671>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Corée du Sud et la Chine qualifiés pour les Jeux Asiatiques », *L'Équipe.fr*, 23/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-coree-du-sud-et-la-chine-qualifies-pour-les-jeux-asiatiques/914609>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : l'équipe MIBR ressuscitée », *L'Équipe.fr*, 25/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-equipe-mibr-ressuscitee/915339>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Maestro (Losc) qualifié pour la Coupe du Monde », *L'Équipe.fr*, 3/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-maestro-losc-qualifie-pour-la-coupe-du-monde/907392>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : FaZe Clan et Na'Vi sacrés », *L'Équipe.fr*, 19/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-clan-et-na-vi-sacres/912972>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Manchester City rejoint l'OL en Chine », *L'Équipe.fr*, 8/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-manchester-city-rejoint-l-ol-en-chine/908904>].

Paul Arrivé, « Esport – Street Fighter : le Red Bull Kumite de retour à Paris », *L'Équipe.fr*, 16/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-le-red-bull-kumite-de-retour-a-paris/912105>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis intouchable, débuts encourageants pour G2 », *L'Équipe.fr*, 11/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-intouchable-debuts-encourageants-pour-g2/909905>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : “Je suis persuadé que nous verrons une équipe à Paris” », *L'Équipe.fr*, 5/6/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-je-suis-persuade-que-nous-verrons-une-equipe-a-paris/907868>].

sc, « “Bien ou Bien ?” avec Gotaga et Neo du team Vitality », *L'Équipe.fr*, 14/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Bien-ou-bien-avec-gotaga-et-neo-du-team-vitality/911186].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : un budget “à 7 chiffres” pour Vitality ? », *L'Équipe.fr*, 1/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-budget-a-7-chiffres-pour-vitality/906692].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : des millions devant le MSI », *L'Équipe.fr*, 20/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-des-millions-devant-le-msi/913556].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les LCS reprennent en Europe, les Mondiaux dans le viseur », *L'Équipe.fr*, 15/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-lcs-reprennent-en-europe-les-mondiaux-dans-le-viseur/911431].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les prochaines finales des LCS Europe à Madrid », *L'Équipe.fr*, 1/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-prochaines-finales-des-lcs-europe-a-madrid/906606].

Paul Arrivé, « Esport : Los Angeles Valiant remporte la quatrième étape de l'Overwatch League, le tableau des playoffs connu », *L'Équipe.fr*, 18/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-los-angeles-valiant-remporte-la-quatrieme-etape-de-l-overwatch-league-le-tableau-des-playoffs-connu/912700].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : shox de retour, du changement chez G2 », *L'Équipe.fr*, 5/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-shox-de-retour-du-changement-chez-g2/907828].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : pour Romain Bigeard, l'arrivée des franchises en Europe est “une très bonne chose” », *L'Équipe.fr*, 14/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pour-romain-bigeard-l-arrivee-des-franchises-en-europe-est-une-tres-bonne-chose/911143].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : la Team EnVyUs se sépare de tous ses joueurs francophones », *L'Équipe.fr*, 21/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-la-team-envyus-se-separe-de-tous-ses-joueurs-francophones/913917].

Paul Arrivé, « Esport – Nintendo : Ultimate peut-il unifier la scène Super Smash Bros ? », *L'Équipe.fr*, 28/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nintendo-ultimate-peut-il-unifier-la-scene-super-smash-bros/916765].

Paul Arrivé, « Esport – TrackMania : pour Carl-Antoni “CarlJr” Cloutier, “les circuits de ZeratoR sont les plus difficiles à maîtriser” », *L'Équipe.fr*, 29/6/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-pour-carl-antoni-carljr-cloutier-les-circuits-de-zerator-sont-les-plus-difficiles-a-maitriser/916906].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na'Vi remporte l'ESL One Cologne », *L'Équipe.fr*, 9/7/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-remporte-l-esl-one-cologne/920797].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : les Français au rendez-vous d'un premier tournoi au format particulier », *L'Équipe.fr*, 23/7/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-francais-au-rendez-vous-d-un-premier-tournoi-au-format-particulier/925045].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : sursaut français sur la route du Major », *L'Équipe.fr*, 2/7/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-sursaut-francais-sur-la-route-du-major/918072].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : au Rift Rivals, l'Europe domine l'Amérique, la Chine au sommet », *L'Équipe.fr*, 8/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-rift-rivals-l-europe-domine-l-amerique-la-chine-au-sommet/920680>].

Rachel Pretti, « Le CIO fait un pas vers l'esport », *L'Équipe.fr*, 21/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-cio-fait-un-pas-vers-l-esport/924804>].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : l'Asie en force au premier Major », *L'Équipe.fr*, 31/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-l-asie-en-force-au-premier-major/927181>].

Paul Arrivé, « Esport : Philadelphie – Londres, finale surprise de l'Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 22/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-philadelphie-londres-finale-surprise-de-l-overwatch-league/924854>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : un Major à Katowice », *L'Équipe.fr*, 19/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-un-major-a-katowice/924200>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Londres, premier sacré », *L'Équipe.fr*, 28/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-londres-premier-sacre/926531>].

Paul Arrivé, « Esport : la Team Vitality signe une convention avec l'Insep », *L'Équipe.fr*, 18/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-team-vitality-signe-une-convention-avec-l-insep/923738>].

« Esport : le programme du sommet avec le CIO », *L'Équipe.fr*, 20/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-programme-du-sommet-avec-le-cio/924464>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : les Français encore dans le coup », *L'Équipe.fr*, 29/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-francais-encore-dans-le-coup/926671>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : la sélection française pour la Coupe du Monde révélée », *L'Équipe.fr*, 7/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-selection-francaise-pour-la-coupe-du-monde-revelee/920240>].

Paul Arrivé, « Esport : une première série de tournois sur Fortnite », *L'Équipe.fr*, 11/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-premiere-serie-de-tournois-sur-fortnite/921853>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Vitality et Supremacy, deux écuries françaises aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 26/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-vitality-et-supremacy-deux-ecuries-francaises-aux-mondiaux/925906>].

Rachel Pretti, « “Des Jeux cyberolympiques, c'est une idée” », *L'Équipe.fr*, 21/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Des-jeux-cyberolympiques-c-est-une-idee/924667>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Philadelphia Fusion – London Spitfire, une finale indécise », *L'Équipe.fr*, 27/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-philadelphia-fusion-london-spitfire-une-finale-indecise/926203>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : au Rift Rivals, l'Europe veut prendre sa revanche », *L'Équipe.fr*, 5/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-rift-rivals-l-europe-veut-prendre-sa-revanche/919376>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les LCS Europe en pleine mutation », *L'Équipe.fr*, 12/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-lcs-europe-en-pleine-mutation/921981>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Jian “Uzi” Zi-Hao au repos forcé », *L'Équipe.fr*, 14/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jian-uzi-zi-hao-au-repos-force/922739>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2, seule formation francophone au Major de Londres », *L'Équipe.fr*, 24/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-seule-formation-francophone-au-major-de-londres/925346>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : le Major de Paris aura l'accent français », *L'Équipe.fr*, 16/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-le-major-de-paris-aura-l-accent-francais/923397>].

Paul Arrivé, « Esport – F1 : le logo de Vitality sur les Renault au GP de Grande-Bretagne », *L'Équipe.fr*, 6/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-f1-le-logo-de-vitality-sur-les-renault-au-gp-de-grande-bretagne/919735>].

Paul Arrivé, « Esport : CarlJr remporte sa quatrième ZeratoR TrackMania Cup », *L'Équipe.fr*, 1/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-carljr-remporte-sa-quatrieme-zerator-trackmania-cup/917809>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Los Angeles et New York partent favoris », *L'Équipe.fr*, 18/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-los-angeles-et-new-york-partent-favoris/924006>].

Paul Arrivé, « À 24 h de la première finale de l'Overwatch League, le Français Gael “Poko” Gouzerch est sûr de sa force », *L'Équipe.fr*, 26/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/A-24h-de-la-premiere-finale-de-l-overwatch-league-le-francais-gael-poko-gouzerch-est-sur-de-sa-force/926039>].

Paul Arrivé, « Esport : les playoffs de l'Overwatch League vont démarrer », *L'Équipe.fr*, 11/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-playoffs-de-l-overwatch-league-vont-demarrer/921798>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality a posé son dossier de candidature pour rester en LCS », *L'Équipe.fr*, 4/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-a-pose-son-dossier-de-candidature-pour-rester-en-lcs/918872>].

Marc Ventouillac, « L'esport aux Jeux Olympiques de Paris 2024 ? “Ça ne se passera pas” », *L'Équipe.fr*, 20/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/L-esport-aux-jeux-olympiques-de-paris-2024-ca-ne-se-passera-pas/924469>].

Paul Arrivé, « Pour James “mzQQQ” Paumard, l'esport sur Fortnite “va se construire petit à petit” », *L'Équipe.fr*, 25/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Pour-james-mzqqq-paumard-l-esport-sur-fortnite-va-se-construire-petit-a-petit/925529>].

Islem Sharouda, « PES League : Quatre Français visent le sacre mondial à Barcelone », *L'Équipe.fr*, 20/7/2018, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Pes-league-quatre-francais-visent-le-sacre-mondial-a-barcelone/924389>].

« Frank Ntilikina a été nommé ambassadeur de NBA 2K19 en France », *L'Équipe.fr*, 29/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Frank-ntilikina-a-ete-nomme-ambassadeur-de-nba-2k19-en-france/934920>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Les Français d’Eagle Gaming en finale des Contenders », *L’Équipe.fr*, 12/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-les-francais-d-eagle-gaming-en-finale-des-contenders/930362>].

Paul Arrivé, « Frank McCourt prêt à investir dans l’Overwatch League ? », *L’Équipe.fr*, 10/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Frank-mccourt-pret-a-investir-dans-l-overwatch-league/929513>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : The International 2018 passe la barre des 25 millions de dollars », *L’Équipe.fr*, 22/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-2018-passe-la-barre-des-25-millions-de-dollars/932706>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG bat le PSG et file en finale de The International », *L’Équipe.fr*, 25/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-en-finale-de-the-international/933511>].

Paul Arrivé, « Fusillade lors d’un tournoi sur Madden aux USA », *L’Équipe.fr*, 27/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fusillade-lors-d-un-tournoi-sur-madden-aux-usa/934258>].

Paul Arrivé, « Esport : à l’EVO, Olivier “Luffy” Hay accroche le top 5 », *L’Équipe.fr*, 6/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-l-evo-olivier-luffy-hay-accroche-le-top-5/928450>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : L’exploit d’OG, vainqueur de The International face au PSG », *L’Équipe.fr*, 26/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-l-exploit-d-og-vainqueur-de-the-international-face-au-psg/933878>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : trois français en quête du titre mondial », *L’Équipe.fr*, 3/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-trois-francais-en-quete-du-titre-mondial/927441>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Un tournoi en live à Seattle pour clôturer les Summer Skirmish Series », *L’Équipe.fr*, 21/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-tournoi-en-live-a-seattle-pour-cloturer-les-summer-skirmish-series/932595>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Rafsou, de l’OL à Vitality », *L’Équipe.fr*, 1/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-rafsou-de-l-ol-a-vitality/927352>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Mosaad “Msdossary” Aldossary champion du monde », *L’Équipe.fr*, 5/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-mosaad-msdossary-aldossary-sacre-champion-du-monde/928195>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Le Major de Paris démarre », *L’Équipe.fr*, 13/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-le-major-de-paris-demarre/930436>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Les Français de Millenium et Vitality passent le premier tour », *L’Équipe.fr*, 17/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-les-francais-de-millenium-et-vitality-passent-le-premier-tour/931358>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : La France enfin présente à The International », *L’Équipe.fr*, 20/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-la-france-enfin-presente-a-the-international/932312>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality directement en demi-finale des LCS », *L’Équipe.fr*, 19/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-directement-en-demi-finale-des-lcs/932058>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG peut-il remporter The International, l'un des tournois les plus prestigieux ? », *L'Équipe.fr*, 15/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-peut-il-remporter-the-international-l-un-des-tournois-les-plus-prestigieux/930891>].

Paul Arrivé, « Esport : l'AS Monaco sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 9/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-as-monaco-sur-rocket-league/929245>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Schalke 04 et Misfits rejoignent Vitality et Fnatic en demi-finales des LCS », *L'Équipe.fr*, 25/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-et-misfits-rejoignent-vitality-et-fnatic-en-demi-finales-des-lcs/933723>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : La route vers les Mondiaux démarre aujourd'hui pour l'Europe », *L'Équipe.fr*, 24/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-route-vers-les-mondiaux-demarre-aujourd-hui-pour-l-europe/933325>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Les Américains d'Evil Geniuses champions du monde », *L'Équipe.fr*, 20/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-les-americains-d-evil-geniuses-champions-du-monde/932178>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : meilleure performance française pour Victor "TheVic" Lopez », *L'Équipe.fr*, 5/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-meilleure-performance-francaise-pour-victor-thevic-lopez/928200>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : «Je peux voir le talent où les autres ne le voient pas» », *L'Équipe.fr*, 30/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-je-peux-voir-le-talent-ou-les-autres-ne-le-voient-pas/935442>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : G2 l'emporte à Paris », *L'Équipe.fr*, 19/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-g2-l-emporte-a-paris/932105>].

Paul Arrivé, « Esport : Quel bilan pour la première saison de l'Overwatch League ? », *L'Équipe.fr*, 1/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-quel-bilan-pour-la-premiere-saison-de-l-overwatch-league/927300>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Vitality dévoile son équipe avec Gotaga », *L'Équipe.fr*, 31/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-vitality-devoile-son-equipe-avec-gotaga/935802>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Atlanta et Guangzhou rejoignent la ligue », *L'Équipe.fr*, 4/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-atlanta-et-guangzhou-rejoignent-la-ligue/928063>].

Paul Arrivé, « Esport – NBA 2K : Les New York Knicks remportent la première 2K League », *L'Équipe.fr*, 28/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nba-2k-les-new-york-knicks-remportent-la-premiere-2k-league/934641>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : l'exploit de Serral », *L'Équipe.fr*, 7/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-l-exploit-de-serral/928683>].

Paul Arrivé, « L'Usap se lance dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 14/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-usap-se-lance-dans-l-esport/930651>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Gotaga, "le boss de l'équipe" Vitality », *L'Équipe.fr*, 31/8/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-gotaga-le-boss-de-l-equipe-vitality/935832>].

Rachel Pretti, « L'esport, une réalité encore virtuelle », *L'Équipe.fr*, 1/8/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-une-realite-encore-virtuelle/927220].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic sacré, Vitality aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 9/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-sacre-vitality-aux-mondiaux/938445].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2, dernier qualifié européen pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 17/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-dernier-qualifie-europeen-pour-les-mondiaux/940918].

Paul Arrivé, « Esport : Les résultats de l'ESWC Metz », *L'Équipe.fr*, 10/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-resultats-de-l-eswc-metz/938791].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality s'impose et termine sur le podium européen », *L'Équipe.fr*, 8/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-s-impose-et-terme-sur-le-podium-europeen/938188].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Au Major de Londres, c'est fini pour les Francophones de G2 », *L'Équipe.fr*, 16/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-de-londres-c-est-fini-pour-les-francophones-g2/940692].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality, entre joie et soulagement », *L'Équipe.fr*, 11/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-entre-joie-et-soulagement/938967].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : Le sursaut de Vitality », *L'Équipe.fr*, 3/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-le-sursaut-de-vitality/936717].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis remporte le Major de Londres », *L'Équipe.fr*, 23/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-remporte-le-major-de-londres/943006].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : RNG poursuit sa razzia », *L'Équipe.fr*, 14/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rng-poursuit-sa-razzia/939822].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Coup d'envoi du Major de Londres », *L'Équipe.fr*, 5/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-coup-d-envoi-du-major-de-londres/937167].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Aux Mondiaux, Vitality pas épargné par le tirage », *L'Équipe.fr*, 24/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-vitality-pas-epargne-par-le-tirage/943092].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Les MAD Lions remportent les European Masters », *L'Équipe.fr*, 30/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mad-lions-remportent-les-european-masters/945271].

Paul Arrivé, « Le Real Madrid voudrait dédier un espace à l'esport dans son stade », *L'Équipe.fr*, 25/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-real-madrid-voudrait-dedier-un-espace-a-l-esport-dans-son-stade/943438].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 à la relance à New York », *L'Équipe.fr*, 26/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-a-la-relance-a-new-york/943734].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : L'Équipe de France a rendez-vous », *L'Équipe.fr*, 21/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-a-rendez-vous/942038].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Les Français d'Eagle Gaming remportent les Contenders », *L'Équipe.fr*, 22/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-les-francais-d-eagle-gaming-remportent-les-contenders/942455].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Les enjeux de Madrid », *L'Équipe.fr*, 8/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-enjeux-de-madrid/938092].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Pour Nathan “NBK” Schmitt, “c’est peut-être le Major de Na'Vi” », *L'Équipe.fr*, 20/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-pour-nathan-nbk-schmitt-c-est-peut-etre-le-major-de-na-vi/941830].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Une finale Schalke 04 – Fnatic en LCS EU », *L'Équipe.fr*, 1/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-une-finale-schalke-04-fnatic-en-lcs-eu/936300].

Paul Arrivé, « “Les gamers décrits comme des nerds, c’est un cliché dépassé” », *L'Équipe.fr*, 28/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-gamers-decrits-comme-des-nerds-c-est-un-cliche-depasse/943863].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis maîtrisé », *L'Équipe.fr*, 2/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-maitrise/936612].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : L'Équipe de France en quart de finale de la coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 23/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-en-quart-de-finale-de-la-coupe-du-monde/942934].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Lucas “Cabochar” Simon-Meslet : “À cette époque l’an dernier, on faisait griller des chipos” », *L'Équipe.fr*, 27/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lucas-cabochar-simon-meslet-a-cette-epoque-l-an-dernier-on-faisait-griller-des-chipos/944089].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : À Londres, “G2 aura son mot à dire” », *L'Équipe.fr*, 12/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-londres-g2-aura-son-mot-a-dire/939177].

Paul Arrivé, « Vitality sur Counter-Strike ? », *L'Équipe.fr*, 20/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vitality-sur-counter-strike/941797].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Pour Terence “SoOn” Tarlier, en France, “c’est le bordel et moi j’adore ça” », *L'Équipe.fr*, 22/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-pour-terence-soon-tarlier-en-france-c-est-le-bordel-et-moi-j-adore-ca/942462].

Paul Arrivé, « Fabien Causeur : “Je pense vraiment que ces gars-là s’entraînent plus que nous” », *L'Équipe.fr*, 18/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fabien-causeur-je-pense-vraiment-que-ces-gars-la-s-entraiment-plus-que-nous/941135].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Un McCourt à Paris », *L'Équipe.fr*, 7/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-un-mccourt-a-paris/937716].

Paul Arrivé, « Esport – Dragon Ball FighterZ : GO1 s’impose à Paris », *L'Équipe.fr*, 3/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dragon-ball-fighterz-go1-s-impose-a-paris/936875].

Paul Arrivé, « Sébastien “7ckngMad” Debs, l’anomalie géniale », *L’Équipe.fr*, 25/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Sebastien-7ckngmad-debs-l-anomalie-geniele/943418].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : À Paris, Drew McCourt a fait bruyamment connaissance avec son public », *L’Équipe.fr*, 28/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-a-paris-drew-mccourt-a-fait-bruyamment-connaissance-avec-son-public/944512].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : “Gagner The International, c’est un exploit dans tous les cas” », *L’Équipe.fr*, 6/9/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-gagner-the-international-c-est-un-exploit-dans-tous-les-cas/937548].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 passe les poules en tremblant », *L’Équipe.fr*, 4/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-passe-les-poules-en-tremblant/946495].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : kt Rolster, le meilleur espoir de la Corée du Sud », *L’Équipe.fr*, 16/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kt-rolster-le-meilleur-espoir-de-la-coree-du-sud/950061].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality et Fnatic en LCS ? », *L’Équipe.fr*, 2/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-et-fnatic-en-lcs/945858].

Paul Arrivé, « Michael Jordan investit dans l’esport », *L’Équipe.fr*, 26/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Michael-jordan-investit-dans-l-esport/953340].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : La Premier League dévoile son projet », *L’Équipe.fr*, 5/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-la-premier-league-devoile-son-projet/946762].

« Esport – Counter-Strike : Vitality officialise son équipe », *L’Équipe.fr*, 9/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-officialise-son-equipe/947971].

Paul Arrivé, « La Corée du Sud, où les e-sportifs sont des popstars », *L’Équipe.fr*, 20/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/La-coree-du-sud-ou-les-e-sportifs-sont-des-popstars/951075].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality, Fnatic, RNG... Le bilan du premier tour des Mondiaux », *L’Équipe.fr*, 18/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-fnatic-rng-le-bilan-du-premier-tour-des-mondiaux/950719].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : «Peut-être que l’Europe est juste une région forte» », *L’Équipe.fr*, 11/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-peut-etre-que-l-europe-est-juste-une-region-forte/948475].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Faker ira au tournoi All-Star », *L’Équipe.fr*, 25/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-faker-ira-au-tournoi-all-star/952940].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic en demi-finale des Mondiaux ! », *L’Équipe.fr*, 21/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-en-demi-finale-des-mondiaux/951622].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : La saison deux, avec Paris, se dévoile », *L’Équipe.fr*, 11/10/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-la-saison-deux-avec-paris-se-devoile/948564].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : «Kt Rolster peut gagner les Worlds» », *L'Équipe.fr*, 19/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kt-rolster-peut-gagner-les-worlds/950970>].

Paul Arrivé, « Esport : Le PSG sur Fifa Online en Chine », *L'Équipe.fr*, 18/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-sur-fifa-online-en-chine/950704>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Paris dévoile son équipe, SoOn en tete d'affiche », *L'Équipe.fr*, 23/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-devoile-son-equipe-soon-en-tete-d-affiche/952009>].

Paul Arrivé, « Esport : Millenium va se séparer de son club », *L'Équipe.fr*, 20/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-millenium-va-se-separer-de-son-club/951265>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : «Ce qui est fou avec ces joueurs, c'est qu'ils n'ont peur de rien» », *L'Équipe.fr*, 10/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ce-qui-est-fou-avec-ces-joueurs-c-est-qu-ils-n-ont-peur-de-rien/948272>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Serral, l'espoir foreigner », *L'Équipe.fr*, 29/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-serral-l-espoir-foreigner/954307>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : L'Équipe de France aura ses chances à la Blizzcon », *L'Équipe.fr*, 31/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-equipe-de-france-aura-ses-chances-a-la-blizzcon/954793>].

Paul Arrivé, « Esport : Chris Bosh va aider une structure sud-coréenne », *L'Équipe.fr*, 12/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-chris-bosh-va-aider-une-structure-sud-coreenne/948897>].

Paul Arrivé, « Forbes évalue les clubs d'esport les plus puissants », *L'Équipe.fr*, 24/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Forbes-evalue-les-clubs-d-esport-les-plus-puissants/952678>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Vitality recrute deux joueurs », *L'Équipe.fr*, 17/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-vitality-recrute-deux-joueurs/950351>].

Paul Arrivé, « Esport – Corentin “RockY” Chevrey (Fifa) : “J’ai plus de pression, mais j’ai signé au PSG pour ça” », *L'Équipe.fr*, 6/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-corentin-rocky-chevrey-fifa-j-ai-plus-de-pression-mais-j-ai-signe-au-psg-pour-ca/947133>].

Paul Arrivé, « Esport : Un nouveau modèle compétitif pour Fifa 19 », *L'Équipe.fr*, 3/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-nouveau-modele-competitif-pour-fifa-19/946050>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : La sensation G2 ! », *L'Équipe.fr*, 20/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-sensation-g2/951278>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality éliminé des Mondiaux avec les honneurs », *L'Équipe.fr*, 14/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-elimine-des-mondiaux-avec-les-honneurs/949470>].

Paul Arrivé, « esport – League of Legends : les Européens de Fnatic en finale des Worlds ! », *L'Équipe.fr*, 28/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-europeens-de-fnatic-en-finale-des-worlds/953856>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Aux Mondiaux, Fnatic et G2 en ballottage favorable, Vitality a besoin d'un exploit », *L'Équipe.fr*, 13/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-fnatic-et-g2-en-ballottage-favorable-vitality-a-besoin-d-un-exploit/949166>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Le play-in, l'apéritif des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 1/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-play-in-l-aperitif-des-mondiaux/945340>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : le PSG bat Vitality et se qualifie pour les Mondiaux, Dignitas champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 15/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-bat-vitality-et-se-qualifie-pour-les-mondiaux-dignitas-champion-d-europe/949667>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Aux Mondiaux, c'est terminé pour les Européens de G2 », *L'Équipe.fr*, 27/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-c-est-terme-pour-les-europeens-de-g2/953492>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds, Fnatic et Invictus Gaming en favoris des demies ? », *L'Équipe.fr*, 26/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-fnatic-et-invictus-gaming-en-favoris-des-demies/953286>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic confirme son statut », *L'Équipe.fr*, 17/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-confirme-son-statut/950462>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2, Cloud9, EDG et G-Rex au tour principal des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 7/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-cloud9-edg-et-g-rex-au-tour-principal-des-mondiaux/947355>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Le PSG et Renault-Vitality au rendez-vous », *L'Équipe.fr*, 8/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-et-renault-vitality-au-rendez-vous/947551>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : L'essentiel à savoir sur les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 9/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-essentiel-a-savoir-sur-les-mondiaux/947528>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 en quart de finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 15/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-en-quart-de-finale-des-mondiaux/949805>].

Paul Arrivé et Timo Verdeil, « Esport : “Je pense que c'est bien d'avoir des objectifs élevés” », *L'Équipe.fr*, 27/10/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-je-pense-que-c-est-bien-d-avoir-des-objectifs-eleves/953615>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : La finale des Worlds en trois points clés », *L'Équipe.fr*, 2/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-finale-des-worlds-en-trois-points-cles/955220>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Cloud9 détrône Dignitas », *L'Équipe.fr*, 12/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-cloud9-detrone-dignitas/958624>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Premier titre pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 19/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-premier-titre-pour-vitality/960388>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : la Corée du Sud championne du monde, la France déçoit », *L'Équipe.fr*, 4/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-la-coree-du-sud-championne-du-monde-la-france-decoit/955919>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality Academy ou GamersOrigin pour le titre français », *L'Équipe.fr*, 24/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-academy-ou-gamersorigin-pour-le-titre-francais/961978>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic s'incline en finale des Worlds, Invictus Gaming sacré », *L'Équipe.fr*, 3/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-s-incline-en-finale-des-worlds-invictus-gaming-sacre/955549>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality champion de France », *L'Équipe.fr*, 25/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-champion-de-france/962343>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Un tournoi d'hiver annoncé », *L'Équipe.fr*, 21/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-tournoi-d-hiver-annonce/961188>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic, sept ans d'attente », *L'Équipe.fr*, 2/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-sept-ans-d-attente/955227>].

Paul Arrivé, « Esport : Vitality lève 20 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 26/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-leve-20-millions-d-euros/962647>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Les enseignements des Worlds », *L'Équipe.fr*, 7/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-enseignements-des-worlds/956907>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : LDLC monte en puissance », *L'Équipe.fr*, 13/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-ldlc-monte-en-puissance/958862>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : encore du changement chez G2 », *L'Équipe.fr*, 27/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-encore-du-changement-chez-g2/962996>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis ne laisse rien », *L'Équipe.fr*, 28/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-ne-laisse-rien/963019>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na'Vi titré à Copenhague », *L'Équipe.fr*, 5/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-titre-a-copenhague/956226>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality à l'ouvrage », *L'Équipe.fr*, 16/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-a-l-ouvrage/959659>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Paris accueillera la finale des Worlds en 2019 », *L'Équipe.fr*, 1/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-paris-accueillera-la-finale-des-worlds-en-2019/954974>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Pour Chips et Noi, à Paris, “Riot Games peut s'attendre à une finale légendaire” », *L'Équipe.fr*, 1/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pour-chips-et-noi-a-paris-riot-games-peut-s-attendre-a-une-finale-legendaire/954983>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Un nom et un logo pour Paris », *L'Équipe.fr*, 8/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-un-nom-et-un-logo-pour-paris/957309].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Bucarest, premier rendez-vous majeur de la saison », *L'Équipe.fr*, 30/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-bucarest-premier-rendez-vous-majeur-de-la-saison/963856].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : « Cet effectif européen me convient parfaitement » », *L'Équipe.fr*, 9/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-cet-effectif-europeen-me-convient-parfaitement/957638].

Paul Arrivé, « Esport : Le beau geste de Dominique “SonicFox” McLean », *L'Équipe.fr*, 15/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-beau-geste-de-dominique-sonicfox-mclean/959345].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Sur la route du Major, ça passe pour LDLC et Vitality », *L'Équipe.fr*, 25/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-sur-la-route-du-major-ca-passe-pour-ldlc-et-vitality/962530].

Paul Arrivé, « Esport – Street Fighter V : À Paris, Fujimura remporte le Red Bull Kumite », *L'Équipe.fr*, 12/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-a-paris-fujimura-remporte-le-red-bull-kumite/958401].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Serral surpasse les Coréens », *L'Équipe.fr*, 4/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-serral-surpasse-les-coreens/955905].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : «Nous voulons construire Origen comme Astralis» », *L'Équipe.fr*, 20/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nous-voulons-construire-origen-comme-astralis/960770].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Après UoL et Giants, Roccat officialise son départ des LCS EU », *L'Équipe.fr*, 15/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-apres-uol-et-giants-roccat-officialise-son-depart-des-lcs-eu/959311].

Paul Arrivé, « Esport – Street Fighter V : Le Red Bull Kumite, “un gros test” pour Luffy », *L'Équipe.fr*, 11/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-le-red-bull-kumite-un-gros-test-pour-luffy/958149].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Paul “sOAZ” Boyer, de Fnatic à Misfits », *L'Équipe.fr*, 23/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-paul-soaz-boyer-de-fnatic-a-misfits/961646].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : L'Europe avec Vitality, Fnatic et Origen », *L'Équipe.fr*, 20/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-europe-avec-vitality-fnatic-et-origen/960764].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Une Ligue française en 2019 », *L'Équipe.fr*, 17/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-une-ligue-francaise-en-2019/959950].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : la Pro League pour G2 », *L'Équipe.fr*, 18/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-la-pro-league-pour-g2/960328].

« Esport – Street Fighter V : Suivez le Red Bull Kumite en direct », *L'Équipe.fr*, 11/11/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-suivez-le-red-bull-kumite-en-direct/958155].

Islem Sharouda, « Les meilleurs entraîneurs virtuels s'affrontent ce week-end sur Football Manager 2019 », *L'Équipe.fr*, 30/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Les-meilleurs-entraîneurs-virtuels-s-affrontent-ce-week-end-sur-football-manager-2019/963841>].

Paul Arrivé, « Le Z Event récolte plus d'un million d'euros pour Médecins Sans Frontières », *L'Équipe.fr*, 12/11/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-z-event-recolte-plus-d-un-million-d-euros-pour-medecins-sans-frontieres/958491>].

Paul Arrivé, « Esport : L'année 2018 en cinq dates », *L'Équipe.fr*, 31/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2018-en-cinq-dates/973050>].

Paul Arrivé, « Esport : les noms qui ont fait 2018 », *L'Équipe.fr*, 29/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-noms-qui-ont-fait-2018/972627>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis remporte un dixième titre, une finale pour G2 », *L'Équipe.fr*, 16/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-remporte-un-dixieme-titre-une-finale-pour-g2/969177>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Près de 100 millions devant la finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 13/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pres-de-100-millions-devant-la-finale-des-mondiaux/968285>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Le Français Clément “Skite” Danglot remporte le Winter Royale », *L'Équipe.fr*, 2/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-francais-clement-skite-danglot-remporte-le-winter-royale/964357>].

Paul Arrivé, « League of Legends : en Europe, le mercato esport se termine », *L'Équipe.fr*, 26/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-europe-le-mercato-se-terme/972161>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 éliminé de la Pro League avant les playoffs », *L'Équipe.fr*, 7/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-elimine-de-la-pro-league-avant-les-playoffs/966151>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Triplé français à Séville », *L'Équipe.fr*, 17/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-triple-francais-a-seville/969716>].

Paul Arrivé, « Esport – Street Fighter V : Gachikun remporte la Capcom Cup », *L'Équipe.fr*, 17/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-gachikun-remporte-la-capcom-cup/969655>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 bat Vitality et ira en Chine », *L'Équipe.fr*, 19/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-bat-vitality-et-ira-en-chine/970362>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa : Donovan “Tekkz” Hunt s'impose à Bucarest », *L'Équipe.fr*, 3/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-donovan-tekkz-hunt-s-impose-a-bucarest/964636>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Paris débutera face à Londres, champion en titre », *L'Équipe.fr*, 6/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-debutera-face-a-londres-champion-en-titre/965841>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : La première pour OpTic », *L'Équipe.fr*, 12/12/2018, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-la-premiere-pour-optic/967703>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality dans la continuité », *L'Équipe.fr*, 5/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-dans-la-continuite/965549].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Invictus Gaming termine bien l'année », *L'Équipe.fr*, 24/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-invictus-gaming-termine-bien-l-annee/971721].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : Les tricheurs harponnés, des pros concernés », *L'Équipe.fr*, 23/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-les-tricheurs-harponnes-des-pros-concernes/971717].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis insatiable », *L'Équipe.fr*, 10/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-insatiable/966905].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Caps, roi du All-Star », *L'Équipe.fr*, 9/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-caps-roi-du-all-star/966828].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et LDLC sur la route du Major », *L'Équipe.fr*, 11/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-ldlc-sur-la-route-du-major/967151].

Paul Arrivé, « Fifa 19 : Le Stade Rennais se lance », *L'Équipe.fr*, 20/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-le-stade-rennais-se-lance/970778].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Ça passe pour Vitality, pas LDLC », *L'Équipe.fr*, 14/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-ca-passe-pour-vitality-pas-ldlc/968741].

Paul Arrivé, « Esport : Mathieu “ZywOo” Herbaut, virtuose français de Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 11/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-mathieu-zywoo-herbaut-virtuose-francais-de-counter-strike/967160].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Ms Dossary titré à Londres », *L'Équipe.fr*, 19/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-ms-dossary-titre-a-londres/970222].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Caps, de Fnatic à G2 et le point sur les transferts en Europe », *L'Équipe.fr*, 1/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-caps-de-fnatic-a-g2-et-le-point-sur-les-transferts-en-europe/964126].

« Jeux Olympiques : l'esport attendra », *L'Équipe.fr*, 8/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Jeux-olympiques-l-e-sport-attendra/966594].

Islem Sharouda, « eFootball.Pro (PES 2019) : L'AS Monaco débute bien, pas le FC Nantes... », *L'Équipe.fr*, 3/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Efootball-pro-pes-2019-l-as-monaco-debute-bien-pas-le-fc-nantes/964806].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : “Cloud9, la meilleure option” pour Nisqy », *L'Équipe.fr*, 4/12/2018, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cloud9-la-meilleure-option-pour-nisqy/965236].

Paul Arrivé, « Comment s'est construit le Guide de l'esport 2019 », *L'Équipe.fr*, 10/1/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-guide-de-l-esport-2019/975989].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality rejoint G2 au Major de Katowice », *L'Équipe.fr*, 20/1/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-rejoint-g2-au-major-de-katowice/979734].

Paul Arrivé, « Esport : l'ESL organisera un tournoi Fortnite à Katowice », *L'Équipe.fr*, 24/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-l-esl-organisera-un-tournoi-fortnite-a-katowice/981170>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Gigantti remporte les Contenders européens », *L'Équipe.fr*, 12/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-gigantti-remporte-les-contenders-europeens/976735>].

Paul Arrivé, « Esport : un tournoi Fortnite en partenariat avec l'Open d'Australie », *L'Équipe.fr*, 8/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-tournoi-fortnite-en-partenariat-avec-l-open-d-australie/975212>].

Paul Arrivé, « Esport (Counter-Strike) : Gros test pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 16/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-gros-test-pour-vitality/978060>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : l'appel de North contre les messages de haine », *L'Équipe.fr*, 30/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-appel-de-north-contre-les-messages-de-haine/983450>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality débutera sa saison contre Schalke 04 », *L'Équipe.fr*, 9/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-debutera-sa-saison-contre-schalke-04/975698>].

Paul Arrivé, « Esport – Hearthstone : Vitality se renforce », *L'Équipe.fr*, 26/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-hearthstone-vitality-se-renforce/981888>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Les Français d'Overtime passent chez Denial », *L'Équipe.fr*, 31/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-les-francais-d-overtime-passent-chez-denial/983958>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : LeStream ira au Six Invitational, pas Vitality », *L'Équipe.fr*, 22/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-lestream-ira-au-six-invitational-pas-vitality/980133>].

Paul Arrivé, « Esport : Clap de fin pour Millenium », *L'Équipe.fr*, 2/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-clap-de-fin-pour-millenium/973469>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Kaydop chez Renault-Vitality », *L'Équipe.fr*, 14/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-kaydop-chez-renault-vitality/977380>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Le LEC voit plus grand », *L'Équipe.fr*, 19/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-voit-plus-grand/979258>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le MSI au Vietnam et à Taïwan », *L'Équipe.fr*, 28/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-msi-au-vietnam-et-a-taiwan/982773>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash Ultimate : le Français William “Glutony” Belaid remporte le premier tournoi majeur européen », *L'Équipe.fr*, 6/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-ultimate-le-francais-william-glutony-belaid-remporte-le-premier-tournoi-majeur-europeen/974715>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Griffin titré en Corée », *L'Équipe.fr*, 1/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-griffin-titre-en-coree/973055>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : le PSG place deux joueurs en finales de l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 14/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-le-psg-place-deux-joueurs-en-finales-de-l-e-ligue-1/977426>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : l'imbroglie Ellie », *L'Équipe.fr*, 15/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-l-imbroglie-ellie/977747>].

Paul Arrivé, « Esport – Super Smash Bros Ultimate : “Conquérir les États-Unis, c'est mon but” », *L'Équipe.fr*, 27/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-super-smash-bros-ultimate-conquerir-les-etat-unis-c-est-mon-but/982422>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic, Vitality, G2 et Misfits, un quatuor pour le titre en LEC ? », *L'Équipe.fr*, 18/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-vitality-g2-et-misfits-un-quatuor-pour-le-titre-en-lec/978691>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Reynor s'engage avec GamersOrigin », *L'Équipe.fr*, 13/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-reynor-s-engage-avec-gamersorigin/977114>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Ligue Française prête à décoller », *L'Équipe.fr*, 15/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-ligue-francaise-prete-a-decoller/977737>].

Paul Arrivé, « Esport – StarCraft II : Des pros perdent contre une IA », *L'Équipe.fr*, 26/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-des-pros-perdent-contre-une-ia/981882>].

Paul Arrivé, « Esport : excel s'installe à Twickenham », *L'Équipe.fr*, 4/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-excel-s-installe-a-twickenham/973874>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : les Français d'Overtime qualifiés pour la Pro League », *L'Équipe.fr*, 21/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-les-francais-d-overtime-qualifies-pour-la-pro-league/979883>].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : Les sanctions sont tombées », *L'Équipe.fr*, 8/1/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-les-sanctions-sont-tombees/975297>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Une Coupe du monde, 100 millions et des questions », *L'Équipe.fr*, 22/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-une-coupe-du-monde-et-100-millions/991755>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Au Major, les Français de Vitality et G2 poursuivent leur route », *L'Équipe.fr*, 19/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-les-francais-de-vitality-et-g2-poursuivent-leur-route/990661>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Les Français de G2 et Vitality éliminés du Major de Katowice », *L'Équipe.fr*, 24/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-et-vitality-elimines-du-major-de-katowice/992588>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : LeStream éliminé avant les playoffs du Six Invitational », *L'Équipe.fr*, 15/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-lestream-elimine-avant-les-playoffs-du-six-invitational/989243>].

Paul Arrivé, « Esport : une eNations Cup sur FIFA 19 », *L'Équipe.fr*, 27/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-enations-cup-sur-fifa-19/993295>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Paris entre en jeu », *L'Équipe.fr*, 16/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-entre-en-jeu/989603>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Nathan “NBK” Schmitt veut “faire quelque chose de grand” au Major de Katowice », *L'Équipe.fr*, 13/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-nathan-nbk-schmitt-veut-faire-quelque-chose-de-grand-au-major-de-katowice/988260].

Paul Arrivé, « Esport : “C’est difficile de passer du sport au monde normal” », *L'Équipe.fr*, 20/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-c-est-difficile-de-passer-du-sport-au-monde-normal/990880].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et G2 connaissent leurs premiers adversaires du Major », *L'Équipe.fr*, 7/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-g2-connaissent-leurs-premiers-adversaires-du-major/986372].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality se met en confiance », *L'Équipe.fr*, 5/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-se-met-en-confiance/985522].

Paul Arrivé, « Esport (League of Legends), Paul “sOAZ” Boyer : “Gagner les Worlds, je sais que c’est possible” », *L'Équipe.fr*, 1/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gagner-les-worlds-je-sais-que-c-est-possible/984144].

Paul Arrivé, « L’esport français lance ses Assises », *L'Équipe.fr*, 21/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-francais-lance-ses-assises/991428].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : LeStream en outsider au Six Invitational », *L'Équipe.fr*, 10/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-lestream-en-outsider-au-six-invitational/987501].

Paul Arrivé, « Esport : Le PSG s’étend en Indonésie », *L'Équipe.fr*, 8/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-s-etend-en-indonesie/986679].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Au Major de Katowice, Richard “shox” Papillon veut “montrer de quoi G2 est capable” », *L'Équipe.fr*, 13/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-de-katowice-richard-shox-papillon-veut-montrer-de-quoi-g2-est-capable/988269].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Paris Eternal dévoile son académie », *L'Équipe.fr*, 28/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-eternal-devoile-son-academie/993413].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Les Européens de G2 conservent leur titre », *L'Équipe.fr*, 18/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-les-europeens-de-g2-conservent-leur-titre/990392].

« La sélection des joueurs eFoot de France en direct », *L'Équipe.fr*, 13/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-selection-des-joueurs-efoot-de-france-en-direct/988429].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Dijon-Vitality chute en finale », *L'Équipe.fr*, 12/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-dijon-vitality-chute-en-finale/988027].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : le PSG et Caen sacrés lors du Tournoi d’Hiver de l’e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 3/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-le-psg-et-caen-sacres-lors-du-tournoi-d-hiver-de-l-e-ligue-1/984919].

Paul Arrivé, « Esport : SKT T1 change de nom », *L'Équipe.fr*, 26/2/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-skt-t1-change-de-nom/992980].

Paul Arrivé, « Esport (Overwatch League), Terence “SoOn” Tarlier : “Moi, je veux du spectacle” », *L'Équipe.fr*, 23/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-terence-soon-tarlier-moi-je-veux-du-spectacle/992035>].

Paul Arrivé, « Esport – Super Smash Bros Ultimate : MKLeo vainqueur du Genesis6, premier tournoi majeur sur Ultimate », *L'Équipe.fr*, 4/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-super-smash-bros-ultimate-mkleo-vainqueur-du-genesis6-premier-tournoi-majeur-sur-ultimate/985319>].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Les six sélectionnés en Équipe de France d'eFoot », *L'Équipe.fr*, 14/2/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-les-six-selectionnes-en-equipe-de-france-d-efoot/988870>].

Paul Arrivé, « Esport : en stage avec Kasper Hvidt, ex-star du handball, aux méthodes révolutionnaires », *L'Équipe.fr*, 17/1/2019, [<https://explore.lequipe.fr/Esport/Article/Kasper-hvidt-la-reconversion-electronique/978445>].

Islem Sharouda, « Le jeu vidéo et l'esport constitueraient-ils un danger pour le sport ? », *L'Équipe.fr*, 22/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-jeu-video-et-l-esport-constitueraient-ils-un-danger-pour-le-sport/1001341>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : un trophée de plus pour Astralis, vainqueur du BLAST São Paulo », *L'Équipe.fr*, 24/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-un-trophee-de-plus-pour-astralis-vainqueur-du-blast-sao-paulo/1001928>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : les Français de G2 iront à Dallas, ceux de Vitality en Chine », *L'Équipe.fr*, 25/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-iront-a-dallas-ceux-de-vitality-en-chine/1002338>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : pas de play-offs pour Paris Eternal », *L'Équipe.fr*, 18/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-pas-de-play-offs-pour-paris-eternal/999977>].

« Esport – Call of Duty : Des franchises à 25 millions de dollars ? », *L'Équipe.fr*, 15/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-des-franchises-a-25-millions-de-dollars/998801>].

Paul Arrivé, « esport – Overwatch League : l'incroyable projet d'enceinte pour Philadelphie Fusion », *L'Équipe.fr*, 26/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-l-incroyable-projet-d-enceinte-pour-philadelphie-fusion/1002685>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality assuré de jouer les play-offs en LEC », *L'Équipe.fr*, 10/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-assure-de-jouer-les-play-offs-en-lec/997007>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Fnatic - Vitality, un choc particulier pour les fans français », *L'Équipe.fr*, 29/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-fnatic-vitality-un-choc-particulier-pour-les-fans-francais/1003597>].

« Esport – League of Legends : LDLC, favori des play-offs du Championnat de France », *L'Équipe.fr*, 20/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-favori-des-play-offs-du-championnat-de-france/1000512>].

« Esport – Overwatch League : Vancouver titré », *L'Équipe.fr*, 25/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-vancouver-titre/1002246>].

Paul Arrivé, « Esport : une première femme en NBA 2K League », *L'Équipe.fr*, 6/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-premiere-femme-en-nba-2k-league/995540].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic élimine Vitality », *L'Équipe.fr*, 30/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-elimine-vitality/1003834].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport : Vitality va ouvrir des locaux à Paris », *L'Équipe.fr*, 21/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-va-ouvrir-des-locaux-a-paris/1000902].

Paul Arrivé, « Esport : Fernando Alonso investit dans Motorsport Games », *L'Équipe.fr*, 21/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fernando-alonso-investit-dans-motorsport-games/1000954].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Lucas “DaXe” Cuillerier (PSG), des résultats et de la frustration », *L'Équipe.fr*, 29/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-lucas-daxe-cuillerier-psg-des-resultats-et-de-la-frustration/1003379].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Les finales de l'ESL Pro League à Montpellier », *L'Équipe.fr*, 20/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-finales-de-l-esl-pro-league-a-montpellier/1000545].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Pour Drew McCourt, “ce qu'on a installé à Los Angeles, on doit le faire à Paris” », *L'Équipe.fr*, 16/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-drew-mccourt-ce-qu-on-a-installe-a-los-angeles-on-doit-le-faire-a-paris/999165].

Paul Arrivé, « Esport – PUBG : “Mon coeur n'a jamais battu aussi vite en tournoi que sur le terrain” », *L'Équipe.fr*, 22/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pubg-mon-coeur-n-a-jamais-battu-aussi-vite-en-tournoi-que-sur-le-terrain/1001367].

« Snoop Dogg lance sa ligue esport », *L'Équipe.fr*, 15/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Snoop-dogg-lance-sa-ligue-esport/998896].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG affrontera l'Intelligence Artificielle d'Elon Musk », *L'Équipe.fr*, 27/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-affrontera-l-intelligence-artificielle-d-elon-musk/1002704].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : un Major à Disneyland Paris », *L'Équipe.fr*, 7/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-un-major-a-disneyland-paris/995924].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Français de Vitality joueront contre Fnatic en play-offs », *L'Équipe.fr*, 17/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-francais-de-vitality-joueront-contre-fnatic-en-play-offs/999462].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Nike mise gros en Chine », *L'Équipe.fr*, 1/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nike-mise-gros-en-chine/993861].

« Le PDG de Liverpool redoute la concurrence de l'esport », *L'Équipe.fr*, 19/3/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-pdg-de-liverpool-redoute-la-concurrence-de-l-esport/1000266].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis remporte le Major de Katowice », *L'Équipe.fr*, 3/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-remporte-le-major-de-katowice/994774>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : À Katowice, les Américains dominent la compétition », *L'Équipe.fr*, 4/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-a-katowice-les-americains-dominent-la-competition/994913>].

Paul Arrivé, « Katowice, improbable capitale de l'esport », *L'Équipe.fr*, 3/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Katowice-improbable-capitale/994611>].

Islem Sharouda, « eFootball. Pro (PES 2019) : Monaco jouera sa qualification lors de la dernière journée », *L'Équipe.fr*, 26/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Efootball-pro-pes-2019-monaco-jouera-sa-qualification-lors-de-la-derniere-journee/1002657>].

« Esport – Counter-Strike : Un nouveau changement chez les Français de G2 », *L'Équipe.fr*, 8/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-un-nouveau-changement-chez-les-francais-de-g2/996205>].

Paul Arrivé, « Esport : les Français de GamersOrigin lèvent 3 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 6/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-francais-de-gamersorigin-levent-3-millions-d-euros/995697>].

« Esport – Fifa 19 : Donovan “Tekkz” Hunt, prodige insatiable », *L'Équipe.fr*, 11/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-donovan-tekkz-hunt-prodige-insatiable/997597>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality intègre le Top 10 mondial », *L'Équipe.fr*, 5/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-integre-le-top-10-mondial/995251>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : des détails sur la Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 25/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-des-detaills-sur-la-coupe-du-monde/1002381>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic affrontera Splyce », *L'Équipe.fr*, 31/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-affrontera-splyce/1004240>].

Paul Arrivé, « Esport : Aux WESG, un podium pour G2 », *L'Équipe.fr*, 18/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-aux-wesg-un-podium-pour-g2/1000062>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash Ultimate : un podium pour Glutonny », *L'Équipe.fr*, 1/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-ultimate-un-podium-pour-glutonny/997434>].

Paul Arrivé, « Fifa 19 : Tekkz et Liverpool remportent l'ePremier League », *L'Équipe.fr*, 30/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-19-tekkz-et-liverpool-remportent-l-epremier-league/1004116>].

« Un épisode des Simpson sur l'esport », *L'Équipe.fr*, 21/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Un-episode-des-simpson-sur-l-esport/1000917>].

Paul Arrivé, « Esport : “Fortnite est potentiellement exceptionnel” », *L'Équipe.fr*, 13/3/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-jeu-n-est-pas-competitif-aujourd-hui-parce-qu-il-est-instable/998071>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Rasmus “Caps” Winther : “Je veux prouver ma valeur contre Faker” », *L'Équipe.fr*, 17/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rasmus-caps-winter-je-veux-prouver-ma-valeur-contre-faker/1010132].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG et OG au Major de Disneyland Paris », *L'Équipe.fr*, 1/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-et-og-au-major-de-disneyland-paris/1004611].

Alexandre Domingues, « Esport : Deux commentateurs FIFA au micro du match PSG-Nice », *L'Équipe.fr*, 24/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-deux-commentateurs-fifa-au-micro-du-match-psg-nice/1012361].

« Esport – Counter-Strike : Les Français de G2 qualifiés pour les finales de l'ESL Pro League à Montpellier », *L'Équipe.fr*, 26/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-qualifies-pour-les-finales-de-l-esl-pro-league-a-montpellier/1012857].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « On est dans une phase d'accélération » », *L'Équipe.fr*, 25/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-on-est-dans-une-phase-d-acceleration/1012432].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Reynor efface Serral à Los Angeles », *L'Équipe.fr*, 9/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-reynor-efface-serral-a-los-angeles/1007203].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : « Quand tu arrives en tournoi, les jeunes ont la dalle et ça met le sourire aux anciens » », *L'Équipe.fr*, 12/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-quand-tu-arrives-en-tournoi-les-jeunes-ont-la-dalle-et-ca-met-le-sourire-aux-anciens/1008163].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA 19 : La France remporte l'eNations Cup », *L'Équipe.fr*, 14/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-la-france-remporte-l-enations-cup/1009244].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 écrase Origen en finale du championnat d'Europe », *L'Équipe.fr*, 14/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-ecrase-origen-en-finale-du-championnat-d-europe/1009234].

« Esport – FIFA 19 : Fouad “Rafsou” Fares (Vitality) en quarts de l'eChampions League », *L'Équipe.fr*, 28/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-fouad-rafsou-fares-vitality-en-quarts-de-l-echampions-league/1013544].

« Esport : une quatrième Coupe du monde d'Overwatch », *L'Équipe.fr*, 26/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-quatrieme-coupe-du-monde-d-overwatch/1012928].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : La finale de la Coupe du monde dans le stade Arthur-Ashe », *L'Équipe.fr*, 10/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-la-finale-de-la-coupe-du-monde-dans-le-stade-arthur-ashe/1007619].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA 19 : “Gagner une Coupe du monde avec le maillot de la France, c'est incroyable” », *L'Équipe.fr*, 23/4/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-gagner-une-coupe-du-monde-avec-le-maillot-de-la-france-c-est-incroyable/1011959].

Paul Arrivé, « Esport – Fifa 19 : Une finale pour Corentin “Maestro” Thuillier », *L'Équipe.fr*, 8/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-une-finale-pour-corentin-maestro-thuillier/1006837>].

« Esport – Rainbow 6 : LeStream jouera les finales mondiales », *L'Équipe.fr*, 20/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-lestream-jouera-les-finales-mondiales/1010983>].

« Esport – Counter-Strike : deuxième titre pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 15/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-deuxieme-titre-pour-vitality/1009433>].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : Renault Vitality et le PSG en forme », *L'Équipe.fr*, 15/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-et-le-psg-en-forme/1009584>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault Vitality s'impose face au PSG », *L'Équipe.fr*, 8/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-s-impose-face-au-psg/1006942>].

Paul Arrivé, « esport : “Un tournoi en France, de ce calibre, sur Dota 2, je l'attendais depuis des années” », *L'Équipe.fr*, 10/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-tournoi-en-france-de-ce-calibre-sur-dota-2-je-l-attendais-depuis-des-annees/1007725>].

Paul Arrivé, « Esport : Le FC Barcelone se lance sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 5/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-fc-barcelone-se-lance-sur-rocket-league/1005865>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en Corée du Sud, SKT reprend sa couronne », *L'Équipe.fr*, 13/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-coree-du-sud-skt-reprend-sa-couronne/1008679>].

Alexandre Domingues, « Overwatch : le FC Grenoble crée sa section esport », *L'Équipe.fr*, 3/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Overwatch-le-fc-grenoble-cree-sa-section-esport/1005275>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 surclasse Origen et jouera la finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 6/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-surclasse-origen-et-jouera-la-finale-du-lec/1006369>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Première réussie à Dallas », *L'Équipe.fr*, 30/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-premiere-reussie-a-dallas/1014186>].

« Esport – Fortnite : un duo de Solary s'arrête aux portes de la finale de la Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 22/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-duo-de-solary-s-arrete-aux-portes-de-la-finale-de-la-coupe-du-monde/1011768>].

« Esport – League of Legends : Les champions du monde d'Invictus Gaming titrés en Chine », *L'Équipe.fr*, 21/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-champions-du-monde-d-invictus-gaming-titres-en-chine/1011404>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic, Splyce, G2 et Origen en route vers Rotterdam », *L'Équipe.fr*, 5/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-splyce-g2-et-origen-en-route-vers-rotterdam/1005970>].

« Esport – Dota 2 : Le PSG et OG connaissent leurs adversaires du Major de Disneyland Paris », *L'Équipe.fr*, 29/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-et-og-connaissent-leurs-adversaires-du-major-de-disneyland-paris/1013969>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na'Vi titré en Chine », *L'Équipe.fr*, 7/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-titre-en-chine/1006704>].

« Esport – Overwatch League : Le coach de Paris Eternal file à Dallas », *L'Équipe.fr*, 4/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-le-coach-de-paris-eternal-file-a-dallas/1005586>].

« Esport – NBA 2K League : Début de bagarre après un match entre les Hawks et les Celtics », *L'Équipe.fr*, 13/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nba-2k-league-debut-de-bagarre-apres-un-match-entre-les-hawks-et-les-celtics/1008663>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Forg1ven, le retour d'une figure », *L'Équipe.fr*, 9/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-forg1ven-le-retour-d-une-figure/1007291>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC champion de France », *L'Équipe.fr*, 4/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-champion-de-france/1005481>].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA 19 : Corentin “Rocky” Chevrey quitte le PSG », *L'Équipe.fr*, 23/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-corentin-rocky-chevrey-quitte-le-psg/1012042>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash : Solary, Glutonny, piliers de la scène française sur Ultimate », *L'Équipe.fr*, 26/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-solary-glutonny-piliers-de-la-scene-francaise-sur-ultimate/1013045>].

Paul Arrivé, « Esport : SKT, Griffin, Fnatic, TSM... Le jour le plus long sur League of Legends », *L'Équipe.fr*, 13/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-skt-griffin-fnatic-tsm-le-jour-le-plus-long-sur-league-of-legends/1008607>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Kaydop, nouvelle figure de Vitality », *L'Équipe.fr*, 6/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-kaydop-nouvelle-figure-de-vitality/1006214>].

« Esport – League of Legends : Misfits remporte les European Masters », *L'Équipe.fr*, 29/4/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-remporte-les-european-masters/1013904>].

« Esport – FIFA 19 : La dernière pour Tekkz », *L'Équipe.fr*, 20/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-la-derniere-pour-tekkz/1020787>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 domine la Team Liquid en finale du MSI », *L'Équipe.fr*, 19/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-domine-la-team-liquid-en-finale-du-msi/1020389>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Les Européens de G2 affronteront SKT en demi-finale du MSI », *L'Équipe.fr*, 14/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-europeens-de-g2-affronteront-skt-en-demi-finale-du-msi/1018807>].

Islem Sharouda, « Gotaga et Kameto s'affrontent ce soir sur FIFA 19 au premier étage de la Tour Eiffel ! », *L'Équipe.fr*, 7/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Gotaga-et-kameto-s-affrontent-ce-soir-sur-fifa-19-au-premier-etage-de-la-tour-eiffel/1016330>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Vitality titré contre Barcelone, le PSG aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 13/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-vitality-titre-contre-barcelone-le-psg-aux-mondiaux/1018321].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Vitality remporte le CS Summit 4 face à Team Liquid », *L'Équipe.fr*, 27/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-remporte-le-cs-summit-4-face-a-team-liquid/1023233].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Solary, objectif Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 17/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-solary-objectif-coupe-du-monde/1019551].

« Esport – League of Legends : Le Mid-Season Invitational démarre au Vietnam », *L'Équipe.fr*, 1/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-mid-season-invitational-demarre-au-vietnam/1014195].

Islem Sharouda, « PES 2019 : L'AS Monaco remporte la première saison de l'eFootball Pro ! », *L'Équipe.fr*, 20/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Pes-2019-l-as-monaco-remporte-la-premiere-saison-de-l-efootball-pro/1020791].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Le FC Barcelone renverse le PSG, Vitality termine en tête », *L'Équipe.fr*, 6/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-fc-barcelone-renverse-le-psg-vitality-termine-en-tete/1015935].

Paul Arrivé, « esport – Counter-Strike : ENCE fait chuter Astralis », *L'Équipe.fr*, 12/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-ence-fait-chuter-astralis/1017961].

Alexandre Domingues, « Esport – Overwatch League : la grande finale aura lieu à Philadelphie », *L'Équipe.fr*, 9/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-la-grande-finale-aura-lieu-a-philadelphie/1016949].

Alexandre Domingues, « esport (Fortnite) : Duong “Kinstaar” Huynh se qualifie pour la Coupe du monde en solo », *L'Équipe.fr*, 26/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-duong-kinstaar-huynh-se-qualifie-pour-la-coupe-du-monde-en-solo/1023097].

Alexandre Domingues, « Esport, Counter-Strike : les 16 équipes qualifiées pour les finales l'ESL Pro League à Montpellier », *L'Équipe.fr*, 24/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-16-equipes-qualifiees-pour-les-finales-l-esl-pro-league-a-montpellier/1022305].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : un duo français se qualifie pour la Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 6/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-duo-francais-se-qualifie-pour-la-coupe-du-monde/1016012].

Paul Arrivé, « esport – Overwatch League : San Francisco prend sa revanche », *L'Équipe.fr*, 14/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-san-francisco-prend-sa-revanche/1018608].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : G2 Esports et Vitality en quarts de finale de la DH Masters de Dallas », *L'Équipe.fr*, 31/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-esports-et-vitality-en-quarts-de-finale-de-la-dh-masters-de-dallas/1024676].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA 19 : Corentin “Maestro” Thuillier et Dijon champions de France », *L'Équipe.fr*, 28/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-corentin-maestro-thuillier-et-dijon-champions-de-france/1023554].

Paul Arrivé, « Esport-Dota 2 : La Team Secret remporte le Disneyland Paris Major », *L'Équipe.fr*, 13/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-la-team-secret-remporte-le-disneyland-paris-major/1018428>].

Paul Arrivé, « Esport : les fans de Counter-Strike et Call of Duty se répendent », *L'Équipe.fr*, 7/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-fans-de-counter-strike-et-call-of-duty-se-rependent/1016274>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Le plateau complet du MSI », *L'Équipe.fr*, 7/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-plateau-complet-du-msi/1016422>].

« Esport – Smash Ultimate : premier revers pour Glutonny », *L'Équipe.fr*, 20/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-ultimate-premier-revers-pour-glutonny/1020913>].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : Le commissaire de l'Overwatch League rejoint Epic Games », *L'Équipe.fr*, 25/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-commissaire-de-l-overwatch-league-rejoint-epic-games/1022602>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 et la Team Liquid s'affronteront en finale du MSI », *L'Équipe.fr*, 18/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-et-la-team-liquid-s-affronteront-en-finale-du-msi/1019998>].

Alexandre Domingues, « Esport : Fnatic lève 19 millions de dollars », *L'Équipe.fr*, 2/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fnatic-leve-19-millions-de-dollars/1014609>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Paris aura sa franchise », *L'Équipe.fr*, 3/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-paris-aura-sa-franchise/1014929>].

« Esport : Une septième ZrT TrackMania Cup annoncée à la fin de la Zlan », *L'Équipe.fr*, 13/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-septieme-zrt-trackmania-cup-annoncee-a-la-fin-de-la-zlan/1018413>].

« FIFA 19 : Dijon et Monaco sacrés lors du Tournoi de printemps de l'e-Ligue 1 », *L'Équipe.fr*, 12/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-19-dijon-et-monaco-sacres-lors-du-tournoi-de-printemps-de-l-e-ligue-1/1018134>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG et le PSG, chances françaises du Major de Paris », *L'Équipe.fr*, 4/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-et-le-psg-chances-francaises-du-major-de-paris/1015092>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Pour ocelote, “gagner le MSI n'est pas suffisant” », *L'Équipe.fr*, 10/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pour-ocelote-gagner-le-msi-n-est-pas-suffisant/1017115>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le bilan du MSI en trois questions », *L'Équipe.fr*, 23/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-bilan-du-msi-en-trois-questions/1021586>].

Paul Arrivé, « L'esport aussi a ses tricheurs et ses dopés », *L'Équipe.fr*, 2/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-aussi-a-ses-tricheurs-et-ses-dopes/1014181>].

« Hunter (Solary) : “C'est la Coupe du monde, tu es obligé de jouer !” », *L'Équipe.fr*, 22/5/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Hunter-solary-c-est-la-coupe-du-monde-tu-es-oblige-de-jouer/1021581>].

Paul Arrivé, « Esport : Tony Parker s'associe avec la Team LDLC pour développer un centre de formation », *L'Équipe.fr*, 15/5/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tony-parker-s-associe-avec-la-team-ldlc-pour-developper-un-centre-de-formation/1018741].

« Esport – Fortnite : deux Français gagnent leur ticket pour la Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 10/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-deux-francais-gagnent-leur-ticket-pour-la-coupe-du-monde/1028111].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Hans Sama (Misfits) : “Enfin gagner un titre” », *L'Équipe.fr*, 7/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-misfits-enfin-gagner-un-titre/1027074].

Paul Arrivé et Timo Verdeil, « Nikof (Solary) : «Avec les jeux vidéos, les gens pensent que l'on se renferme sur soi. En vérité, c'est tout le contraire.» », *L'Équipe.fr*, 5/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Nikof-solary-avec-les-jeux-vidéos-les-gens-pensent-que-l-on-se-renferme-sur-soi-en-verite-c-est-tout-le-contraire/1026376].

Paul Arrivé, « Esport : Montpellier, un goût de grand rendez-vous », *L'Équipe.fr*, 26/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-montpellier-un-gout-de-grand-rendez-vous/1033954].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : avant la finale à Paris, les Worlds 2019 iront en Allemagne puis en Espagne », *L'Équipe.fr*, 20/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-avant-la-finale-a-paris-les-worlds-2019-iront-en-allemande-puis-en-espagne/1031858].

« Esport – Counter-Strike : Après leur finale à Montpellier, les Français de G2 de retour dans le top 10 mondial », *L'Équipe.fr*, 25/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apres-leur-finale-a-montpellier-les-francais-de-g2-de-retour-dans-le-top-10-mondial/1033676].

Paul Arrivé, « Esport : Solary remporte la ZeratoR TrackMania Cup, la prochaine édition à Bercy », *L'Équipe.fr*, 29/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-solary-remporte-la-zerator-trackmania-cup-la-prochaine-edition-a-bercy/1035173].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : le Summer Split du LEC débute ce vendredi 7 juin », *L'Équipe.fr*, 7/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-summer-split-du-lec-debute-ce-vendredi-7-juin/1026991].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 Esports en finale à Montpellier », *L'Équipe.fr*, 22/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-esports-en-finale-a-montpellier/1032786].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : premier titre majeur pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 9/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-premier-titre-majeur-pour-vitality/1027934].

« Esport – Fortnite : Les qualifications pour la Coupe du monde sont terminées », *L'Équipe.fr*, 22/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-qualifications-pour-la-coupe-du-monde-sont-terminees/1032617].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Karim “Airwaks” Benghalia (Solary) s'impose à Los Angeles », *L'Équipe.fr*, 17/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-karim-airwaks-benghalia-solary-s-impose-a-los-angeles/1030814].

Paul Arrivé, « Esport : Le plateau de la ZeratoR TrackMania Cup est connu », *L'Équipe.fr*, 11/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-plateau-de-la-zerator-trackmania-cup-est-connu/1028655].

Augustin Delaporte, « Esport – FIFA 19 : Christopher “Chris” Holly premier vainqueur de l’eChampions League de l’histoire », *L’Équipe.fr*, 4/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-christopher-chris-holly-premier-vainqueur-de-l-echampions-league-de-l-histoire/1025941].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault-Vitality champion du monde », *L’Équipe.fr*, 24/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-champion-du-monde/1033197].

« Esport : Team Liquid s’associe à Marvel », *L’Équipe.fr*, 29/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-team-liquid-s-associe-a-marvel/1034965].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Avant Montpellier, faut-il s’inquiéter pour Astralis ? », *L’Équipe.fr*, 18/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-avant-montpellier-faut-il-s-inquieter-pour-astralis/1030991].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : l’Europe remporte le Rift Rivals face à l’Amérique du Nord », *L’Équipe.fr*, 30/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-europe-remporte-le-rift-rivals-face-a-l-amerique-du-nord/1035365].

Paul Arrivé, « Esport : Vitality s’installe au Stade de France », *L’Équipe.fr*, 21/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-s-installe-au-stade-de-france/1032283].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Pour Nathan “NBK” Schmitt, Vitality “mérite son Top 5” », *L’Équipe.fr*, 17/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-pour-nathan-nbk-schmitt-vitality-merite-son-top-5/1030963].

« Esport – Counter-Strike : Team Liquid remporte la DreamHack Masters de Dallas », *L’Équipe.fr*, 3/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-team-liquid-remporte-la-dreamhack-masters-de-dallas/1025716].

Paul Arrivé, « Esport : OpTic Gaming change de propriétaire », *L’Équipe.fr*, 12/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-optic-gaming-change-de-proprietaire/1029163].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport : Matthieu Pêche, médaillé olympique, rejoint la Team Vitality », *L’Équipe.fr*, 6/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-matthieu-peche-six-fois-champion-du-monde-de-canoe-kayak-rejoint-la-team-vitality/1026621].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : les Français de G2 Esports s’inclinent en finale contre la Team Liquid », *L’Équipe.fr*, 23/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-g2-esports-s-inclinent-en-finale-contre-la-team-liquid/1033101].

Paul Arrivé, « esport – Kenny “kennyS” Schrub : “Je sens que je suis devenu un meilleur joueur” », *L’Équipe.fr*, 27/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-kenny-kennys-schrub-je-sens-que-je-suis-devenu-un-meilleur-joueur/1034328].

« Esport – Counter-Strike : le programme de Montpellier », *L’Équipe.fr*, 13/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-programme-de-montpellier/1029491].

Paul Arrivé, « Adrien “ZeratoR” Nougaret : “TrackMania, c’est le jeu esport parfait” », *L’Équipe.fr*, 28/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Adrien-zerator-nougaret-trackmania-c-est-le-jeu-esport-parfait/1034719].

Paul Arrivé, « Matthieu Pêché : “Le monde de l’esport a beaucoup à apprendre du monde du sport, mais l’inverse est aussi vrai” », *L’Équipe.fr*, 8/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Matthieu-peche-le-monde-de-l-esport-a-beaucoup-a-apprendre-du-monde-du-sport-mais-l-inverse-est-aussi-vrai/1027246].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : À Montpellier, les Français de G2 en play-offs », *L’Équipe.fr*, 21/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-montpellier-les-francais-de-g2-en-play-offs/1032129].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG défendra son titre lors du prochain The International », *L’Équipe.fr*, 27/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-defendra-son-titre-lors-du-prochain-the-international/1034191].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : Deux nouveaux duos francophones qualifiés pour la Coupe du monde », *L’Équipe.fr*, 3/6/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-deux-nouveaux-duos-francophones-qualifies-pour-la-coupe-du-monde/1025762].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : À Cologne, Vitality s’incline en finale contre la Team Liquid », *L’Équipe.fr*, 7/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-cologne-vitality-s-incline-en-finale-contre-la-team-liquid/1037885].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality jouera les play-offs de l’ESL One Cologne », *L’Équipe.fr*, 4/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-jouera-les-play-offs-de-l-esl-one-cologne/1036898].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality jouera la finale de l’ESL One Cologne », *L’Équipe.fr*, 6/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-jouera-la-finale-de-l-esl-one-cologne/1037493].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : La Coupe du monde n’attend plus que ses joueurs », *L’Équipe.fr*, 26/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-la-coupe-du-monde-n-attend-plus-que-ses-joueurs/1043874].

« Esport – Dota 2 : 30 millions de dollars pour The International », *L’Équipe.fr*, 24/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-30-millions-de-dollars-pour-the-international/1043235].

« Esport – League of Legends : en France, LDLC confirme », *L’Équipe.fr*, 17/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-france-ldlc-confirme/1040874].

« Esport – Rocket League : Le PSG s’impose à Valence », *L’Équipe.fr*, 8/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-s-impose-a-valence/1037990].

« Esport – Overwatch League : les plans de Blizzard pour 2020, Paris accueillera au moins deux journées de Championnat », *L’Équipe.fr*, 18/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-les-plans-de-blizzard-pour-2020-paris-accueillera-au-moins-deux-journees-de-championnat/1041239].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : à la Coupe du monde, les Français à la peine en duo », *L’Équipe.fr*, 28/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-a-la-coupe-du-monde-les-francais-a-la-peine-en-duo/1044389].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Vitality recrute trois qualifiés pour la Coupe du monde », *L’Équipe.fr*, 21/7/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-vitality-recrute-trois-qualifies-pour-la-coupe-du-monde/1042304].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 19 : déjà deux Français qualifiés pour l'eCoupe du monde », *L'Équipe.fr*, 9/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-deja-deux-francais-qualifies-pour-l-ecoupe-du-monde/1038173>].

« Esport – League of Legends : Misfits change tout », *L'Équipe.fr*, 19/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-change-tout/1041502>].

« Esport – Counter-Strike : Vitality et G2 se portent bien », *L'Équipe.fr*, 13/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-g2-se-portent-bien/1039659>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : “Être champion du monde, c’est beau. Mais alors de cette façon...” », *L'Équipe.fr*, 3/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-etre-champion-du-monde-c-est-beau-mais-alors-de-cette-facon/1036507>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Liquid ne s’arrête plus », *L'Équipe.fr*, 22/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-liquid-ne-s-arrete-plus/1042645>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : L’exploit des Shanghai Dragons », *L'Équipe.fr*, 15/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-l-exploit-des-shanghai-dragons/1040299>].

Islem Sharouda, « PES League : le Français Usmakabyle champion du monde pour la troisième fois », *L'Équipe.fr*, 1/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Pes-league-le-francais-usmakabyle-champion-du-monde-pour-la-troisieme-fois/1035627>].

« Esport – Dota 2 : le record de dotation pour The International déjà battu », *L'Équipe.fr*, 1/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-record-de-dotation-pour-the-international-deja-battu/1035733>].

« Esport – League of Legends : LDLC conserve son titre de champion de France », *L'Équipe.fr*, 31/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-conserve-son-titre-de-champion-de-france/1045260>].

« Esport Super Smash Bros Ultimate : Glutonny s’impose à Londres et disparaît sous ses supporters », *L'Équipe.fr*, 9/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-super-smash-bros-ultimate-glutonny-s-impose-a-londres-et-disparait-sous-ses-supporters/1038310>].

Islem Sharouda, « Walid “Usmakabyle” Tebane, champion du monde de PES 2019 : “Mieux que dans un rêve” », *L'Équipe.fr*, 2/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Walid-usmakabyle-tebane-champion-du-monde-de-pes-2019-mieux-que-dans-un-reve/1035995>].

« Esport – League of Legends : Invictus Gaming s’affiche avec Manchester United », *L'Équipe.fr*, 23/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-invictus-gaming-s-affiche-avec-manchester-united/1042871>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : « ZywOo, jouer devant 15 000 personnes, il s’en fout » », *L'Équipe.fr*, 10/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-zywoo-jouer-devant-15-000-personnes-il-s-en-fout/1038736>].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 19 : trois joueurs français participeront aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 16/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-trois-joueurs-francais-participeront-aux-mondiaux/1040740>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Kyle “Bugha” Giersdorf champion du monde », *L'Équipe.fr*, 29/7/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-kyle-bugha-giersdorf-champion-du-monde/1044627>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Paris Eternal jouera au Zénith », *L'Équipe.fr*, 21/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-eternal-jouera-au-zenith/1050748>].

Paul Arrivé, « Esport : À l'EVO, le Français William “Glutunny” Belaïd termine sur le podium », *L'Équipe.fr*, 5/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-l-evo-le-francais-william-glutunny-belaïd-terme-sur-le-podium/1046491>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Major de Berlin, phase 1 », *L'Équipe.fr*, 23/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-major-de-berlin-phase-1/1051115>].

« Esport – Dota 2 : Le PSG et OG bien lancés à The International », *L'Équipe.fr*, 19/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-et-og-bien-lances-a-the-international/1050304>].

Paul Arrivé, « Esport- Dota 2 : The International débute en Chine », *L'Équipe.fr*, 14/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-debute-en-chine/1048866>].

Paul Arrivé, « Esport – Hearthstone : Felkeine s'impose à Séoul », *L'Équipe.fr*, 18/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-hearthstone-felkeine-s-impose-a-seoul/1050258>].

« esport – Rainbow 6 : au Major, Empire fait tomber G2 », *L'Équipe.fr*, 19/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-au-major-empire-fait-tomber-g2/1050520>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG bat le PSG et retourne en finale de The International », *L'Équipe.fr*, 24/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-bat-le-psg-et-retourne-en-finale-de-the-international/1051759>].

Paul Arrivé, « esport – Rocket League : le PSG se sépare de sa formation », *L'Équipe.fr*, 10/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-psg-se-separe-de-sa-formation/1047840>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : le champion du monde Bugha victime de swatting », *L'Équipe.fr*, 13/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-champion-du-monde-bugha-victime-de-swatting/1048580>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Ninja, de Twitch à Mixer », *L'Équipe.fr*, 2/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-ninja-de-twitch-a-mixer/1045583>].

« Ford lance Fordzilla, son équipe esport », *L'Équipe.fr*, 27/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Ford-lance-fordzilla-son-equipe-esport/1052709>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le nouvel exploit d'OG, vainqueur de The International pour la deuxième fois d'affilée », *L'Équipe.fr*, 25/8/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-nouvel-exploit-d-og-vainqueur-de-the-international-pour-la-deuxieme-fois-consecutive/1052147>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : « Si je ne suis pas premier, ça ne me va pas » », *L'Équipe.fr*, 17/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-si-je-ne-suis-pas-premier-ca-ne-me-va-pas/1049377].

Islem Sharouda, « eFootball PES 2020 : Konami structure son pôle esport », *L'Équipe.fr*, 23/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Efootball-pes-2020-konami-structure-son-pole-esport/1051456].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2, l'équipe-type européenne », *L'Équipe.fr*, 29/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-l-equipe-type-europeenne/1053436].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : sur la route des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 16/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-sur-la-route-des-mondiaux/1049362].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 19 : Rafsou en demi-finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 3/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-19-rafsou-en-demi-finale-des-mondiaux/1046002].

« Esport : eUnited champion du monde de Call of Duty », *L'Équipe.fr*, 20/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-eunited-champion-du-monde-de-call-of-duty/1050703].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 bat Fnatic et file en finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 31/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-bat-fnatic-et-file-en-finale-du-lec/1054492].

Paul Arrivé, « League of Legends : Vitality en play-offs », *L'Équipe.fr*, 18/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-vitality-en-play-offs/1050196].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : PSG.LGD, une affaire qui marche », *L'Équipe.fr*, 22/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-psg-lgd-une-affaire-qui-marche/1050841].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fin de saison pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 24/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fin-de-saison-pour-vitality/1052056].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Les cinq travaux d'Epic Games », *L'Équipe.fr*, 9/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-cinq-travaux-d-epic-games/1047552].

Paul Arrivé, « FIFA 19 : Mohammed “MoAuba” Harkous champion du monde », *L'Équipe.fr*, 4/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-19-mohammed-moauga-harkous-champion-du-monde/1046241].

Paul Arrivé, « Esport – NBA 2K League : Les Minnesota Timberwolves succèdent aux New York Knicks », *L'Équipe.fr*, 6/8/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nba-2k-league-les-minnesota-timberwolves-succedent-aux-new-york-knicks/1046685].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis écrase Avangar en finale du Major de Berlin », *L'Équipe.fr*, 8/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-ecrase-avangar-en-finale-du-major-de-berlin/1057137].

Paul Arrivé, « Suivez en direct la première de L'Équipe esport », *L'Équipe.fr*, 11/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-lance-son-emission-100-esport/1057997].

Paul Arrivé, « Esport : Intel organisera deux tournois en marge des Jeux Olympiques de Tokyo », *L'Équipe.fr*, 11/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-intel-organisera-deux-tournois-en-marge-des-jeux-olympiques-de-tokyo/1057913>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 triomphe de Fnatic en finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 8/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-surclasse-fnatic-en-finale-du-lec/1057157>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic rejoint G2 en finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 7/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-rejoint-g2-en-finale-du-lec/1056848>].

Alexandre Domingues, « Evil Geniuses, retour gagnant », *L'Équipe.fr*, 30/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Evil-geniuses-retour-gagnant/1064745>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : un partenariat entre Louis Vuitton et Riot Games à l'occasion des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 23/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-partenariat-entre-louis-vuitton-et-riot-games-a-l-occasion-des-mondiaux/1062104>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : la finale attendue », *L'Équipe.fr*, 29/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-la-finale-attendue/1064316>].

Alexandre Domingues, « Vitality, décevant, s'incline en quart de finale du Major », *L'Équipe.fr*, 6/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vitality-decevant-s-incline-en-quart-de-finale-du-major/1056404>].

Islem Sharouda, « Gaël Monfils : “Les joueurs esport sont de vrais sportifs” », *L'Équipe.fr*, 6/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Gael-monfils-les-joueurs-esport-sont-de-vrais-sportifs/1056381>].

Paul Arrivé, « Esport : Evil Geniuses de retour au premier plan », *L'Équipe.fr*, 28/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-evil-geniuses-de-retour-au-premier-plan/1063919>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : chaos autour de la vente des places pour la finale des Mondiaux à Paris », *L'Équipe.fr*, 18/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-chaos-autour-de-la-vente-des-places-pour-la-finale-des-mondiaux-a-paris/1060256>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis – Avangar en finale du Major », *L'Équipe.fr*, 8/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-avangar-en-finale-du-major/1056977>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Une finale Vancouver – San Francisco », *L'Équipe.fr*, 16/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-une-finale-vancouver-san-francisco/1059525>].

Alexandre Domingues, « FIFA 20 : Le LOSC s'associe avec MCES », *L'Équipe.fr*, 25/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-20-le-losc-s-associe-avec-mces/1062898>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Splyce aux Mondiaux, Fnatic tête de série n° 2 », *L'Équipe.fr*, 15/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-splyce-aux-mondiaux-fnatic-tete-de-serie-n-2/1059368>].

Alexandre Domingues, « Montpellier fait ses premiers pas dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 2/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Montpellier-fait-ses-premiers-pas-dans-l-esport/1055124>].

Paul Arrivé et Timo Verdeil, « Esport – League of Legends : « On va s'entraîner et démolir l'équipe qui se présentera devant nous » », *L'Équipe.fr*, 13/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-on-va-s-entraîner-et-démolir-l-equipe-qui-se-présentera-devant-nous/1058586>].

Alexandre Domingues, « Un grand équipementier dévoile des maillots pour des équipes de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 9/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Sport-et-style/Design/Actualites/Un-grand-equipementier-devoile-des-maillots-pour-des-equipes-de-league-of-legends/1057352>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : San Francisco Shock écrase Vancouver Titans en finale », *L'Équipe.fr*, 30/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-san-francisco-shock-écrase-vancouver-titans-en-finale/1064556>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Rasmus « Caps » Winther : « Je n'avais jamais ressenti autant d'émotions dans un match » », *L'Équipe.fr*, 11/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Rasmus-caps-winter-je-n-avais-jamais-ressenti-autant-d-emotions-dans-un-match/1057985>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality en play-offs du Major, pas G2 », *L'Équipe.fr*, 1/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-en-play-offs-du-major-pas-g2/1054959>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis surpasse Liquid », *L'Équipe.fr*, 7/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-surpasse-liquid/1056724>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : “Je pense qu'on est la meilleure équipe Dota de tous les temps” », *L'Équipe.fr*, 24/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-je-pense-qu-on-est-la-meilleure-equipe-dota-de-tous-les-temps/1062520>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Shox chez Vitality », *L'Équipe.fr*, 28/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-shox-chez-vitality/1063953>].

Paul Arrivé, « Le ZEevent récolte plus de 3 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 23/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-zeevent-recolte-plus-de-3-millions-d-euros/1062026>].

Alexandre Domingues, « GamersOrigin inaugure ses locaux à Paris », *L'Équipe.fr*, 18/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Gamersorigin-inaugure-ses-locaux-a-paris/1060220>].

Paul Arrivé, « L'événement caritatif “ZEevent” de retour ce week-end », *L'Équipe.fr*, 20/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-evenement-caritatif-zeevent-de-retour-ce-week-end/1060704>].

« Esport – Overwatch League : le programme des play-offs », *L'Équipe.fr*, 5/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-le-programme-des-play-offs/1056060>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Manchester City et FaZe Clan deviennent partenaires », *L'Équipe.fr*, 27/9/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Manchester-city-et-faze-clan-deviennent-partenaires/1063530>].

Alexandre Domingues, « La Team Vitality envoie ses fans à Berlin », *L'Équipe.fr*, 3/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-team-vitality-envoie-ses-fans-a-berlin/1055563].

Islem Sharouda, « Le triple champion du monde de PES, Usmakabyle, a donné le coup d'envoi de Monaco-Brest », *L'Équipe.fr*, 30/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-triple-champion-du-monde-de-pes-usmakabyle-a-donne-le-coup-d-envoi-de-monaco-brest/1064776].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Le tirage au sort des Mondiaux n'a pas épargné les Européens », *L'Équipe.fr*, 23/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-tirage-au-sort-des-mondiaux-n-a-pas-epargne-les-europeens/1062226].

Alexandre Domingues, « Les 24 équipes qualifiées pour les Championnats du monde sont connues », *L'Équipe.fr*, 16/9/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Les-24-equipes-qualifiees-pour-les-championnats-du-monde-sont-connues/1059597].

Benoit Furic, « Cameron Jeffers, champion de Grande-Bretagne de cyclisme virtuel, déchu de son titre pour tricherie », *L'Équipe.fr*, 4/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Cameron-jeffers-champion-de-grande-bretagne-de-cyclisme-virtuel-dechu-de-son-titre-pour-tricherie/1066354].

Paul Arrivé, « Esport : le naufrage de Fnatic aux Worlds 2019 », *L'Équipe.fr*, 26/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-worlds-2019-le-naufrage-de-fnatic/1073615].

Paul Arrivé, « Esport – Worlds 2019 : SKT et Fnatic en quarts de finale », *L'Équipe.fr*, 19/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-worlds-2019-skt-et-fnatic-en-quarts-de-finale/1071354].

Paul Arrivé, « Esport – Worlds 2019 : G2 en quarts, mais sans briller », *L'Équipe.fr*, 18/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-worlds-2019-g2-en-quarts-mais-sans-briller/1071037].

« Le premier tour des Mondiaux de League of Legends en images », *L'Équipe.fr*, 21/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-premier-tour-des-mondiaux-de-league-of-legends-en-images/1071990].

Paul Arrivé, « Esport – Worlds 2019 : « Si tu fais une erreur contre G2, tu as l'impression d'avoir perdu la partie » », *L'Équipe.fr*, 18/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-worlds-2019-si-tu-fais-une-erreur-contre-g2-tu-as-l-impression-d-avoir-perdu-la-partie/1070810].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le point sur le premier tour des Worlds », *L'Équipe.fr*, 16/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-point-sur-le-premier-tour-des-worlds/1070321].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 – SKT en demi-finales des Worlds 2019 », *L'Équipe.fr*, 27/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-skt-en-demi-finales-des-worlds-2019/1074039].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Worlds au complet », *L'Équipe.fr*, 9/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-worlds-au-complet/1067821].

Paul Arrivé, « Worlds 2019 : G2, Fnatic et Splyce sont fixés », *L'Équipe.fr*, 20/10/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-worlds-2019-g2-fnatic-et-splyce-sont-fixes/1071765].

Alexandre Domingues, « L'Europe historique, le retour de la Corée... voici le bilan du premier tour des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 23/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-europe-historique-le-retour-de-la-coree-voici-le-bilan-du-premier-tour-des-mondiaux/1072619>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 et SKT grands favoris des pronostics », *L'Équipe.fr*, 13/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-et-skt-grands-favoris-des-pronostics/1069252>].

Paul Arrivé, « L'Équipe Esport #2 à suivre en direct sur L'Équipe », *L'Équipe.fr*, 24/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-esport-2-a-suivre-en-direct-sur-l-equipe/1072856>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les joueurs à suivre pendant les Worlds », *L'Équipe.fr*, 11/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-joueurs-a-suivre-pendant-les-worlds/1068632>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Splyce en quarts de finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 17/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-splyce-en-quart-de-finale-des-worlds/1070673>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Désormais, tout dépend de nous » », *L'Équipe.fr*, 14/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-desormais-tout-depend-de-nous/1069582>].

Paul Arrivé, « esport : Rudy Gobert investit dans un club », *L'Équipe.fr*, 4/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rudy-gobert-investit-dans-un-club/1066239>].

« Esport – League of Legends : LDLC champion de France », *L'Équipe.fr*, 31/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-champion-de-france/1075402>].

Paul Arrivé, « Esport : Manchester City aux couleurs de FaZe Clan », *L'Équipe.fr*, 7/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-manchester-city-aux-couleurs-de-faze-clan/1067353>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « On est le genre d'équipe qui peut inverser la tendance » », *L'Équipe.fr*, 15/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-on-est-le-genre-d-equipe-qui-peut-inverser-la-tendance/1069975>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 s'internationalise », *L'Équipe.fr*, 2/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-s-internationalise/1065307>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Pour Duke, Splyce “peut se qualifier” en quart de finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 14/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pour-duke-splyce-peut-se-qualifier-en-quart-de-finale-des-worlds/1069439>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality s'incline en finale à Malmö », *L'Équipe.fr*, 6/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-s-incline-en-finale-a-malmo/1067176>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash : MKLeo s'impose à Paris », *L'Équipe.fr*, 7/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-mkleo-s-impose-a-paris/1067349>].

Islem Sharouda, « Fernando Alonso : “Le prochain champion du monde de F1 sera issu de l’esport” », *L’Équipe.fr*, 4/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Fernando-alonso-le-prochain-champion-du-monde-de-f1-sera-issu-de-l-esport/1066176>].

« Esport – Hearthstone : un joueur suspendu par Blizzard après avoir soutenu Hong Kong », *L’Équipe.fr*, 8/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-hearthstone-un-joueur-suspendu-par-blizzard-apres-avoir-soutenu-hong-kong/1067683>].

« Evil Geniuses remporte la saison 8 des StarsSeries », *L’Équipe.fr*, 28/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Evil-geniuses-remporte-la-saison-8-des-starsseries/1074358>].

Paul Arrivé, « Esport : Julien Benneteau directeur sportif de GameWard », *L’Équipe.fr*, 8/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-julien-benneteau-directeur-sportif-de-gameward/1067738>].

Alexandre Domingues, « La drôle de rencontre entre Jürgen Klopp et le champion du monde de FIFA », *L’Équipe.fr*, 1/10/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-drole-de-rencontre-entre-jurgen-klopp-et-le-champion-du-monde-de-fifa/1065011>].

Paul Arrivé, « Vitality, une levée de fonds et des locaux pour le principal club esportif français », *L’Équipe.fr*, 7/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vitality-une-leeve-de-fonds-et-des-locaux-pour-le-principal-club-esportif-francais/1077857>].

Paul Arrivé, « L’esport, une usine à rêves qui inquiète les familles », *L’Équipe.fr*, 8/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-e-sport-une-usine-a-reves-qui-inquiete-les-familles/1077667>].

Paul Arrivé, « Carlos “ocelote” Rodriguez, fondateur du club G2 Espots : “C’est un phénomène générationnel” », *L’Équipe.fr*, 8/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Infos/Carlos-ocelote-rodriguez-fondateur-du-club-g2-espots-c-est-un-phenomene-generationnel/1077988>].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA 20 : Tekkz remporte la première FUT Champions Cup de la saison », *L’Équipe.fr*, 12/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-tekkz-remporte-la-premiere-fut-champions-cup-de-la-saison/1079514>].

Alexandre Domingues, « FIFA 20 : Tekkz signe chez Fnatic », *L’Équipe.fr*, 7/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-20-tekkz-signe-chez-fnatic/1077687>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Hans Sama quitte Misfits pour Rogue », *L’Équipe.fr*, 19/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-quitte-misfits-pour-rogue/1081647>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « En Chine, la LPL ne se limite plus à l’esport » », *L’Équipe.fr*, 14/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-chine-la-lpl-ne-se-limite-plus-a-l-esport/1079901>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 Esports – FunPlus Phoenix, les clés de la finale des Worlds », *L’Équipe.fr*, 10/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-esports-funplus-phoenix-les-cles-de-la-finale-des-worlds/1078833>].

Paul Arrivé, « Esport : “Nicolo” Laurent, le Français à la tête de Riot Games, l’éditeur de “League of Legends” », *L’Équipe.fr*, 8/11/2019, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-nicolo-laurent-le-francais-a-la-tete-de-riot-games-l-editeur-de-league-of-legends/1077972>].

Paul Arrivé et Imanol Corcostegui, « Corine et Sébastien Debs, champion du monde de esport : “Dans la famille, on a arrêté de dire : ‘Sébastien joue’, on dit qu’il travaille” », *L’Équipe.fr*,

8/11/2019, [https://explore.lequipe.fr/Esport/Article/Corine-et-sebastien-debs-double-champion-du-monde-dans-la-famille-on-a-arrete-de-dire-sebastien-joue-on-dit-qu-il-travaille/1077792].

« Yannick Agnel : “Ce débat qui oppose sport et esports est daté et non-avenu” », *L'Équipe.fr*, 8/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Yannick-agnel-ce-debat-qui-oppose-sport-et-esport-est-date-et-non-avenu/1078060].

Paul Arrivé, « Vitality, Sébastien «Ceb» Debs, O'Gaming, Solary... : ces Français qui font l'esport », *L'Équipe.fr*, 8/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Infos/Vitality-sebastien-ceb-debs-o-gaming-solary-ces-francais-qui-font-l-esport/1077981?hootPostID=72fb7ef16b1d7db333961439d5a8eb84].

« Blast Pro Series : FaZe Clan roi de Copenhague », *L'Équipe.fr*, 4/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Blast-pro-series-faze-clan-roi-de-copenhague/1076725].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : FunPlus Phoenix en finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 2/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-funplus-phoenix-en-finale-des-worlds/1075956].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : FunPlus Phoenix écrase G2 Esports et remporte le titre mondial », *L'Équipe.fr*, 36/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-funplus-phoenix-ecrase-g2-esports-et-remporte-le-titre-mondial/1078934].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Faker, Caps et DoInb au casting des All-Stars », *L'Équipe.fr*, 29/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-faker-caps-et-doInb-au-casting-des-all-stars/1084904].

Paul Arrivé, « Avant la finale des Mondiaux de League of Legends à Paris, mode d'emploi de l'esport », *L'Équipe.fr*, 7/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Avant-la-finale-des-mondiaux-de-league-of-legends-a-paris-mode-d-emploi-de-l-esport/1077938].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : l'AS Monaco promu en RLCS », *L'Équipe.fr*, 26/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-l-as-monaco-promu-en-rlcs/1083806].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter Strike : G2 Esports en finale de l'ESL Pro League, pas Vitality », *L'Équipe.fr*, 19/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-esports-en-finale-de-l-esl-pro-league-pas-vitality/1081735].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis impressionne », *L'Équipe.fr*, 12/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-impressionne/1079428].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Hans Sama : “Rogue est prétendant au titre en Europe” », *L'Équipe.fr*, 26/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-rogue-est-pretendant-au-titre-en-europe/1083872].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : la Team Reciprocity championne d'Europe, Vitality qualifié pour la Coupe du monde », *L'Équipe.fr*, 18/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-la-team-reciprocity-championne-d-europe-vitality-qualifie-pour-la-coupe-du-monde/1081499].

Paul Arrivé, « Les enjeux de la finale des Mondiaux de League of Legends entre G2 et FunPlus Phoenix », *L'Équipe.fr*, 9/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-funplus-phoenix-les-enjeux-de-la-finale/1078248].

Dorine Besson, « Avant la finale des Mondiaux de League of Legends, immersion chez O’Gaming, média dédié à l’esport », *L’Équipe.fr*, 8/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Infos/Avant-la-finale-des-mondiaux-de-league-of-legends-immersion-chez-o-gaming-media-dedie-a-l-esport/1077893].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Duke coach de Vitality », *L’Équipe.fr*, 21/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-duke-coach-de-vitality/1082469].

Maxime Malet, « Rudy Gobert : “Je peux apporter quelque chose à l’esport” », *L’Équipe.fr*, 21/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Rudy-gobert-je-peux-apporter-quelque-chose-a-l-esport/1082410].

« Suivez en direct la finale des Mondiaux de League of Legends », *L’Équipe.fr*, 8/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-en-direct-la-finale-des-mondiaux-de-league-of-legends/1078233].

« Esport – League of Legends : L’Équipe devient partenaire média de la Division 2 », *L’Équipe.fr*, 19/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-equipe-devient-partenaire-media-de-la-division-2/1081680].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds 2019, des demi-finales historiques, Paris en ligne de mire », *L’Équipe.fr*, 2/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-2019-des-demi-finales-historiques-paris-en-ligne-de-mire/1075729].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : La folie G2, qualifié en finale des Worlds ! », *L’Équipe.fr*, 3/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-folie-g2-qualifie-en-finale-des-worlds/1076343].

Alexandre Domingues, « Esport : le récap du week-end », *L’Équipe.fr*, 25/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-recap-du-week-end/1083709].

Paul Arrivé, « Esport – Blizzcon : Liooon historique, la France étonne, GamersOrigin tout près du sacre », *L’Équipe.fr*, 3/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-blizzcon-liooooon-historique-la-france-etonne-gamersorigin-tout-pres-du-sacre/1076282].

« Esport – League of Legends : les réactions des joueurs de G2 Esports et FunPlus Phoenix après la finale », *L’Équipe.fr*, 10/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-reactions-des-joueurs-de-g2-esports-et-funplus-phoenix-apres-la-finale/1079138].

« La mairie de Paris met en place un village esport pour la finale de League of Legends », *L’Équipe.fr*, 5/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-mairie-de-paris-met-en-place-un-village-esport-pour-la-finale-de-league-of-legends/1076919].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Le Comité International Olympique a vu ce qu’il s’est passé à Paris » », *L’Équipe.fr*, 22/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-comite-international-olympique-a-vu-ce-qu-il-s-est-passe-a-paris/1082448].

Paul Arrivé et Timo Verdeil, « Esport – League of Legends : la finale des Worlds 2019 en images », *L’Équipe.fr*, 11/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-finale-des-worlds-2019-en-images/1079252].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Worlds 2019, un goût d’inachevé », *L’Équipe.fr*, 13/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-2019-un-gout-d-inacheve/1079866].

Islem Sharouda, « Na'Vi remporte la Pro League au Japon », *L'Équipe.fr*, 11/11/2019, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Na-vi-remporte-la-pro-league-au-japon/1079310].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport : L'année 2019 en six dates », *L'Équipe.fr*, 27/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2019-en-six-dates/1093620].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport – Consultation : vos champions de l'année 2019 », *L'Équipe.fr*, 20/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-consultation-vos-champions-de-l-annee-2019/1092171].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : G2 Esports s'incline en finale à Los Angeles », *L'Équipe.fr*, 16/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-esports-s-incline-en-finale-a-los-angeles/1090785].

Paul Arrivé, « Esport : les noms qui ont fait 2019 », *L'Équipe.fr*, 30/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-noms-qui-ont-fait-2019/1093633].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Les Français terminent bien l'année », *L'Équipe.fr*, 22/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-terminent-bien-l-annee/1092941].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : LeStream et Solary sur le podium des Champion Series », *L'Équipe.fr*, 9/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-lestream-et-solary-sur-le-podium-des-champion-series/1088340].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 sort un documentaire retraçant son parcours aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 5/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-sort-un-documentaire-retracant-son-parcours-aux-mondiaux/1086950].

Paul Arrivé, « Esport : l'année 2019 en images », *L'Équipe.fr*, 25/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2019-en-images/1092134].

Paul Arrivé, « Esport – Gotaga : “Je reste un compétiteur” », *L'Équipe.fr*, 23/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gotaga-je-reste-un-competiteur/1093094].

Paul Arrivé, « esport : Arsenal, la Juve et Manchester United sur PES », *L'Équipe.fr*, 10/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-arsenal-la-juve-et-manchester-united-sur-pes/1088664].

« Esport : les finales de l'ECN Winter en direct vidéo », *L'Équipe.fr*, 6/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-finales-de-l-ecn-winter-en-direct-video/1087435].

« Un pilote Ferrari gagne le titre... en esport », *L'Équipe.fr*, 5/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Un-pilote-ferrari-gagne-le-titre-en-esport/1086925].

Alexandre Domingues, « Esport : le Bayern Munich se lance timidement dans la discipline », *L'Équipe.fr*, 9/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-bayern-munich-se-lance-timidement-dans-la-discipline/1088437].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : « Il n'y avait pas meilleure paire possible qu'avec OG » », *L'Équipe.fr*, 6/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-il-n-y-avait-pas-meilleure-paire-possible-qu-avec-og/1087409].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : record d'audience pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 18/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-record-d-audience-pour-les-mondiaux/1091310].

Paul Arrivé, « esport : Joseph Tsai (Brooklyn Nets) investit dans G2 », *L'Équipe.fr*, 11/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-joseph-tsai-brooklyn-nets-investit-dans-g2/1088987].

Paul Arrivé, « Esport – SFV : la surprise iDom, la Capcom Cup 2020 à Paris », *L'Équipe.fr*, 16/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sfv-la-surprise-idom-la-capcom-cup-2020-a-paris/1090886].

« Esport : L'Équipe va diffuser les finales de l'ECN Winter », *L'Équipe.fr*, 6/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-equipe-va-diffuser-les-finales-de-l-ecn-winter/1087259].

Paul Arrivé, « Esport : OG sur Counter-Strike, avec NBK », *L'Équipe.fr*, 4/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-og-sur-counter-strike-avec-nbk/1086679].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality officialise son équipe », *L'Équipe.fr*, 7/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-officialise-son-equipe/1087782].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault-Vitality s'incline en finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 16/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-s-incline-en-finale-des-mondiaux/1090670].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Mousesports s'impose à Odense », *L'Équipe.fr*, 8/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-mousesports-s-impose-a-odense/1088166].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le prochain Major au Brésil », *L'Équipe.fr*, 11/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-prochain-major-au-bresil/1089048].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Astralis renverse Team Liquid en finale des ECS », *L'Équipe.fr*, 2/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-renverse-team-liquid-en-finale-des-ecs/1085882].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft 2 : Serral porte la Finlande », *L'Équipe.fr*, 9/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-2-serral-porte-la-finlande/1088408].

« Afflelou nouveau partenaire de Vitality », *L'Équipe.fr*, 13/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Afflelou-nouveau-partenaire-de-vitality/1089712].

Alexandre Domingues, « Louis Vuitton et League of Legends dévoilent une collection inédite », *L'Équipe.fr*, 10/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Sport-et-style/Mode/Actualites/Louis-vuitton-et-league-of-legends-devoilent-une-collection-inedite/1088763].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Paul “sOAZ” Boyer jouera en Amérique », *L'Équipe.fr*, 13/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-paul-soaz-boyer-jouera-en-amerique/1089669].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Vitality présente une équipe ambitieuse », *L'Équipe.fr*, 17/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-vitality-presente-une-equipe-ambitieuse/1091072].

Paul Arrivé, « CS : Astralis remporte les BLAST Pro Series, les plans pour 2020 », *L'Équipe.fr*, 15/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Cs-astralis-remporte-les-blast-pro-series-les-plans-pour-2020/1090429].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Première femme à jouer en LCS, Remilia est morte », *L'Équipe.fr*, 30/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-premiere-femme-a-jouer-en-lcs-remilia-est-decedee/1094240].

Paul Arrivé, « LoL : Vitality dévoile son équipe B », *L'Équipe.fr*, 11/12/2019, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Lol-vitality-devoile-son-equipe-b/1089194].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Chez Vitality, je sentais que j'avais plus à apprendre » », *L'Équipe.fr*, 23/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-chez-vitality-je-sentais-que-j-avais-plus-a-apprendre/1101711].

Paul Arrivé, « Esport : “L’OL a pour ambition d’être compétitif là où il investit” », *L'Équipe.fr*, 17/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-ol-a-pour-ambition-d-etre-competitif-la-ou-il-investit/1099625].

Paul Arrivé, « esport : YouTube récupère les droits de l’Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 25/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-youtube-recupere-les-droits-de-l-overwatch-league/1102423].

« Esport – FIFA : Brian succède à Neo à la tête de l’équipe de France d’eFoot », *L'Équipe.fr*, 12/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-brian-succede-a-neo-a-la-tete-de-l-equipe-de-france-d-efoot/1098082].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality-SK et Fnatic-Origin pour lancer le LEC », *L'Équipe.fr*, 13/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-sk-et-fnatic-origen-pour-lancer-le-lec/1098183].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 rejoint Vitality en Pologne », *L'Équipe.fr*, 11/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-rejoint-vitality-en-pologne/1097636].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le Français Mathieu “ZywOo” Herbaut élu meilleur joueur du monde », *L'Équipe.fr*, 20/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-francais-mathieu-zywoo-herbaut-elu-meilleur-joueur-du-monde/1100768].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : de retour, Bora “Yellowstar” Kim doit refaire ses preuves », *L'Équipe.fr*, 21/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-de-retour-bora-yellowstar-kim-doit-refaire-ses-preuves/1101090].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : Paris démarre bien », *L'Équipe.fr*, 27/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-paris-demarre-bien/1103174].

Paul Arrivé, « esport – League of Legends : suivez la Division 2 en direct, commentée par ZeratoR », *L'Équipe.fr*, 26/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-suivez-la-division-2-en-direct-commentee-par-zerator/1102802].

« Esport – FIFA 20 : suivez France-Danemark en direct », *L'Équipe.fr*, 8/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-suivez-france-danemark-en-direct/1096401].

Paul Arrivé, « Esport : Thierry Ascione avec Vitality », *L'Équipe.fr*, 21/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-thierry-ascione-avec-vitality/1101127].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Yellowstar jouera pour LDLC OL », *L'Équipe.fr*, 14/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-yellowstar-jouera-pour-ldlc-ol/1098575].

« Esport – League of Legends : Afreeca Freecs titré en Corée », *L'Équipe.fr*, 5/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-afreeca-freecs-titre-en-coree/1095728>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : Débuts de Pro League compliqués pour les Français », *L'Équipe.fr*, 7/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-debuts-de-pro-league-compliques-pour-les-francais/1096303>].

« Esport – League of Legends : le championnat chinois suspendu à cause du coronavirus », *L'Équipe.fr*, 28/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-championnat-chinois-suspendu-a-cause-du-coronavirus/1103607>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : Valve sort son documentaire sur la finale de The International 9 », *L'Équipe.fr*, 29/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-valve-sort-son-documentaire-sur-la-finale-de-the-international-9/1103986>].

« Esport : Fnatic s'associe avec l'Unicef pour récolter des fonds », *L'Équipe.fr*, 16/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fnatic-s-associe-avec-l-unicef-pour-recolter-des-fonds/1099306>].

« Esport – League of Legends : L'Équipe partenaire média de la deuxième division française », *L'Équipe.fr*, 24/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-equipe-partenaire-media-de-la-deuxieme-division-francaise/1102087>].

Maximilien Ricchi, « Esport – Overwatch League : pour sa deuxième saison, Paris Eternal mise sur des talents coréens », *L'Équipe.fr*, 8/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-pour-sa-deuxieme-saison-paris-eternal-mise-sur-des-talents-coreens/1096790>].

« Esport – Dota 2 : Ceb change de rôle, OG évolue », *L'Équipe.fr*, 31/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-ceb-change-de-role-og-evolue/1104771>].

Paul Arrivé, « Esport : cinq prédictions pour 2020 », *L'Équipe.fr*, 9/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cinq-predictions-pour-2020/1096624>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 26/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-resultats-de-la-semaine/1102969>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 encore favori d'un LEC qui veut grandir », *L'Équipe.fr*, 31/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-encore-favori-d-un-lec-qui-veut-grandir/1104783>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality invité à Katowice », *L'Équipe.fr*, 6/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-invite-a-katowice/1096073>].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA : RocKy, Maestro en Équipe de France d'eFoot », *L'Équipe.fr*, 30/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-rocky-maestro-en-equipe-de-france-d-efoot/1104508>].

Paul Arrivé, « Esport : l'Olympique Lyonnais s'associe avec LDLC », *L'Équipe.fr*, 8/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-olympique-lyonnais-s-associe-avec-ldlc/1096546>].

Paul Arrivé, « Esport-Rocket League : un changement chez Renault-Vitality », *L'Équipe.fr*, 15/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-un-changement-chez-renault-vitality/1099037>].

Paul Arrivé, « Esport : les Griezmann lancent leur équipe », *L'Équipe.fr*, 21/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-griezmann-lancent-leur-equipe/1100822>].

Marc Ventouillac, « Thomas Bach évoque une “ligne rouge” concernant l’esport », *L'Équipe.fr*, 10/1/2020, [<https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Thomas-bach-evoque-une-ligne-rouge-concernant-l-e-sport/1097373>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Airwaks et Nikof de Solary à Vitality », *L'Équipe.fr*, 16/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-airwaks-et-nikof-de-solary-a-vitality/1110086>].

« Esport – Rainbow 6 : BDS, l’espoir français du Six Invitational », *L'Équipe.fr*, 11/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-bds-l-espoir-francais-du-six-invitational/1108484>].

« esport – Hearthstone : les Français au sommet à Arlington », *L'Équipe.fr*, 4/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-hearthstone-les-francais-au-sommet-a-arlington/1106144>].

Paul Arrivé, « esport : des détails sur la compétition organisée en marge des Jeux Olympiques de Tokyo », *L'Équipe.fr*, 26/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-des-detaills-sur-la-competition-organisee-en-marge-des-jeux-olympiques-de-tokyo/1113572>].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 20 : Zezinho vainqueur à Paris », *L'Équipe.fr*, 24/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-zezinho-vainqueur-a-paris/1113108>].

« Esport – Overwatch League : les matches en Chine annulés à cause du coronavirus », *L'Équipe.fr*, 3/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-les-matches-en-chine-annules-a-cause-du-coronavirus/1105986>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality s’impose enfin, deux Françaises championnes du monde, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 23/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-s-impose-enfin-deux-francaises-championnes-du-monde-tous-les-resultats-de-la-semaine/1112739>].

Islem Sharouda, « Esport – PES : La FFF dévoile sa sélection pour l’eEuro 2020 », *L'Équipe.fr*, 12/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-pes-la-fff-devoile-sa-selection-pour-l-eeuro-2020/1108784>].

« Esport – Counter-Strike : à Londres, G2 et OG entrent en lice », *L'Équipe.fr*, 14/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-londres-g2-et-og-entrent-en-lice/1109169>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le joli coup de G2 et OG », *L'Équipe.fr*, 17/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-joli-coup-de-g2-et-og/1110594>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Clem signe chez Team Liquid », *L'Équipe.fr*, 21/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-signe-chez-team-liquid/1111908>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality dans le dur, Fnatic monte en puissance : les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 2/2/2020,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-dans-le-dur-fnatic-monte-en-puissance-les-resultats-de-la-semaine/1105762>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 en finale des IEM Katowice ! », *L'Équipe.fr*, 29/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-en-finale-des-iem-katowice/1114873>].

Paul Arrivé et Maximilien Ricchi, « Esport – Overwatch League : Terence « SoOn » Tarlier : « Une grosse pression sur nos épaules » », *L'Équipe.fr*, 7/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-terence-soon-tarlier-une-grosse-pression-sur-nos-epaules/1107503>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Airwaks et Nikof veulent prouver qu'il n'y a pas de "malédiction Vitality" », *L'Équipe.fr*, 28/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-airwaks-et-nikof-veulent-prouver-qu-il-n-y-a-pas-de-malediction-vitality/1114547>].

« Esport : Solary sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 21/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-salary-sur-rocket-league/1111785>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Katowice, ça coince pour Vitality, G2 en play-offs... sans public », *L'Équipe.fr*, 28/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-katowice-ca-coince-pour-vitality-g2-en-play-offs-sans-public/1114223>].

Paul Arrivé, « esport – League of Legends : G2 confirme, LDLC OL aussi, les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 9/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-confirme-ldlc-ol-aussi-les-resultats-de-la-semaine/1108124>].

Paul Arrivé, « Esport : l'Overwatch League organise sa fin de saison », *L'Équipe.fr*, 9/6/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-organise-sa-fin-de-saison/1141700>].

« Esport – Counter-Strike : l'ESL scelle un partenariat avec 13 clubs », *L'Équipe.fr*, 19/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-esl-scelle-un-partenariat-avec-13-clubs/1111187>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Londres, retour corsé pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 6/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-londres-retour-corse-pour-vitality/1107120>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : meilleur joueur du monde, Mathieu "ZywOo" Herbaut veut "enchaîner les titres" avec Vitality », *L'Équipe.fr*, 24/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-meilleur-joueur-du-monde-mathieu-zywoo-herbaut-veut-enchaîner-les-titres-avec-vitality/1112788>].

Paul Arrivé, « esport – Rainbow 6 : Spacestation champion du monde », *L'Équipe.fr*, 17/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-spacestation-champion-du-monde/1110400>].

« Esport – Fortnite : MrSavage vainqueur à Anaheim », *L'Équipe.fr*, 24/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-mrsavage-vainqueur-a-anaheim/1112922>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Kevin "Ex6TenZ" Droolans arrête sa carrière », *L'Équipe.fr*, 7/2/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-kevin-ex6tenz-droolans-arrete-sa-carriere/1107305>].

Paul Arrivé, « Esport – Dragon Ball FighterZ : Marwan “Wawa” Berthe, prodige français en quête de sacre mondial à Paris », *L'Équipe.fr*, 8/2/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dragon-ball-fighterz-marwan-wawa-berthe-prodige-francais-en-quete-de-sacre-mondial-a-paris/1107605].

« esport – Dragon Ball FighterZ : Goichi Kishida sacré à Paris », *L'Équipe.fr*, 10/2/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dragon-ball-fighterz-goichi-kishida-sacre-a-paris/1108183].

Paul Arrivé, « League of Legends : Faker, trois ans de plus minimum chez T1 », *L'Équipe.fr*, 18/2/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-faker-trois-ans-de-plus-minimum-chez-t1/1110862].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : ALEX quitte Vitality, misutaaa arrive », *L'Équipe.fr*, 6/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-alex-quitte-vitality-misutaaa-arrive/1116784].

Alexandre Duyck, « L'esport, phénomène de mode », *L'Équipe.fr*, 12/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Sport-et-style/People/Actualites/L-esport-phenomene-de-mode/1118271].

Maximilien Ricchi, « FIFA 20 – Ultimate QuaranTeam : les premiers matches des clubs français », *L'Équipe.fr*, 19/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-20-ultimate-quaranteam-les-premiers-matches-des-clubs-francais/1120966].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 en patron du LEC, LDLC OL en finale de la LFL, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 8/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-en-patron-du-lec-ldlc-ol-en-finale-de-la-lfl-tous-les-resultats-de-la-semaine/1117761].

« Esport – League of Legends : LDLC OL termine en tête de la LFL », *L'Équipe.fr*, 5/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-termine-en-tete-de-la-lfl/1116570].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 15/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-resultats-de-la-semaine/1120075].

Maximilien Ricchi, « Esport – Overwatch League : Paris performe, Philadelphie domine, tous les résultats du mois », *L'Équipe.fr*, 5/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-performe-philadelphie-domine-tous-les-resultats-du-mois/1116546].

« Esport – Counter-Strike : la Pro League adapte son format », *L'Équipe.fr*, 15/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-la-pro-league-adapte-son-format/1119972].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality repart de loin », *L'Équipe.fr*, 16/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-repart-de-loin/1120232].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 20 : une Liga virtuelle jouée par les footballeurs pros », *L'Équipe.fr*, 19/3/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-une-liga-virtuelle-jouee-par-les-footballeurs-pros/1121035].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : un trio en tête du LEC, LDLC OL remporte la Lyon Esport, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 2/3/2020,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-trio-en-tete-du-lec-ldlc-ol-remporte-la-lyon-esport-tous-les-resultats-de-la-semaine/1115361>].

Paul Arrivé et Maximilien Ricchi, « Esport – Coronavirus : la Pro League et l’Overwatch League font le choix du online », *L’Équipe.fr*, 12/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-coronavirus-la-pro-league-et-l-overwatch-league-font-le-choix-du-online/1119123>].

« Esport – League of Legends : le LEC finalement suspendu », *L’Équipe.fr*, 13/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-finalement-suspendu/1119526>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le MSI et un tournoi sur Valorant en Islande au mois de mai », *L’Équipe.fr*, 1/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-msi-et-un-tournoi-sur-valorant-en-islande-au-mois-de-mai/1228166>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le LEC de retour dès vendredi », *L’Équipe.fr*, 17/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-de-retour-des-vendredi/1120474>].

Paul Arrivé, « Esport : l’Overwatch League va reprendre en ligne », *L’Équipe.fr*, 14/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-va-reprendre-en-ligne/1119685>].

Paul Arrivé, « Coronavirus : l’esport de plus en plus touché », *L’Équipe.fr*, 9/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Coronavirus-l-esport-de-plus-en-plus-touche/1118011>].

Paul Arrivé, « Esport : à Lyon, la scène compétitive de Fortnite a montré qu’elle était bien vivante », *L’Équipe.fr*, 2/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-lyon-la-scene-competitive-de-fortnite-a-montre-qu-elle-etait-bien-vivante/1115641>].

« Esport – Coronavirus : Overwatch League, MSI, GamersAssembly, nouveaux reports et annulations », *L’Équipe.fr*, 11/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-coronavirus-overwatch-league-msi-gamersassembly-nouveaux-reports-et-annulations/1118623>].

« Esport : Fortnite bouge enfin », *L’Équipe.fr*, 10/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-bouge-enfin/1118186>].

« Cloud9 grand favori des LCS », *L’Équipe.fr*, 31/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cloud9-grand-favori-des-lcs/1123946>].

Paul Arrivé, « la Kameto Corp rejoint la Division 2 », *L’Équipe.fr*, 31/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-kcorp-rejoint-la-division-2/1123891>].

« Kinstaar et 4zr qualifiés pour la finale des FNCS », *L’Équipe.fr*, 30/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-kinstaar-et-4zr-qualifies-pour-la-finale-des-fncs/1123581>].

Paul Arrivé, « Renault Vitality s’incline en finale des Championnats d’Europe », *L’Équipe.fr*, 30/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-s-incline-en-finale-des-championnats-d-europe/1123499>].

Frederic Ferret, « Sacha Fenestraz sur le podium », *L’Équipe.fr*, 29/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sacha-fenestraz-sur-le-podium/1123458>].

Paul Arrivé, « G2 termine en tête du LEC, Vitality dernier, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 29/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-termine-en-tete-du-lec-vitality-dernier-tous-les-resultats-de-la-semaine/1123440>].

« Alex Marquez gagne son premier GP... virtuel », *L'Équipe.fr*, 29/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Alex-marquez-gagne-son-premier-gp-virtuel/1123420>].

Paul Arrivé, « “Le problème, c’est la concentration” », *L'Équipe.fr*, 28/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-probleme-c-est-la-concentration/1123211>].

Paul Arrivé, « Vitality en barrage de l’ESL Pro League », *L'Équipe.fr*, 25/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-en-barrage-de-l-esl-pro-league/1122294>].

Paul Arrivé, « Faker pose avec ses trophées internationaux », *L'Équipe.fr*, 24/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-faker-pose-avec-ses-trophees-internationaux/1122189>].

« bon bilan pour les Français », *L'Équipe.fr*, 23/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-bon-bilan-pour-les-francais/1121935>].

Paul Arrivé, « le Major de Rio reporté à novembre », *L'Équipe.fr*, 28/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-major-de-rio-reporte-a-novembre/1121871>].

Paul Arrivé, « Renault Vitality termine en tête », *L'Équipe.fr*, 23/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-termine-en-tete/1121832>].

Paul Arrivé, « le Real et Marco Asensio gagnent la Liga virtuelle », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-real-et-marco-asensio-gagnent-la-liga-virtuelle/1121747>].

Paul Arrivé, « les qualifiés en phase finale du LEC connus, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-qualifies-en-phase-finale-du-lec-connus-tous-les-resultats-de-la-semaine/1121716>].

« Bruce Grannec représentera le FC Nantes, Umut Bozok le FC Lorient », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-20-bruce-grannec-representera-le-fc-nantes-umut-bozok-le-fc-lorient/1121696>].

« Le GP virtuel de Bahreïn a été remporté par un sportif », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-en-direct-video-le-gp-virtuel-de-bahrein/1121679>].

« un OM-PSG sur FIFA ce dimanche soir », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-om-psg-sur-fifa-ce-dimanche-soir/1121639>].

Paul Arrivé, « Lunary fait de la résistance », *L'Équipe.fr*, 22/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lunary-fait-de-la-resistance/1121584>].

Maximilien Ricchi, « l'Overwatch League à nouveau repoussée », *L'Équipe.fr*, 20/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-a-nouveau-repousse/1121180>].

Maximilien Ricchi, « les meilleures équipes luttent contre le coronavirus », *L'Équipe.fr*, 20/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-les-meilleures-equipes-luttent-contre-le-coronavirus/1121163>].

Paul Arrivé, « Face au coronavirus, l'esport résiste en ligne », *L'Équipe.fr*, 19/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Face-au-coronavirus-l-esport-resiste-en-ligne/1121056>].

Maximilien Ricchi, « le nouveau calendrier de Paris Eternal », *L'Équipe.fr*, 18/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-le-nouveau-calendrier-de-paris-eternal/1120699>].

Site 1jour1actu, « Pourquoi le jeu Fortnite est-il aussi connu ? », *L'Équipe.fr*, 29/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/C-est-quoi-fortnite/1130511>].

Islem Sharouda, « Le décevant Tennis World Tour au centre de toutes les attentions », *L'Équipe.fr*, 28/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Le-decevant-tennis-world-tour-au-centre-de-toutes-les-attentions/1130398>].

Paul Arrivé, « un tournoi à 2 millions de dollars et des critiques », *L'Équipe.fr*, 27/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-tournoi-a-2-millions-de-dollars-et-des-critiques/1130108>].

Paul Arrivé, « en Corée du Sud, T1 conserve son titre », *L'Équipe.fr*, 25/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-coree-du-sud-t1-conserve-son-titre/1129696>].

Paul Arrivé, « sinatraa, d'Overwatch à Valorant », *L'Équipe.fr*, 29/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sinatraa-d-overwatch-a-valorant/1130685>].

« Inscrivez-vous à un tournoi FIFA pour la bonne cause », *L'Équipe.fr*, 27/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Inscrivez-vous-a-un-tournoi-fifa-pour-la-bonne-cause/1129204>].

Islem Sharouda, « Le Barça, la Juve et Manchester United dans un tournoi sur eFootball PES 2020 », *L'Équipe.fr*, 24/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-barca-la-juve-et-manchester-united-dans-un-tournoi-sur-efootball-pes-2020/1129488>].

Islem Sharouda, « La Transat AG2R La Mondiale a lieu en ce moment, mais sur le jeu Virtual Regatta », *L'Équipe.fr*, 23/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/La-transat-ag2r-la-mondiale-a-lieu-en-ce-moment-mais-sur-le-jeu-virtual-regatta/1129212>].

Paul Arrivé, « le MSI annulé, quatre équipes européennes aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 23/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-msi-annule-quatre-equipes-europeennes-aux-mondiaux/1129248>].

« début des European Masters », *L'Équipe.fr*, 22/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-debut-des-european-masters/1128977>].

Islem Sharouda, « du beau monde pour la version virtuelle du Masters 1000 de Madrid », *L'Équipe.fr*, 22/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Nadal-monfils-kerber-du-beau-monde-pour-la-version-virtuelle-du-masters-1000-de-madrid/1129000>].

Paul Arrivé, « OG échoue en finale », *L'Équipe.fr*, 20/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-echoue-en-finale/1128441].

« le FC Copenhague remporte la Stay and Play Cup, les Français sortis prématurément », *L'Équipe.fr*, 20/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Fifa-20-le-fc-copenhague-remporte-la-stay-and-play-cup-les-francais-sortis-prematurement/1128494].

Paul Arrivé, « Cloud9 et Nisqy brisent la malédiction », *L'Équipe.fr*, 20/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cloud9-et-nisqy-brisent-la-malediction/1128507].

Paul Arrivé, « “Notre rivalité avec Fnatic, ce n'est pas qu'un truc pour les réseaux sociaux” », *L'Équipe.fr*, 20/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-notre-rivalite-avec-fnatic-ce-n-est-pas-qu-un-truc-pour-les-reseaux-sociaux/1128556].

Site 1jour1actu, « C'est quoi l'esport ? », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/C-est-quoi-l-e-sport/1128232].

Paul Arrivé, « G2 gifle Fnatic en finale des Championnats d'Europe », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-gifle-fnatic-en-finale-des-championnats-d-europe/1128397].

« Charles Leclerc remporte le GP de Chine », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-charles-leclerc-remporte-le-gp-de-chine/1128411].

« Mattias Adielsson remporte la première manche du World RX Esports », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-mattias-adielsson-remporte-la-premiere-manche-du-world-rx-esports/1128422].

« victoire française en FNCS », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-victoire-francaise-en-fncs/1128433].

« Simon Pagenaud s'impose encore, cette fois sur l'ovale de Twin Ring Motegi », *L'Équipe.fr*, 19/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-simon-pagenaud-s-impose-encore-en-indycar/1128230].

Paul Arrivé, « un choc G2 – Fnatic en finale du Championnat d'Europe », *L'Équipe.fr*, 18/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-choc-g2-fnatic-en-finale-du-championnat-d-europe/1128217].

« Albon a “fait une Verstappen” à Leclerc », *L'Équipe.fr*, 18/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-albon-a-fait-une-verstappen-a-leclerc/1128162].

Paul Arrivé, « G2 – MAD Lions, l'heure de la revanche », *L'Équipe.fr*, 18/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-mad-lions-l-heure-de-la-revanche/1128127].

« 65 000 € récoltés par Charles Leclerc pour lutter contre le Covid-19 », *L'Équipe.fr*, 18/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-65-000-et-8364-recoltes-par-charles-leclerc-pour-lutter-contre-le-covid-19/1128115].

« Tournoi FIFA GamersduCoeur en direct », *L'Équipe.fr*, 18/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-restezchezvoustrophy-revient-avec-un-nouveau-tournoi-fifa/1127805].

« Esteban Ocon : “Même sur un simulateur, le tour parfait n'existe pas” », *L'Équipe.fr*, 17/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esteban-ocon-meme-sur-un-simulateur-le-tour-parfait-n-existe-pas/1127918>].

Islem Sharouda, « L'Euro 2020 également reporté sur le jeu vidéo PES 2020 », *L'Équipe.fr*, 17/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/L-euro-2020-egalement-reporte-sur-le-jeu-video-pes-2020/1127900>].

« les francophones visent le titre », *L'Équipe.fr*, 17/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-francophones-visent-le-titre/1127880>].

« Helio Castroneves, Takuma Sato et Kyle Busch rejoignent l'Indycar iRacing Challenge », *L'Équipe.fr*, 16/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Helio-castroneves-takuma-sato-et-kyle-busch-rejoignent-l-indycar-iracing-challenge/1127790>].

Paul Arrivé, « BMW débarque en force », *L'Équipe.fr*, 16/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-bmw-debarque-en-force/1127708>].

« Six pilotes de la saison 2020 participeront au GP de Chine virtuel », *L'Équipe.fr*, 16/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Six-pilotes-de-la-saison-2020-participeront-au-gp-de-chine-virtuel/1127629>].

« Riot Games communique sur le futur compétitif de son nouveau jeu », *L'Équipe.fr*, 15/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-riot-games-communique-sur-le-futur-competitif-de-son-nouveau-jeu/1127550>].

« Team Ocon vs Team Sainz sur Gran Turismo, vendredi à 19 h », *L'Équipe.fr*, 15/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Gp-l-equipe-team-ocon-vs-team-sainz-sur-gran-turismo-vendredi-a-19h/1127373>].

Paul Arrivé, « avec Gotaga, Squeezie et Doigby, Antoine Griezmann double la mise pour la Croix Rouge », *L'Équipe.fr*, 14/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-avec-gotaga-squeezie-et-doigby-antoine-griezmann-double-la-mise-pour-la-croix-rouge/1127124>].

« Solary en RLCS », *L'Équipe.fr*, 13/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-solary-en-rlcs/1126991>].

« Fnatic remporte la Pro League », *L'Équipe.fr*, 12/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-fnatic-remporte-la-pro-league/1126935>].

Paul Arrivé, « G2 écarte Origen et se qualifie pour les demi-finales du LEC », *L'Équipe.fr*, 12/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-ecarte-origen-et-se-qualifie-pour-les-demi-finales-du-lec/1126915>].

Islem Sharouda, « Thibaut Courtois affronte Sergio Agüero sur... NBA 2K20 », *L'Équipe.fr*, 12/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Thibaut-courtois-affronte-sergio-aguero-sur-nba-2k20/1126830>].

Islem Sharouda, « un tournoi pour la bonne cause mêlant de grands clubs européens », *L'Équipe.fr*, 12/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Fifa-20-un-tournoi-pour-la-bonne-cause-melant-de-grands-clubs-europeens/1126812>].

« Tournoi FIFA “restez chez vous trophy” en direct », *L'Équipe.fr*, 12/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Tournoi-fifa-restezchezvoustrophy-en-direct/1126367>].

Paul Arrivé, « Fnatic en finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 11/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-en-finale-du-lec/1126721].

Paul Arrivé, « la folie Valorant, le nouveau jeu gratuit de tir à la première personne appelé à concurrencer Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 11/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-la-folie-valorant-le-nouveau-jeu-gratuit-de-tir-a-la-premiere-personne-appele-a-concurrencer-counter-strike/1126668].

« Origen élimine Rogue », *L'Équipe.fr*, 10/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-origen-elimine-rogue/1126522].

Islem Sharouda, « Antoine Griezmann à l'initiative d'un live caritatif en faveur de la Croix-Rouge », *L'Équipe.fr*, 10/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Antoine-griezmann-a-l-initiative-d-un-live-caritatif-en-faveur-de-la-croix-rouge/1126424].

Paul Arrivé, « Rogue continue sa route, G2 surpris, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 10/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-continue-sa-route-g2-surpris-tous-les-resultats-de-la-semaine/1125187].

« Fnatic, Astralis et mousesports en play-offs de l'ESL Pro League », *L'Équipe.fr*, 10/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-fnatic-astralis-et-mousesports-en-play-offs-de-l-esl-pro-league/1126283].

Paul Arrivé, « GamersOrigin champion de France », *L'Équipe.fr*, 9/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gamersorigin-champion-de-france/1126219].

« Des stars du sport s'affrontent dans un tournoi FIFA en faveur de l'AP-HP », *L'Équipe.fr*, 8/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Des-stars-du-sport-s-affrontent-dans-un-tournoi-fifa-en-faveur-de-l-ap-hp/1125841].

Islem Sharouda, « succès populaire pour "La Grande Evasion", les skippers professionnels conquis en plein confinement », *L'Équipe.fr*, 8/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Vitual-regatta-succes-populaire-pour-la-grande-evasion-les-skippers-professionnels-conquis-en-plein-confinement/1125666].

« Wolverhampton remporte l'Ultimate QuaranTeam sur FIFA 20 », *L'Équipe.fr*, 9/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-wolverhampton-remporte-l-ultimate-quaranteam-sur-fifa-20/1125632].

Maximilien Ricchi, « Overwatch League : entre hommage et passage en ligne, le week-end réussi de Paris », *L'Équipe.fr*, 6/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-entre-hommage-et-passage-en-ligne-le-week-end-reussi-de-paris/1125401].

Paul Arrivé, « deux nouveaux duos de francophones qualifiés », *L'Équipe.fr*, 6/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-deux-nouveaux-duos-de-francophones-qualifies/1125221].

Paul Arrivé, « Vitality s'arrête là », *L'Équipe.fr*, 5/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-s-arrete-la/1125035].

Paul Arrivé, « Fnatic surpasse Origen », *L'Équipe.fr*, 4/4/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-surpasse-origen/1124987].

« ça passe pour OG, pas pour G2 », *L'Équipe.fr*, 4/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-ca-passe-pour-og-pas-pour-g2/1124869>].

Paul Arrivé, « MAD Lions surprend G2 », *L'Équipe.fr*, 4/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-surprend-g2/1124818>].

Paul Arrivé, « comment le LEC s'est organisé en ligne », *L'Équipe.fr*, 3/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-comment-le-lec-s-est-organise-en-ligne/1124679>].

Paul Arrivé, « Major, DreamHack, du changement sur Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 3/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-major-dreamhack-du-changement-sur-counter-strike/1124729>].

Paul Arrivé, « Alexandre "Kaydop" Courant : "On a choisi le mauvais week-end..." », *L'Équipe.fr*, 2/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Alexandre-kaydop-courant-on-a-choisi-le-mauvais-week-end/1124502>].

« L'Overwatch League en ligne jusqu'à la fin de la saison », *L'Équipe.fr*, 1/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-en-ligne-jusqu-a-la-fin-de-la-saison/1124188>].

« L'Équipe s'associe à GamersduCoeur et organise un tournoi FIFA », *L'Équipe.fr*, 1/4/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-s-associe-a-gamersducoeur-et-organise-un-tournoi-fifa/1123709>].

Paul Arrivé, « LDLC OL remporte les European Masters », *L'Équipe.fr*, 10/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-remporte-les-european-masters/1133659>].

Paul Arrivé, « LDLC OL en finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 9/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-en-finale-des-european-masters/1133449>].

Paul Arrivé, « LDLC OL en demi-finales des European Masters, pas GamersOrigin », *L'Équipe.fr*, 8/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-en-demi-finale-des-european-masters-pas-gamersorigin/1132969>].

« Tournoi NBA 2K20 GamersduCoeur en direct », *L'Équipe.fr*, 8/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Tournoi-nba-2k20-gamersducoeur-en-direct/1133070>].

Paul Arrivé, « David Gaudu monte l'Alpe d'Huez avec le streamer Domingo », *L'Équipe.fr*, 8/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/David-gaudu-monte-l-alpe-d-huez-avec-domingo/1133201>].

Paul Arrivé et François Guillaume Lemouton, « L'e-sport et les jeux vidéo au secours de la télé pendant le confinement », *L'Équipe.fr*, 7/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Medias/Article/L-e-sport-et-les-jeux-video-au-secours-de-la-tele-pendant-le-confinement/1132594>].

« Skite et Blacky s'imposent », *L'Équipe.fr*, 6/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-skite-et-blacky-s-imposent/1132364>].

Paul Arrivé, « Thierry Ascione : “Avec Vitality, on travaille tous les jours” », *L'Équipe.fr*, 6/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Thierry-ascione-avec-vitality-on-travaille-tous-les-jours/1132491>].

Paul Arrivé, « GamersOrigin et LDLC OL en quarts de finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 4/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gamersorigin-et-ldlc-ol-en-quarts-de-finale-des-european-masters/1131944>].

Paul Arrivé, « JD Gaming titré en Chine », *L'Équipe.fr*, 4/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jd-gaming-titre-en-chine/1131511>].

« Inscrivez-vous à un tournoi NBA 2K20 pour la bonne cause », *L'Équipe.fr*, 4/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Inscrivez-vous-a-un-tournoi-nba-2k20-pour-la-bonne-cause/1131977>].

« L'EVO également annulé », *L'Équipe.fr*, 2/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-evo-egalement-annule/1131556>].

« Restez chez vous trophy #3 en direct sur L'Équipe », *L'Équipe.fr*, 1/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Restez-chez-vous-trophy-3-en-direct-sur-l-equipe/1131225>].

« Paris Legion invite Lavillenie », *L'Équipe.fr*, 1/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cod-paris-legion-invite-lavillenie/1131218>].

Paul Arrivé, « The international reporté », *L'Équipe.fr*, 1/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-reporter/1131211>].

Islem Sharouda, « Les Français favoris de l'eEuro 2020, qui débute ce samedi sur eFootball PES 2020 », *L'Équipe.fr*, 23/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Les-francais-favoris-de-l-eeuro-2020-qui-debute-ce-samedi-sur-efootball-pes-2020/1136922>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Chine et Top Esports remportent la Mid-Season Cup », *L'Équipe.fr*, 31/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-chine-et-top-esports-remportent-la-mid-season-cup/1139190>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality officialise les changements dans son effectif », *L'Équipe.fr*, 19/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-officialise-les-changements-dans-son-effectif/1135959>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : pas de finale à Malmö pour le Championnat d'Europe », *L'Équipe.fr*, 27/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pas-de-finale-a-malmo-pour-le-championnat-d-europe/1137983>].

« McLaren annonce un partenariat avec Veloce Esports », *L'Équipe.fr*, 21/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Mclaren-annonce-un-partenariat-avec-veloce-esports/1136565>].

« Esport – Fortnite : les francophones en réussite », *L'Équipe.fr*, 18/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-francophones-en-reussite/1135689>].

« Esport : le World RX lance un Championnat virtuel », *L'Équipe.fr*, 21/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-le-world-rx-lance-un-championnat-virtuel/1136388>].

« Esport – Fortnite : cinq Français de plus en finale du FNCS Invitational », *L'Équipe.fr*, 23/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-cinq-francais-de-plus-en-finale-du-fncs-invitational/1136926>].

Islem Sharouda, « L'Italie remporte l'eEuro 2020, les Français chutent en demi-finale », *L'Équipe.fr*, 24/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/L-italie-remporte-l-euro-2020-les-francais-chutent-en-demi-finale/1137316>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Airwaks dans le top 10 du FNCS Invitational à mi-parcours », *L'Équipe.fr*, 23/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-airwaks-dans-le-top-10-du-fncs-invitational-a-mi-parcours/1137127>].

« Esport – Dota 2 : déjà 10 millions de dollars pour The International », *L'Équipe.fr*, 29/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-deja-10-millions-de-dollars-pour-the-international/1138770>].

« Mario Andretti s'aligne pour la première fois dans une course esport », *L'Équipe.fr*, 20/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Mario-andretti-s-aligne-pour-la-premiere-fois-dans-une-course-esport/1136263>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : gla1ve fait un break pour éviter le burn-out », *L'Équipe.fr*, 19/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-gla1ve-fait-un-break-pour-eviter-le-burn-out/1135853>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : Andilex, seul Français dans le Top 10 européen des FNCS en solo », *L'Équipe.fr*, 24/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-andilex-seul-francais-dans-le-top-10-europeen-des-fncs-en-solo/1137338>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault Vitality prend sa revanche », *L'Équipe.fr*, 11/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-prend-sa-revanche/1133840>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Perkz et Caps ont pris cette décision » », *L'Équipe.fr*, 20/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-et-caps-ont-pris-cette-decision/1136131>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : tout roule pour les Français sur la route du Major », *L'Équipe.fr*, 11/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-tout-roule-pour-les-francais-sur-la-route-du-major/1133735>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Je ne voulais pas faire de la figuration » », *L'Équipe.fr*, 12/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-je-ne-voulais-pas-faire-de-la-figuration/1134014>].

Paul Arrivé, « Esport : Tony Parker s'associe à Gotaga », *L'Équipe.fr*, 27/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tony-parker-s-associe-a-gotaga/1137994>].

« Esport – League of Legends : un changement en deuxième division française », *L'Équipe.fr*, 14/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-changement-en-deuxieme-division-francaise/1134522>].

« Leclerc aux 24 Heures... Virtuelles », *L'Équipe.fr*, 29/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Leclerc-aux-24-heures-virtuelles/1138794>].

« Esport : Daniel Abt disqualifié de la Formula Race at Home à Berlin », *L'Équipe.fr*, 24/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-daniel-abt-disqualifie-de-la-formula-race-at-home-a-berlin/1137228>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : NAVI s’arrache et poursuit sa quête de doublé », *L’Équipe.fr*, 20/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-navi-s-arrache-et-poursuit-sa-quete-de-double/1334181>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 prend sa revanche contre Astralis et jouera les play-offs de la DreamHack », *L’Équipe.fr*, 21/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-prend-sa-revanche-contre-astralis-et-jouera-les-play-offs-de-la-dreamhack/1136541>].

Paul Arrivé et Franck Ramella, « Esport : Gaël Monfils, le show de l’intérieur sur la plateforme Twitch », *L’Équipe.fr*, 31/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Tennis/Article/Esport-gael-monfils-le-show-de-l-interieur-sur-la-plateforme-twitch/1139006>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : du changement chez Vitality », *L’Équipe.fr*, 15/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-du-changement-chez-vitality/1134980>].

« Esport – Counter-Strike : G2 en finale du tournoi Road To Rio », *L’Équipe.fr*, 17/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-en-finale-du-tournoi-road-to-rio/1135294>].

« Esport : 85 candidats aux 24 Heures du Mans virtuelles », *L’Équipe.fr*, 23/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-85-candidats-aux-24-heures-du-mans-virtuelles/1136958>].

« Esport : Pascal Wehrlein s’impose à Hong Kong », *L’Équipe.fr*, 17/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Formule-e/Actualites/Esport-pascal-wehrlein-s-impose-a-hong-kong/1135494>].

Paul Arrivé, « League of Legends : « Le souci en Amérique, c’est de n’avoir personne qui parvient à nous punir pour nos erreurs » », *L’Équipe.fr*, 15/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-souci-en-amerique-c-est-de-n-avoir-personne-qui-parvient-a-nous-punir-pour-nos-erreurs/1134929>].

« Esport : les principaux équipages des 24 Heures du Mans virtuelles », *L’Équipe.fr*, 30/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-les-principaux-equipages-des-24-heures-du-mans-virtuelles/1138918>].

Jean Luc Gatellier, « Froome va participer à une course virtuelle samedi », *L’Équipe.fr*, 22/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Cyclisme-sur-route/Actualites/Froome-va-participer-a-une-course-virtuelle-samedi/1136719>].

Frederic Ferret, « Gérard Neveu au sujet des 24 Heures du Mans virtuelles : “Une grille exceptionnelle” », *L’Équipe.fr*, 29/5/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Gerard-neveu-au-sujet-des-24-heures-du-mans-virtuelles-une-grille-exceptionnelle/1138768>].

Paul Arrivé, « Esport : le lancement de l’émission de Tony Parker sur Twitch reporté », *L’Équipe.fr*, 2/6/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-lancement-de-l-emission-de-tony-parker-sur-twitch-reporte/1139774>].

« Les Roland-Garros eSeries touchent à leur fin », *L’Équipe.fr*, 7/6/2020, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Les-roland-garros-eseries-touchent-a-leur-fin/1141070>].

Fabrice Bosset, « Esport : des courses virtuelles aux conséquences bien réelles », *L’Équipe.fr*, 12/6/2020, [<https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-des-courses-virtuelles-aux-consequences-bien-reelles/1142259>].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA 20 : EA Sports annule la fin de saison », *L'Équipe.fr*, 13/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-ea-sports-annule-la-fin-de-saison/1143012].

« Esport – Counter-Strike : les Français de Vitality joueront les finales du BLAST », *L'Équipe.fr*, 7/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-vitality-joueront-les-finales-du-blast/1141214].

Paul Arrivé, « Esport : une nouvelle date pour la ZeratoR TrackMania Cup à Bercy », *L'Équipe.fr*, 24/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-une-nouvelle-date-pour-la-zerator-trackmania-cup-a-bercy/1146476].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 chute encore en finale », *L'Équipe.fr*, 14/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-chute-encore-en-finale/1143278].

Paul Arrivé, « L'eTour de France s'élancera ce dimanche sur Pro Cycling Manager 2020 », *L'Équipe.fr*, 25/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/L-etour-de-france-s-elancera-ce-dimanche-sur-pro-cycling-manager-2020/1146690].

Paul Arrivé, « Esport : le PSG de retour sur League of Legends », *L'Équipe.fr*, 19/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-de-retour-sur-league-of-legends/1144826].

« 24 Heures du Mans virtuelles : les pilotes se sont pris au jeu », *L'Équipe.fr*, 14/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/24-heures-du-mans-virtuelles-les-pilotes-se-sont-pris-au-jeu/1143227].

« Esport : Pierre Gasly et Sergio Perez font leurs débuts », *L'Équipe.fr*, 4/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Formule-1/Actualites/Esport-pierre-gasly-et-sergio-perez-font-leurs-debuts/1140214].

« Esport : Valtteri Bottas de retour pour la dernière course de F1 », *L'Équipe.fr*, 11/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Formule-1/Actualites/Esport-valtteri-bottas-de-retour-pour-la-derniere-course-de-f1/1142338].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Uzi arrête sa carrière », *L'Équipe.fr*, 3/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-uzi-arrete-sa-carriere/1139909].

Islem Sharouda, « Au tour de David Beckham d'investir dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 25/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Au-tour-de-david-beckham-d-investir-dans-l-esport/1146709].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality s'incline en finale », *L'Équipe.fr*, 22/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-s-incline-en-finale/1145510].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et OG en play-offs », *L'Équipe.fr*, 29/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-og-en-play-offs/1147789].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le LEC est de retour », *L'Équipe.fr*, 12/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-est-de-retour/1142732].

« Esport – League of Legends : un sans-faute pour G2, la Division 2 de retour, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 22/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-

league-of-legends-un-sans-faute-pour-g2-la-division-2-de-retour-tous-les-resultats-de-la-semaine/1145571].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 en finale de la DreamHack Online », *L'Équipe.fr*, 13/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-en-finale-de-la-dreamhack-online/1143031].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : « Nous avons besoin d'un changement » », *L'Équipe.fr*, 3/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-nous-avons-besoin-d-un-changement/1139823].

« Esport – Rainbow 6 : deux changements chez Vitality », *L'Équipe.fr*, 10/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-deux-changements-chez-vitality/1141866].

« Esport : Gucci X Fnatic, la collaboration surprise », *L'Équipe.fr*, 23/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Sport-et-style/Mode/Actualites/Esport-gucci-x-fnatic-la-collaboration-surprise/1146036].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality et Fnatic démarrent fort, pas G2, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 15/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-et-fnatic-demarrent-fort-pas-g2-tous-les-resultats-de-la-semaine/1143413].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG se sépare de son équipe deux », *L'Équipe.fr*, 8/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-se-separe-de-son-equipe-deux/1141469].

« Esport : Stoffel Vandoorne vainqueur du Formule E Race at Home Challenge », *L'Équipe.fr*, 8/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Formule-e/Actualites/Esport-stoffel-vandoorne-vainqueur-du-formule-e-race-at-home-challenge/1141350].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Cabochard et Vitality veulent surprendre », *L'Équipe.fr*, 11/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cabochard-et-vitality-veulent-surprendre/1142354].

Paul Arrivé, « En Espagne, un club d'esport investit dans le football », *L'Équipe.fr*, 30/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/En-espagne-un-club-d-esport-investit-dans-le-football/1148331].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : MAD Lions en tête du LEC, G2 gifle Fnatic, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 28/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-en-tete-du-lec-g2-gifle-fnatic-tous-les-resultats-de-la-semaine/1147707].

Paul Arrivé, « Esport : une voiture de sécurité à hydrogène pour les 24 Heures du Mans virtuelles », *L'Équipe.fr*, 8/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Sport-auto/Actualites/Esport-une-voiture-de-securite-a-hydrogene-pour-les-24-heures-du-mans-virtuelles/1141370].

« Esport : Russell gagne le GP virtuel de Bakou », *L'Équipe.fr*, 7/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Formule-1/Actualites/Esport-russell-gagne-le-gp-virtuel-de-bakou/1141240].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Une victoire contre G2, c'est parfait mentalement » », *L'Équipe.fr*, 16/6/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-une-victoire-contre-g2-c-est-parfait-mentalement/1143820].

Paul Arrivé, « Esport et CIO, une relation qui va au-delà des discussions sur les JO », *L'Équipe.fr*, 6/3/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-et-cio-une-relation-qui-va-au-dela-des-discussions-sur-les-jo/1116875>].

« Esport – Counter-Strike : le tournoi de Cologne finalement disputé en ligne », *L'Équipe.fr*, 17/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-tournoi-de-cologne-finalement-dispute-en-ligne/1153149>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : un podium pour Grizi Esport », *L'Équipe.fr*, 20/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-podium-pour-grizi-esport/1154027>].

« Esport : l'EVO Online annulé après des accusations d'abus sexuels contre le directeur du tournoi », *L'Équipe.fr*, 3/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-evo-online-annule-apres-des-accusations-d-abus-sexuels-contre-le-directeur-du-tournoi/1149474>].

« Esport – Rocket League : le circuit compétitif change de format », *L'Équipe.fr*, 2/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-circuit-competitif-change-de-format/1148925>].

Paul Arrivé, « Esport : l'Overwatch League s'achèvera en Asie », *L'Équipe.fr*, 16/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-s-achevera-en-asie/1152917>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : 4zr, Andilex et Keziix remportent la Doigcup », *L'Équipe.fr*, 27/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-4zr-andilex-et-keziix-remportent-la-doigcup/1156039>].

« Esport – FIFA 20 : Mino7x et Saint-Étienne champions de France », *L'Équipe.fr*, 7/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-20-mino7x-et-saint-etienne-champions-de-france/1150496>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le LEC et NEOM, un partenariat qui ne passe pas », *L'Équipe.fr*, 29/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-et-neom-un-partenariat-qui-ne-passe-pas/1156460>].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : G2 gagne encore », *L'Équipe.fr*, 20/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-g2-gagne-encore/1154122>].

« Esport – Dota 2 : plus de 30 millions de dollars pour The International », *L'Équipe.fr*, 29/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-plus-de-30-millions-de-dollars-pour-the-international/1156344>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la LFL est de retour », *L'Équipe.fr*, 28/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-lfl-est-de-retour/1156210>].

avec afp, « eTour de France : Matteo Dal-Cin vainqueur de la 3e étape », *L'Équipe.fr*, 11/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Etour-de-france-matteo-dal-cin-vainqueur-de-la-3e-etape/1151750>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 prolonge ses joueurs », *L'Équipe.fr*, 14/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-prolonge-ses-joueurs/1152409>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : pour Paris Eternal, “l'objectif, ce sont les play-offs” », *L'Équipe.fr*, 11/7/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-pour-paris-eternal-l-objectif-ce-sont-les-play-offs/1151712>].

« Esport – Valorant : G2 remporte le tournoi de Vitality », *L'Équipe.fr*, 13/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-g2-remporte-le-tournoi-de-vitality/1152135].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : Renault Vitality remporte le derby », *L'Équipe.fr*, 20/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-renault-vitality-remporte-le-derby/1153964].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality perd encore en finale, mais se qualifie pour le Major », *L'Équipe.fr*, 5/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-perd-encore-en-finale-mais-se-qualifie-pour-le-major/1150126].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : premier trophée pour Paris Eternal », *L'Équipe.fr*, 6/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-premier-trophee-pour-paris-eternal/1150250].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : Ceb fait son retour », *L'Équipe.fr*, 26/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-ceb-fait-son-retour/1155668].

« Esport – League of Legends : le LEC et NEOM, partenariat annulé », *L'Équipe.fr*, 30/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-et-neom-partenariat-annule/1156647].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : mauvaise opération pour Vitality, G2 inquiète, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 19/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mauvaise-operation-pour-vitality-g2-inquiete-tous-les-resultats-de-la-semaine/1153881].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Mondiaux en Chine maintenus ? », *L'Équipe.fr*, 10/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mondiaux-en-chine-maintenus/1151400].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : à mi-saison du LEC, Duke se dit “confiant” pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 16/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-a-mi-saison-du-lec-duke-se-dit-confiant-pour-vitality/1152995].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les écarts se resserrent en Division 2, Vitality titré, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 12/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-ecarts-se-resserrent-en-division-2-vitality-titre-tous-les-resultats-de-la-semaine/1151996].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 inquiète, BDS et Oplon montent en LFL, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 26/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-inquiete-bds-et-oplon-montent-en-lfl-tous-les-resultats-de-la-semaine/1155813].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : première édition réussie pour la Division 2 », *L'Équipe.fr*, 27/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-premiere-edition-reussie-pour-la-division-2/1155994].

« Esport – WoW : Byron “Reckful” Bernstein est mort », *L'Équipe.fr*, 3/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-wow-byron-reckful-bernstein-est-mort/1149408].

« Esport : Pascal Dupraz devient l'ambassadeur de la Team BDS », *L'Équipe.fr*, 15/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-pascal-dupraz-devient-l-ambassadeur-de-la-team-bds/1152683].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : indécision totale en LEC, statu quo en Division 2, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 6/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-indecision-totale-en-lec-statu-quo-en-division-2-tous-les-resultats-de-la-semaine/1150107].

Paul Arrivé, « Esport : Gwen remporte la ZeratoR Trackmania Cup », *L'Équipe.fr*, 26/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gwen-remporte-la-zerator-trackmania-cup/1155783].

Paul Arrivé, « ZeratoR : « Je suis content d'avoir une Trackmania Cup cette année » », *L'Équipe.fr*, 23/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Zerator-je-suis-content-d-avoir-une-trackmania-cup-cette-annee/1154991].

Paul Arrivé, « Esport : peu de surprises aux premiers tours de la ZeratoR TrackMania Cup en ligne », *L'Équipe.fr*, 19/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-peu-de-surprises-aux-premiers-tours-de-la-zerator-trackmania-cup-en-ligne/1153910].

« Esport – Starcraft 2 : un podium pour Clem », *L'Équipe.fr*, 13/7/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-2-un-podium-pour-clem/1152083].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Mondiaux 2020 auront bien lieu, en Chine », *L'Équipe.fr*, 1/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mondiaux-2020-auront-bien-lieu-en-chine/1157222].

Paul Arrivé, « League of Legends : Rogue et MAD Lions joueront la phase finale du LEC, la LFL de retour, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 2/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-et-mad-lions-joueront-la-phase-finale-du-lec-la-lfl-de-retour-tous-les-resultats-de-la-semaine/1157435].

« Esport – Valorant : G2 remporte la Mandatory Cup », *L'Équipe.fr*, 3/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-g2-remporte-la-mandatory-cup/1157743].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL tient à son titre », *L'Équipe.fr*, 6/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-tient-a-son-titre/1158565].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : Adil “Scream” Benrlitom signe avec Team Liquid », *L'Équipe.fr*, 8/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-adil-scream-benrlitom-signes-avec-team-liquid/1159210].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 en play-offs, Vitality toujours en course », *L'Équipe.fr*, 8/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-en-play-offs-vitality-toujours-en-course/1159209].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : pas de play-offs pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 9/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pas-de-play-offs-pour-vitality/1159443].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le miracle Schalke 04, Fnatic s'en sort, Rogue qualifié pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 10/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-miracle-schalke-04-fnatic-s-en-sort-rogue-qualifie-pour-les-mondiaux/1159690].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch : Paris chute en demi-finale », *L'Équipe.fr*, 10/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-paris-chute-en-demi-finale/1159751].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : GamersOrigin qualifié pour les European Masters, quatre autres équipes encore en course », *L'Équipe.fr*, 13/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gamersorigin-qualifie-pour-les-european-masters-quatre-autres-equipes-encore-en-course/1160663].

Corentin Parbaud, « Esport – TFT : La France rêve de briller aux premiers Championnats du monde », *L'Équipe.fr*, 15/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tft-la-france-reve-de-briller-aux-premiers-championnats-du-monde/1161178].

Corentin Parbaud, « Esport – TFT : Double61 et Voltariux se qualifient pour les Championnats du monde », *L'Équipe.fr*, 16/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tft-double61-et-voltariux-se-qualifient-pour-les-championnats-du-monde/1161744].

Corentin Parbaud, « Esport – Fortnite : le Français Decyptos vice-champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 16/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-le-francais-decyptos-vice-champion-d-europe/1161822].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : Misfits Premier rejoint Gamers Origin en European Masters, LDLC OL en tour préliminaire », *L'Équipe.fr*, 17/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-rejoint-gamers-origin-en-european-masters-ldlc-ol-en-tour-preliminaire/1161842].

Paul Arrivé, « “Mentalement, on est en train de se foutre en l’air” : la scène Counter-Strike a vacillé pendant le confinement », *L'Équipe.fr*, 17/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-mentalement-on-est-en-train-de-se-foutre-en-l-air-la-scene-counter-strike-a-vacille-pendant-le-confinement/1161611].

Paul Arrivé, « Burn-outs et santé mentale sur la scène Counter-Strike : des problèmes aux origines multiples », *L'Équipe.fr*, 18/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Burn-outs-et-sante-mentale-sur-la-scene-counter-strike-des-problemes-aux-origines-multiples/1161859].

Paul Arrivé, « “Les problèmes de santé mentale sont liés au développement de l’esport” », *L'Équipe.fr*, 19/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/-les-problemes-de-sante-mentale-sont-lies-au-developpement-de-l-esport/1161860].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : LDLC OL passe son tour préliminaire des European Masters », *L'Équipe.fr*, 20/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-passe-son-tour-preliminaire-des-european-masters/1163083].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : Rogue et MAD Lions, la nouvelle vague à l’assaut des play-offs du LEC », *L'Équipe.fr*, 21/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-et-mad-lions-la-nouvelle-vague-a-l-assaut-des-play-offs-du-lec/1163152].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : G2 domine MAD Lions et se qualifie pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 22/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-domine-mad-lions-et-se-qualifie-pour-les-mondiaux/1163762].

« Esport – FIFA : Tekkz remporte l’eChampions League Invitational », *L'Équipe.fr*, 22/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-tekkz-remporte-l-echampions-league-invitational/1163794].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : Fnatic renaît face à Rogue et se qualifie pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 23/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-renait-face-a-rogue-et-se-qualifie-pour-les-mondiaux/1164063].

Corentin Parbaud, « Esport – Counter-Strike : G2 file en play-offs de l'ESL Cologne, Vitality et OG en barrages », *L'Équipe.fr*, 23/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-file-en-play-offs-de-l-esl-cologne-vitality-et-og-en-barrages/1164113>].

« Esport – Overwatch League : Paris Eternal achève la saison régulière en 4e place », *L'Équipe.fr*, 24/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-paris-eternal-acheve-la-saison-reguliere-en-4e-place/1164302>].

Paul Arrivé, « Dota 2 : nouveau record de dotation pour The International et l'esport », *L'Équipe.fr*, 26/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Dota-2-nouveau-record-de-dotation-pour-the-international-et-l-esport/1164918>].

Paul Arrivé, « Esport : Ben Simmons avec FaZe Clan », *L'Équipe.fr*, 26/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-ben-simmons-avec-faze-clan/1164927>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et OG rejoignent G2 », *L'Équipe.fr*, 26/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-og-rejoignent-g2/1165115>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Top Esports champion de Chine », *L'Équipe.fr*, 27/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-top-esports-champion-de-chine/1165353>].

Paul Arrivé, « Le club d'esport TSM recrute le joueur d'échecs Hikaru Nakamura », *L'Équipe.fr*, 28/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-d-esport-tsm-recrute-le-joueur-d-echecs-hikaru-nakamura/1165543>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le PSG qualifié pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 28/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-psg-qualifie-pour-les-mondiaux/1165702>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : MAD Lions élimine Schalke 04 et jouera les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 28/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-elimine-schalke-04-et-jouera-les-mondiaux/1165765>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic se défait enfin de G2 et jouera la finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 29/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-se-defait-enfin-de-g2-et-jouera-la-finale-du-lec/1166120>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality en finale de l'ESL One Cologne », *L'Équipe.fr*, 29/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-en-finale-de-l-esl-one-cologne/1166138>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Rogue écarte MAD Lions et jouera contre G2 en demi-finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 30/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-ecarte-mad-lions-et-jouera-contre-g2-en-demi-finale-du-lec/1166413>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality n'y arrive pas », *L'Équipe.fr*, 30/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-n-y-arrive-pas/1166457>].

Paul Arrivé, « Esport : Skyart et Slide remportent la ZLAN », *L'Équipe.fr*, 31/8/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-skyart-et-slide-remportent-la-zlan/1166509>].

Paul Arrivé, « Esport : Dallas remporte la Call of Duty League », *L'Équipe.fr*, 31/8/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dallas-remporte-la-call-of-duty-league/1166597].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : pas d'équipes vietnamiennes aux Mondiaux, le format adapté », *L'Équipe.fr*, 2/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pas-d-equipes-vietnamiennes-aux-mondiaux-le-format-adapte/1167200].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : GamersOrigin domine la LFL, Solary dans la course », *L'Équipe.fr*, 3/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gamersorigin-domine-la-lfl-solary-dans-la-course/1167530].

Etienne Celle, « Esport – TFT : Deux Français qualifiés pour la grande finale des mondiaux », *L'Équipe.fr*, 4/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tft-deux-francais-qualifies-pour-la-grande-finale-des-worlds/1167893].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 – Fnatic, la finale que tout le monde attend », *L'Équipe.fr*, 4/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-fnatic-la-finale-que-tout-le-monde-attend/1167894].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON facile champion de Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 5/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-facile-champion-de-coree-du-sud/1168328].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 s'en sort et rejoint Fnatic en finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 6/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-s-en-sort-et-rejoint-fnatic-en-finale-du-lec/1168539].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 bat Fnatic et conserve son titre de champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 6/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-bat-fnatic-et-conserve-son-titre-de-champion-d-europe/1168843].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : fin de saison pour Paris Eternal », *L'Équipe.fr*, 7/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-fin-de-saison-pour-paris-eternal/1169042].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG et Ceb chutent en finale », *L'Équipe.fr*, 7/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-et-ceb-chutent-en-finale/1169071].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : TSM de retour au sommet », *L'Équipe.fr*, 7/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-tsm-de-retour-au-sommet/1169148].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Affronter Fnatic en finale des Mondiaux, ça serait bien ! » », *L'Équipe.fr*, 8/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-en-finale-des-mondiaux-ca-serait-bien/1169453].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : GamersOrigin assure la première place du Championnat de France », *L'Équipe.fr*, 9/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gamersorigin-assure-la-premiere-place-du-championnat-de-france/1169769].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Gen. G dernier qualifié pour les Mondiaux, Faker n'y participera pas », *L'Équipe.fr*, 9/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gen-g-dernier-qualifie-pour-les-mondiaux-faker-n-y-participera-pas/1169844].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le Major de Rio annulé », *L'Équipe.fr*, 9/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-major-de-rio-annule/1169950].

Etienne Celle, « Esport – TFT – Double61 : “Mes parents ont appris que je faisais des compétitions quand je suis devenu champion d’Europe” », *L'Équipe.fr*, 10/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tft-double61-mes-parents-ont-appris-que-je-faisais-des-competitions-quand-je-suis-devenu-champion-d-europe/1170168].

Paul Arrivé, « Esport – R6 : une Coupe du monde en 2021, Tony Parker ambassadeur », *L'Équipe.fr*, 10/0/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-r6-une-coupe-du-monde-en-2021-tony-parker-ambassadeur/1170334].

Corentin Parbaud, « Esport : sur Valorant, les premiers pros sont des “reconvertis” », *L'Équipe.fr*, 11/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-sur-valorant-les-premiers-pros-sont-des-reconvertis/1170272].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : choc français en quart de finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 13/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-choc-francais-en-quart-de-finale-des-european-masters/1171429].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Clem s’incline en finale de la DreamHack Europe », *L'Équipe.fr*, 14/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-s-incline-en-finale-de-la-dreamhack-europe/1171562].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Poko et Philadelphie toujours en course pour le titre », *L'Équipe.fr*, 14/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-poko-et-philadelphie-toujours-en-course-pour-le-titre/1171709].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Origen devient Astralis », *L'Équipe.fr*, 15/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-origen-devient-astralis/1172004].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Mondiaux, G2 et Fnatic épargnés par le tirage au sort, pas Rogue », *L'Équipe.fr*, 15/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-g2-et-fnatic-epargnes-par-le-tirage-au-sort-pas-rogue/1172045].

« Esport – Fortnite : Kinstaar agressé et blessé à Tours », *L'Équipe.fr*, 16/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-kinstaar-agresse-et-blesse-a-tours/1172337].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les réactions de G2, Fnatic et Rogue au tirage au sort des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 16/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-reactions-de-g2-fnatic-et-rogue-au-tirage-au-sort-des-mondiaux/1172417].

Etienne Celle, « Esport – Fortnite : Skite rejoint TrainHard », *L'Équipe.fr*, 16/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-skite-rejoint-trainhard/1172465].

Paul Arrivé et Islem Sharouda, « Tony Parker : “Pour faire grossir l’OL, l’esport a un rôle à jouer” », *L'Équipe.fr*, 17/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Tony-parker-je-ne-serais-pas-surpris-que-l-esport-devienne-vite-sport-olympique/1172450].

« Tony Parker : “L’esport est en train d’entrer dans une autre dimension” », *L'Équipe.fr*, 17/9/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Tony-parker-l-esport-est-en-train-d-entrer-dans-une-autre-dimension/1172787].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : pas de Français en finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 20/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-pas-de-francais-en-finale-des-european-masters/1173859>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et G2 déçoivent », *L'Équipe.fr*, 20/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-g2-decoivent/1173963>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : AGO Rogue remporte les European Masters », *L'Équipe.fr*, 20/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ago-rogue-remporte-les-european-masters/1174201>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Clem progresse encore », *L'Équipe.fr*, 20/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-progresse-encore/1174260>].

Etienne Celle, « Esport – Fortnite : Teeq remporte la DreamHack, pas de francophone dans le top 5 », *L'Équipe.fr*, 21/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-teeq-s-impose-au-dreamhack-open/1174368>].

« Esport – Valorant : Riot Games prend la main », *L'Équipe.fr*, 23/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-riot-games-prend-la-main/1175131>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : avec Rogue, dans la bulle des Mondiaux en Chine (épisode 1) », *L'Équipe.fr*, 23/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-avec-rogue-dans-la-bulle-des-mondiaux-en-chine-episode-1/1175129>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la surprise Izi Dream, Vitality Bee déçoit », *L'Équipe.fr*, 24/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-surprise-izi-dream-vitality-bee-decoit/1175573>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : à Shanghai, coup d'envoi d'une dixième édition des Worlds au goût encore incertain », *L'Équipe.fr*, 25/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-a-shanghai-coup-d-envoi-d-une-dixieme-edition-des-worlds-au-gout-encore-incertain/1175509>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Mondiaux, le PSG réussit son entrée », *L'Équipe.fr*, 26/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-le-psg-reussit-son-entree/1176112>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : PSG Talon jouera le tour principal des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 27/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-psg-talon-jouera-le-tour-principal-des-mondiaux/1176831>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Team Liquid qualifié pour le tour principal des Mondiaux, MAD Lions toujours en course », *L'Équipe.fr*, 28/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-team-liquid-qualifie-pour-le-tour-principal-des-mondiaux-mad-lions-toujours-en-course/1177147>].

Etienne Celle, « Esport : Djibril Cissé nouvel ambassadeur de MCEs », *L'Équipe.fr*, 28/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-djibril-cisse-nouvel-ambassadeur-de-mces/1177152>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : 37 coachs sanctionnés dans une affaire de triche », *L'Équipe.fr*, 29/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-37-coachs-sanctionnes-dans-une-affaire-de-triche/1177565>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Mondiaux, fin de parcours pour MAD Lions », *L'Équipe.fr*, 29/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-fin-de-parcours-pour-mad-lions/1177679>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les groupes des Mondiaux au complet », *L'Équipe.fr*, 30/9/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-groupes-des-mondiaux-au-complet/1177936>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, GamersOrigin conserve son titre », *L'Équipe.fr*, 1/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-gamersorigin-conserve-son-titre/1178568>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la phase de groupes des Worlds décryptée », *L'Équipe.fr*, 2/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-phase-de-groupes-des-worlds-decryptee/1178836>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds, malgré un groupe difficile, le PSG veut “aller plus loin” », *L'Équipe.fr*, 3/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-malgre-un-groupe-difficile-le-psg-veut-aller-plus-loin/1178876>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : l'Europe solide dès le premier jour des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 3/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-europe-solide-des-le-premier-jour-des-mondiaux/1179250>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds, G2 réussit son entrée », *L'Équipe.fr*, 4/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-g2-reussit-son-entree/1179764>].

Paul Arrivé, « Esport : Un ZEvent en 2020 », *L'Équipe.fr*, 4/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-un-zevent-en-2020/1179834>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis de retour au sommet », *L'Équipe.fr*, 5/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-de-retour-au-sommet/1180034>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 confirme, Rogue dans le dur », *L'Équipe.fr*, 5/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-confirme-rogue-dans-le-dur/1180199>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : avec Rogue, dans la bulle des Mondiaux en Chine (épisode 2) », *L'Équipe.fr*, 7/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-avec-rogue-dans-la-bulle-des-mondiaux-en-chine-episode-2/1180881>].

Etienne Celle, « Esport – Overwatch – Poko : “Un match après l'autre et on va chercher la victoire” », *L'Équipe.fr*, 8/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-poko-un-match-apres-l-autre-et-on-va-chercher-la-victoire/1181281>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Européens de G2 en quarts de finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 8/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-europeens-de-g2-en-quarts-de-finale-des-worlds/1181422>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Bwipo (Fnatic) : “La seule personne que je veux voir m'impressionner, c'est moi-même” », *L'Équipe.fr*, 9/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bwipo-fnatic-la-seule-personne-que-je-veux-voir-m-impressionner-c-est-moi-meme/1181695>].

Paul Arrivé, « League of Legends : DAMWON termine en tête du groupe B des Worlds, Rogue et le PSG éliminés », *L'Équipe.fr*, 9/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-damwon-termine-en-tete-du-groupe-b-des-worlds-rogue-et-le-psg-elimines/1181745].

Etienne Celle, « Esport – Overwatch League : San Francisco et Séoul en finale, Philadelphie déçoit », *L'Équipe.fr*, 9/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-san-francisco-et-seoul-en-finale-philadelphie-decoit/1181851].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hans sama (Rogue) : “Individuellement, collectivement, on pouvait mieux faire” », *L'Équipe.fr*, 10/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-rogue-individuellement-collectivement-on-pouvait-mieux-faire/1181972].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le cap des 40 millions de dollars pour The International », *L'Équipe.fr*, 10/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-cap-des-40-millions-de-dollars-pour-the-international/1182101].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : San Francisco conserve son titre », *L'Équipe.fr*, 10/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-san-francisco-conserve-son-titre/1182204].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Top et DRX complètent le plateau des quarts », *L'Équipe.fr*, 11/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-top-et-drx-complètent-le-plateau-des-quarts/1182495].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Mondiaux, Fnatic hérite de la Chine, G2 de la Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 11/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-fnatic-herite-de-la-chine-g2-de-la-coree-du-sud/1182533].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : un titre pour FaZe Clan », *L'Équipe.fr*, 12/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-un-titre-pour-faze-clan/1182807].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Jankos (G2) : “Nous avons le potentiel pour gagner ces Mondiaux” », *L'Équipe.fr*, 14/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jankos-g2-nous-avons-le-potentiel-pour-gagner-ces-mondiaux/1183606].

Etienne Celle, « Esport – League of Legends : 3 millions d'inscrits pour assister à la finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 15/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-3-millions-d-inscrits-pour-assister-a-la-finale-des-mondiaux/1183852].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON écrase DRX », *L'Équipe.fr*, 15/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-ecrase-drx/1183935].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Suning surprend JD Gaming », *L'Équipe.fr*, 16/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-suning-surprend-jd-gaming/1184339].

Etienne Celle, « Esport : le ZEvent démarre ce vendredi soir », *L'Équipe.fr*, 16/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-zevent-demarre-ce-vendredi-soir/1184381].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds, Top renverse Fnatic », *L'Équipe.fr*, 17/10/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-top-renverse-fnatic/1184762].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 rejoint DAMWON en demi-finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 18/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-rejoint-damwon-en-demi-finale-des-worlds/1185092>].

Paul Arrivé, « Le ZEvent récolte plus de 5,7 millions d'euros », *L'Équipe.fr*, 19/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-zevent-recolte-plus-de-5-7-millions-d-euros/1185289>].

Etienne Celle, « Esport – FIFA 21 : la FFF organise un tournoi national de détection », *L'Équipe.fr*, 21/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-21-la-fff-organise-un-tournoi-national-de-detection/1186087>].

Paul Arrivé, « ZEvent, en bande organisée », *L'Équipe.fr*, 21/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Zevent-en-bande-organisee/1186123>].

Etienne Celle, « Esport – Fortnite : K1nzell remporte la DreamHack, trois francophones dans le top 10 », *L'Équipe.fr*, 23/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-k1nzell-remporte-la-dreamhack-trois-francophones-dans-le-top-10/1186721>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 – DAMWON, l'attente est presque terminée », *L'Équipe.fr*, 23/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-damwon-l-attente-est-presque-terminee/1186807>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON élimine G2 des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 24/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-elimine-g2-des-mondiaux/1187060>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Chinois de Suning en finale des Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 25/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-chinois-de-suning-en-finale-des-mondiaux/1187502>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality perd sa quatrième finale en 2020 », *L'Équipe.fr*, 26/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-perd-sa-quatrieme-finale-en-2020/1187780>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Misfits champion de France », *L'Équipe.fr*, 27/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-champion-de-france/1188081>].

Etienne Celle, « L'esport, nouvel eldorado des équipementiers ? », *L'Équipe.fr*, 28/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/L-esport-nouvel-eldorado-des-equipementiers/1188469>].

Paul Arrivé, « Esport : Chips et Noi quittent O'Gaming », *L'Équipe.fr*, 29/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-chips-et-noi-quittent-o-gaming/1189000>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Worlds, les raisons d'un maintien inattendu », *L'Équipe.fr*, 30/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-les-raisons-d-un-maintien-inattendu/1189275>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON ramène le titre mondial en Corée du Sud », *L'Équipe.fr*, 31/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-ramene-le-titre-mondial-en-coree-du-sud/1189588>].

Paul Arrivé, « Alexandre "Dach" Dachary : "En France, les gens n'ignorent plus le ZEvent" », *L'Équipe.fr*, 18/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Alexandre-dach-dachary-en-france-les-gens-n-ignorent-plus-le-zevent/1185085>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Mondiaux, Fnatic a bien réagi, G2 a chuté », *L'Équipe.fr*, 6/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-mondiaux-fnatic-a-bien-reagi-g2-a-chute/1180658>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic se qualifie en quarts, mais rate la première place », *L'Équipe.fr*, 10/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-se-qualifie-en-quarts-mais-rate-la-premiere-place/1182134>].

Paul Arrivé, « Esport : dix joueurs à suivre aux Worlds de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 1/10/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dix-joueurs-a-suivre-aux-worlds-de-league-of-legends/1178258>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Worlds 2020 en images », *L'Équipe.fr*, 1/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-worlds-2020-en-images/1189702>].

Etienne Celle, « Esport – Fortnite : une deuxième place pour les Français de MCES », *L'Équipe.fr*, 2/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-une-deuxieme-place-pour-les-francais-de-mces/1190330>].

Etienne Celle, « Esport – TrackMania : Carl Jr remporte la TMGL », *L'Équipe.fr*, 2/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-carl-jr-remporte-la-tmgl/1190440>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : que retenir des Mondiaux 2020 ? », *L'Équipe.fr*, 3/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-que-retenir-des-mondiaux-2020/1190613>].

Etienne Celle, « Record d'audience pour le FIFA 21 Challenge », *L'Équipe.fr*, 4/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Succes-d-audience-pour-le-fifa-21-challenge/1191099>].

Corentin Parbaud, « Esport – Counter Strike : joli tir groupé français », *L'Équipe.fr*, 5/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-joli-tir-groupe-francais/1191338>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : les All-Stars auront lieu en ligne », *L'Équipe.fr*, 5/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-all-stars-auront-lieu-en-ligne/1191418>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends, Chips et Noi : “Je ne vois pas comment on pourrait faire un truc moins bien” », *L'Équipe.fr*, 5/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-je-ne-vois-pas-comment-on-pourrait-faire-un-truc-moins-bien/1191082>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike – apEX : “La deuxième place ne m'intéresse pas” », *L'Équipe.fr*, 6/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-la-deuxieme-place-ne-m-interesse-pas/1191463>].

Corentin Parbaud, « Esport – Rainbow 6 : BDS s'incline en finale du Six Major November », *L'Équipe.fr*, 8/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-bds-s-incline-en-finale-du-six-major-november/1192539>].

Corentin Parbaud, « Esport – Starcraft II : Clem triomphe à la DreamHack Winter », *L'Équipe.fr*, 8/11/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/En-esport-clem-triomphe-sur-starcraft-2-a-la-dreamhack-winter/1192626>].

Corentin Parbaud, « Esport – Fortnite : une deuxième place en duo pour BadSnipR à la DreamHack », *L'Équipe.fr*, 9/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-une-deuxieme-place-en-duo-pour-badsnipr-a-la-dreamhack/1192760].

Corentin Parbaud, « Esport – Legends of Runeterra : avec le Masters Europe, Riot Games joue la carte patriotique », *L'Équipe.fr*, 11/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-legends-of-runeterra-avec-le-masters-europe-riot-games-joue-la-carte-patriotique/1193516].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Nisqy vers Fnatic », *L'Équipe.fr*, 14/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-vers-fnatic/1194433].

Corentin Parbaud, « Esport – Starcraft II : Clem tombe en demi-finales », *L'Équipe.fr*, 15/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-tombe-en-demi-finales/1194915].

Paul Arrivé, « Esport – Kameto : “On a voulu voir plus haut avec Prime” », *L'Équipe.fr*, 16/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-kameto-on-a-venu-voir-plus-haut-avec-prime/1195223].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Perkz, le départ d'un roi », *L'Équipe.fr*, 18/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-le-depart-d-un-roi/1195862].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Rekkles quitte Fnatic », *L'Équipe.fr*, 18/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rekkles-quitte-fnatic/1195951].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Jezu : “C'est la fin de mon début de carrière” », *L'Équipe.fr*, 19/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jezu-c-est-la-fin-de-mon-debut-de-carriere/1196192].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : ex-star de Fnatic, Rekkles signe chez G2 », *L'Équipe.fr*, 20/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ex-star-de-fnatic-rekkles-signe-chez-g2/1196548].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Perkz chez Cloud9 », *L'Équipe.fr*, 21/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-chez-cloud9/1196794].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : encore une finale pour les Français de Vitality », *L'Équipe.fr*, 21/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-encore-une-finale-pour-les-francais-de-vitality/1197056].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality enfin récompensé ! », *L'Équipe.fr*, 22/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-enfin-recompense/1197426].

« L'Équipe Esport revient sur Twitch et notre site ! », *L'Équipe.fr*, 23/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-esport-revient-sur-twitch-et-notre-site/1197773].

Etienne Celle, « Esport – FIFA : l'OM dans l'esport avec l'équipe des frères Griezmann », *L'Équipe.fr*, 23/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-om-dans-l-esport-avec-l-equipe-des-freres-griezmann/1197799].

Etienne Celle, « Esport : La FFBB se lance sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 24/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-ffbb-se-lance-sur-rocket-league/1197892].

Paul Arrivé, « Counter-Strike : Vitality, entre joie et soulagement », *L'Équipe.fr*, 24/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-entre-joie-et-soulagement/1197960].

« Esport : suivez L'Équipe Esport en direct », *L'Équipe.fr*, 26/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-suivez-l-equipe-esport-en-direct/1198923].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Nisqy et Upset chez Fnatic », *L'Équipe.fr*, 27/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-et-upset-chez-fnatic/1199153].

« Retrouvez L'Équipe Esport en replay », *L'Équipe.fr*, 27/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Retrouvez-l-equipe-esport-en-replay/1199264].

Etienne Celle, « Gauthier Klauss, médaillé olympique en canoë, rejoint Vitality », *L'Équipe.fr*, 27/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Gauthier-klauss-medaille-olympique-en-canoë-rejoint-vitality/1199315].

Paul Arrivé, « ZywOo brille... sur Valorant », *L'Équipe.fr*, 30/11/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Zywoo-brille-sur-valorant/1200321].

« Esport : Le Sommer, Bastareaud, Accambray et d'autres vont jouer ensemble pour la bonne cause », *L'Équipe.fr*, 1/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-sommer-bastareaud-accambray-et-d-autres-vont-jouer-ensemble-pour-la-bonne-cause/1200516].

Paul Arrivé, « Esport – Assoumani : “On est de la génération qui joue” », *L'Équipe.fr*, 2/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-assoumani-on-est-de-la-generation-qui-joue/1200975].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : pas de Coupe du monde en 2021 non plus ? », *L'Équipe.fr*, 4/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-pas-de-coupe-du-monde-en-2021-non-plus/1201894].

Paul Arrivé, « Boca Juniors arrive dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 5/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Boca-juniors-arrive-dans-l-esport/1202109].

« Esport – League of Legends : de retour, loulex se dirige vers GameWard », *L'Équipe.fr*, 6/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-de-retour-loulex-se-dirige-vers-gameward/1202648].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis et Virtus.pro titrés », *L'Équipe.fr*, 7/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-et-virtus-pro-titres/1202840].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : Heretics et 100 Thieves, champions du First Strike », *L'Équipe.fr*, 7/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-heretics-et-100-thieves-champions-du-first-strike/1202932].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Solary jouera le titre », *L'Équipe.fr*, 9/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-solary-jouera-le-titre/1203790].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality au complet », *L'Équipe.fr*, 9/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-au-complet/1203823].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vetheo, un Français de plus en LEC », *L'Équipe.fr*, 10/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vetheo-un-francais-de-plus-en-lec/1204078>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : sOAZ vers LDLC OL », *L'Équipe.fr*, 12/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-soaz-vers-ldlc-ol/1204744>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality et Astralis se retrouvent en finale », *L'Équipe.fr*, 13/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-astralis-se-retrouvent-en-finale/1205366>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le titre pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 13/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-titre-pour-vitality/1205524>].

Paul Arrivé, « Esport : le LOSC tente sa chance sur Fortnite », *L'Équipe.fr*, 15/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-losc-tente-sa-chance-sur-fortnite/1206199>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les équipes pour le All-Star », *L'Équipe.fr*, 16/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-equipes-pour-le-all-star/1206400>].

« Esport : suivez L'Équipe Esport en direct », *L'Équipe.fr*, 17/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-suivez-l-equipe-esport-en-direct/1206912>].

avec afp, « L'esport et le breaking aux Jeux asiatiques de 2022 », *L'Équipe.fr*, 18/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-esport-et-le-breaking-aux-jeux-asiatiques-de-2022/1207058>].

Paul Arrivé, « Esport : Neymar et Gotaga s'affronteront sur Counter-Strike », *L'Équipe.fr*, 18/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-neymar-et-gotaga-s-affronteront-sur-counter-strike/1207210>].

Paul Arrivé, « Esport – Street Fighter V : le Français Luffy jouera la Capcom Cup », *L'Équipe.fr*, 19/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-le-francais-luffy-jouera-la-capcom-cup/1207620>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : ZywOo prolonge chez Vitality jusqu'en 2024 », *L'Équipe.fr*, 20/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-zywoo-prolonge-chez-vitality-jusqu-en-2024/1208061>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Astralis remporte le dernier tournoi de l'année », *L'Équipe.fr*, 21/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-remporte-le-dernier-tournoi-de-l-annee/1208130>].

Paul Arrivé, « Esport – Consultation : élisez vos champions et moments marquants de l'année 2020 », *L'Équipe.fr*, 21/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-consultation-elisez-vos-champions-et-moments-marquants-de-l-annee-2020/1208207>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Neymar battu par Gotaga et Vitality », *L'Équipe.fr*, 21/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-neymar-battu-par-gotaga-et-vitality/1208456>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : OTP, la nouvelle chaîne de Chips & Noi », *L'Équipe.fr*, 22/12/2020, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-otp-la-nouvelle-chaîne-de-chips-et-amp-noi/1208747>].

Paul Arrivé, « Esport : l'année 2020 en cinq moments forts », *L'Équipe.fr*, 24/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2020-en-cinq-moments-forts/1208813].

Paul Arrivé, « L'année 2020 d'esport en images », *L'Équipe.fr*, 26/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-annee-2020-d-esport-en-images/1209614].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : un dernier trophée pour Top Esports », *L'Équipe.fr*, 27/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-dernier-trophee-pour-top-esports/1209871].

Paul Arrivé, « Avec Counter Strike, Vitality a trouvé sa cible », *L'Équipe.fr*, 29/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Avec-counter-strike-vitality-a-trouve-sa-cible/1210131].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : 2020, « on s'en souviendra toute notre vie » », *L'Équipe.fr*, 30/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-2020-on-s-en-souviendra-toute-notre-vie/1210373].

Paul Arrivé, « Esport : les noms qui ont fait 2020 », *L'Équipe.fr*, 31/12/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-noms-qui-ont-fait-2020/1210641].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON déjà en forme », *L'Équipe.fr*, 2/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-deja-en-forme/1211037].

Paul Arrivé, « Esport : ZywOo, Caps, Fortnite... Vos champions, moments forts et déceptions de l'année 2020 », *L'Équipe.fr*, 4/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-zywoo-caps-fortnite-vos-champions-moments-forts-et-deceptions-de-l-annee-2020/1211519].

Antoine Bchini, « League of Legends : la LFL dévoile son calendrier 2021 », *L'Équipe.fr*, 5/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-lfl-devoile-son-calendrier-2021/1211823].

avec afp, « Shanghai lance un projet d'arène gigantesque pour l'esport », *L'Équipe.fr*, 7/1/2020, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Shanghai-lance-un-projet-d-arene-gigantesque-pour-l-esport/1212535].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : le LEC et les Mondiaux sur OTP », *L'Équipe.fr*, 7/1/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-et-les-mondiaux-sur-otp/1212640].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : la finale des Mondiaux 2021 à Shenzhen », *L'Équipe.fr*, 8/1/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-finale-des-mondiaux-2021-a-shenzhen/1212966].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : G2 – MAD Lions en ouverture du LEC », *L'Équipe.fr*, 11/1/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-mad-lions-en-ouverture-du-lec/1213351].

Antoine Bchini, « Twitch : 2,4 millions de spectateurs sur un stream, le record pulvérisé », *L'Équipe.fr*, 12/1/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Twitch-2-4-millions-de-spectateurs-sur-un-stream-le-record-de-pulverise/1213514].

Lucas Jacque, « Esport : Aldi nouveau sponsor de Solary, Vitality et de la LFL », *L'Équipe.fr*, 14/1/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-aldi-nouveau-sponsor-de-solary-vitality-et-de-la-lfl/1213879].

Antoine Bchini, « Esport : Adidas devient le nouvel équipementier de G2 », *L'Équipe.fr*, 14/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-adidas-devient-le-nouvel-equipementier-de-g2/1213901>].

Antoine Bchini, « Esport – CSGO : le prochain Major à Stockholm », *L'Équipe.fr*, 14/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-csgo-le-prochain-major-a-stockholm/1213918>].

Antoine Bchini, « Esport – FIFA : L'eLigue 1 revient avec une nouvelle formule », *L'Équipe.fr*, 15/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-eligue-1-revient-avec-une-nouvelle-formule/1213989>].

« Esport : la Karmine Corp a sa série documentaire », *L'Équipe.fr*, 17/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-karmine-corp-a-sa-serie-documentaire/1214345>].

Lucas Jacque, « Rocket League : BDS champions du 3e round hivernal », *L'Équipe.fr*, 18/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Rocket-league-bds-champions-du-3e-round-hivernal/1214575>].

Antoine Bchini et Lucas Jacque, « League of Legends : « La LFL est la meilleure ligue régionale » », *L'Équipe.fr*, 19/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-lfl-est-la-meilleure-ligue-regionale/1214684>].

Lucas Jacque, « Environ 120 000 spectateurs, record d'audience pour le début de la Ligue française de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 20/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Environ-120-000-spectateurs-record-d-audience-pour-le-debut-de-la-ligue-francaise-de-league-of-legends/1214829>].

Paul Arrivé et Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : le Français ZywOo élu meilleur joueur du monde pour la deuxième fois », *L'Équipe.fr*, 20/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-francais-zywoo-elu-meilleur-joueur-du-monde-pour-la-deuxieme-fois/1214861>].

Antoine Bchini, « Esport : vers la fin du online ? », *L'Équipe.fr*, 22/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vers-la-fin-du-online/1215135>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp renverse Solary, Misfits au top, les résultats de la semaine de LFL », *L'Équipe.fr*, 22/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-renverse-solary-misfits-au-top-les-resultats-de-la-semaine-de-lfl/1215137>].

Antoine Bchini et Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : cinq interrogations sur le nouvel équilibre du LEC », *L'Équipe.fr*, 22/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cinq-interrogations-sur-le-nouvel-equilibre-du-lec/1215178>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Vetheo : “Je n’ai peur de personne” », *L'Équipe.fr*, 23/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vetheo-je-n-ai-peur-de-personne/1215425>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Skeanz : “Dommage de commencer comme ça” », *L'Équipe.fr*, 24/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-skeanz-dommage-de-commencer-comme-ca/1216031>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na’Vi, premier titré de la saison », *L'Équipe.fr*, 25/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-premier-titre-de-la-saison/1216189>].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : G2 et Rogue au sommet, des regrets pour Vitality, les résultats de la semaine de LEC », *L'Équipe.fr*, 25/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-et-rogue-au-sommet-des-regrets-pour-vitality-les-resultats-de-la-semaine-de-lec/1216247>].

Paul Arrivé, « Avec Vitality, le Stade de France tient son club résident », *L'Équipe.fr*, 27/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Avec-vitality-le-stade-de-france-tient-son-club-resident/1216838>].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Valve change ses règles », *L'Équipe.fr*, 28/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-valve-change-ses-regles/1217122>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, les débuts prometteurs des rookies français », *L'Équipe.fr*, 29/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-les-debuts-prometteurs-des-rookies-francais/1217379>].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : Misfits en tête, bataille pour la deuxième place, les résultats de la semaine en LFL », *L'Équipe.fr*, 29/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-en-tete-bataille-pour-la-deuxieme-place-les-resultats-de-la-semaine-en-lfl/1217491>].

« L'Équipe s'associe à Riot Games pour la couverture du LEC, le League of Legends European Championship », *L'Équipe.fr*, 29/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-s-associe-a-riot-games-pour-la-couverture-du-lec-le-league-of-legends-european-championship/1217590>].

« Esport – League of Legends : Rogue seul en tête, week-end difficile pour Vitality, les résultats de la semaine en LEC », *L'Équipe.fr*, 31/1/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-seul-en-tete-week-end-difficile-pour-vitality-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1218141>].

Antoine Bchini, « Esport : Anders Vejrgang, le prodige qui fascine la planète FIFA », *L'Équipe.fr*, 1/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-anders-vejrgang-le-prodige-qui-fascine-la-planete-fifa/1218812>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Duke : “On sait qu'on peut bien jouer” », *L'Équipe.fr*, 2/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-duke-on-sait-qu-on-peut-bien-jouer/1219056>].

« Esport : retrouvez L'Équipe Esport, ce jeudi dès 19 h 30 », *L'Équipe.fr*, 3/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-retrouvez-l-equipe-esport-ce-jeudi-des-19h30/1219386>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LFL, une troisième édition au démarrage canon », *L'Équipe.fr*, 3/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lfl-une-troisieme-edition-au-demarrage-canon/1219421>].

Antoine Bchini, « Esport – Valorant : Vitality officialise son équipe », *L'Équipe.fr*, 4/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-vitality-officialise-son-equipe/1219835>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp et BDS rejoignent Misfits en tête de LFL, tous les résultats de la semaine », *L'Équipe.fr*, 5/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-et-bds-rejoignent-misfits-en-tete-de-lfl-tous-les-resultats-de-la-semaine/1220057>].

« Retrouvez l'émission L'Équipe Esport sur les droits médias en replay », *L'Équipe.fr*, 5/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Retrouvez-l-emission-l-equipe-esport-sur-les-droits-medias-en-replay/1220088>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Nisqy : “Il faut laisser du temps” à Fnatic », *L'Équipe.fr*, 5/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-il-faut-laisser-du-temps-a-fnatic/1220120>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le classique pour Fnatic, Vitality s'enfoncé », *L'Équipe.fr*, 7/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-classique-pour-fnatic-vitality-s-enfonce-tous-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1220702>].

Lucas Jacque, « La cote du pari sportif monte après le confinement », *L'Équipe.fr*, 9/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/La-cote-du-pari-esportif-monte-apres-le-confinement/1221423>].

Antoine Bchini, « Esport : L'AS Monaco s'associe à Gambit Esports », *L'Équipe.fr*, 9/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-as-monaco-s-associe-a-gambit-esports/1221472>].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : apEX, le capitaine de Vitality, laissé au repos », *L'Équipe.fr*, 9/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-le-capitaine-de-vitality-laisse-au-repos/1221511>].

Paul Arrivé, « Bruno Martini : “Quand on entend le nom Vitality aujourd'hui, on écoute” », *L'Équipe.fr*, 10/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Bruno-martini-quand-on-entend-le-nom-vitality-aujourd-hui-on-ecoute/1221900>].

Antoine Bchini, « Esport – FIFA : les cinq joueurs de l'Équipe de France d'eFoot pour l'eNations Cup 2021 », *L'Équipe.fr*, 12/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-les-cinq-joueurs-de-l-equipe-de-france-d-efoot-pour-l-enations-cup-2021/1222403>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : BDS seul en tête, Vitality. Bee enchaîne, les résultats de la semaine en LFL », *L'Équipe.fr*, 12/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-seul-en-tete-vitality-bee-enchaîne-les-resultats-de-la-semaine-en-lfl/1222448>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : après le départ de Rekkles, Fnatic regarde vers l'avant », *L'Équipe.fr*, 12/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-apres-le-depart-de-rekkles-fnatic-regarde-vers-l-avant/1222578>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 remporte le choc contre Rogue, les résultats de la semaine en LEC », *L'Équipe.fr*, 14/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-remporte-le-choc-contre-rogue-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1223139>].

« Esport – FIFA : Anders Vejrgang stoppé à 535 victoires », *L'Équipe.fr*, 15/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-anders-vejrgang-stoppe-a-535-victoires/1223587>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Vitality n'y arrive toujours pas », *L'Équipe.fr*, 16/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-vitality-n-y-arrive-toujours-pas/1224049>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hans sama : “On peut peut-être briser l'ère de domination de G2 et Fnatic” », *L'Équipe.fr*, 18/2/2021,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-on-peut-peut-etre-briser-l-ere-de-dominance-de-g2-et-fnatic/1224578>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : Solary s’offre le classique, Misfits et BDS en tête, les résultats de la semaine en LFL », *L'Équipe.fr*, 19/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-solary-s-offre-le-classique-misfits-et-bds-en-tete-les-resultats-de-la-semaine-en-lfl/1224924>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Clem exprime enfin son talent », *L'Équipe.fr*, 20/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-exprime-enfin-son-talent/1225197>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : du mieux chez Vitality, week-end difficile pour Fnatic, les résultats de la semaine en LEC », *L'Équipe.fr*, 21/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-du-mieux-chez-vitality-week-end-difficile-pour-fnatic-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1225537>].

Antoine Bchini, « Esport – Rocket League : BDS s’offre un deuxième Major de suite », *L'Équipe.fr*, 22/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-bds-s-offre-un-deuxieme-major-de-suite/1225978>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Szygenda : “Tout le monde chez Vitality en a eu marre de perdre sans rien faire” », *L'Équipe.fr*, 22/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-szygenda-tout-le-monde-chez-vitality-en-a-eu-marre-de-perdre-sans-rien-faire/1226081>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : et si Schalke 04 vendait sa place en LEC ? », *L'Équipe.fr*, 24/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-et-si-schalke-04-vendait-sa-place-en-lec/1226367>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Schalke 04 confirme étudier une vente de sa place en LEC », *L'Équipe.fr*, 24/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-confirme-etudier-une-vente-de-sa-place-en-lec/1226703>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Solary ne s’arrête plus, la Karmine Corp et BDS leaders, les résultats de la semaine en LFL », *L'Équipe.fr*, 25/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-solary-ne-s-arrete-plus-la-karmine-corp-et-bds-leaders-les-resultats-de-la-semaine-en-lfl/1226968>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : aux Mondiaux, Clem aura fort à faire », *L'Équipe.fr*, 26/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-aux-mondiaux-clem-aura-fort-a-faire/1226978>].

Paul Arrivé, « League of Legends - LEC : out of the Blue », *L'Équipe.fr*, 26/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-out-of-the-blue/1227057>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : G2 – Fnatic, le choc du week-end », *L'Équipe.fr*, 27/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-fnatic-le-choc-du-week-end/1227049>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : G2 s’adjuge le “classique”, Rogue garde le rythme, les résultats de la semaine en LEC », *L'Équipe.fr*, 27/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-s-adjuge-le-classique-rogue-garde-le-rythme-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1227608>].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : l’Italien Reynor champion du monde », *L’Équipe.fr*, 28/2/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-l-italien-reynor-champion-du-monde/1227941>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le MSI et un tournoi sur Valorant en Islande au mois de mai », *L’Équipe.fr*, 1/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-msi-et-un-tournoi-sur-valorant-en-islande-au-mois-de-mai/1228166>].

Paul Arrivé, « Gambit de retour au premier plan sur Counter-Strike », *L’Équipe.fr*, 1/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-gambit-de-retour-au-premier-plan/1227985>].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : BDS et KCorp qualifiés, les résultats de la semaine en LFL », *L’Équipe.fr*, 4/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-et-kcorp-qualifies-les-resultats-de-la-semaine-en-lfl/1229253>].

Paul Arrivé et Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : G2 écarte kennyS, NBK sur le banc chez OG », *L’Équipe.fr*, 5/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-ecarte-kennys-nbk-sur-le-banc-chez-og/1229329>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Caps : “Jouer dans ces conditions, c’est un luxe” », *L’Équipe.fr*, 5/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-caps-jouer-dans-ces-conditions-c-est-un-luxe/1229210>].

« Esport – League of Legends : MAD Lions – Rogue, duel entre nouvelles terreurs du LEC », *L’Équipe.fr*, 6/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-rogue-duel-entre-nouvelles-terreurs-du-lec/1229621>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic solide, Vitality y croit encore, les résultats de la semaine en LEC », *L’Équipe.fr*, 6/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-solide-vitality-y-croit-encore-les-resultats-de-la-semaine-en-lec/1229957>].

Paul Arrivé, « Esport : SpeeDons dans la dernière ligne droite », *L’Équipe.fr*, 7/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-speedons-dans-la-derniere-ligne-droite/1229964>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : douze Français en finale des FNCS malgré un week-end mouvementé », *L’Équipe.fr*, 8/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-douze-francais-en-finale-des-fncs-malgre-un-week-end-mouvemente/1230350>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Crownshot : “Nous ne voulons pas penser aux play-offs” », *L’Équipe.fr*, 8/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-crownshot-nous-ne-voulons-pas-penser-aux-play-offs/1230396>].

Paul Arrivé, « Esport : la dure période des jeux de combat », *L’Équipe.fr*, 10/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-dure-periode-des-jeux-de-combat/1230987>].

Alexandre Domingues, « Esport : Andrew Albicy, nouvel ambassadeur de GameWard », *L’Équipe.fr*, 11/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-andrew-albicy-nouvel-ambassadeur-de-gameward/1231327>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : La Karmine Corp jouera la finale de la LFL », *L’Équipe.fr*, 12/3/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-jouera-la-finale-de-la-lfl/1231571>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, la course aux play-offs devrait être disputée », *L'Équipe.fr*, 12/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-la-course-aux-play-offs-devrait-etre-disputee/1230660].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Vitality écarte Nivera et revient à cinq joueurs », *L'Équipe.fr*, 12/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-ecarte-nivera-et-revient-a-cinq-joueurs/1231773].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Vitality et G2 veulent relancer la machine », *L'Équipe.fr*, 13/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-g2-veulent-relancer-la-machine/1232030].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : MAD Lions – G2 Esports, une confrontation épique ? », *L'Équipe.fr*, 13/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-g2-esports-une-confrontation-epique/1232067].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : G2 Esports premier du LEC, SK Gaming et Schalke 04 qualifiés », *L'Équipe.fr*, 14/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-esports-premier-du-lec-sk-gaming-et-schalke-04-qualifies/1232706].

Antoine Bchini, « Esport – Fortnite : pas de Français sur le podium en finale des FNCS », *L'Équipe.fr*, 15/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-pas-de-francais-sur-le-podium-en-finale-des-fncs/1232878].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Striker : “On veut tout rafler” », *L'Équipe.fr*, 15/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-striker-on-veut-tout-rafler/1232898].

Antoine Bchini, « Esport – Teamfight Tactics : le Français “Pas de Bol” champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 16/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-teamfight-tactics-le-francais-pas-de-bol-champion-d-europe/1233048].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Prime : “On n'a plus le droit à l'erreur” », *L'Équipe.fr*, 17/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-prime-on-n-a-plus-le-droit-a-l-erreur/1233319].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality en demi-finale de LFL et qualifié pour les European Masters », *L'Équipe.fr*, 18/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-en-demi-finale-de-lfl-et-qualifie-pour-les-european-masters/1233913].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Vitality passe à la trappe, G2 poursuit l'aventure », *L'Équipe.fr*, 19/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-passe-a-la-trappe-g2-poursuit-l-aventure/1234024].

« L'Équipe invite Bruno Martini sur Twitch pour parler esport et préparation », *L'Équipe.fr*, 19/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-invite-bruno-martini-sur-twitch-pour-parler-esport-et-preparation/1234179].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Mikyx : “Cette année est la bonne” », *L'Équipe.fr*, 22/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mikyx-cette-annee-est-la-bonne/1235027].

« Suivez L'Équipe Esport en direct », *L'Équipe.fr*, 22/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-l-equipe-esport-en-direct/1235081].

Corentin Parbaud, « Domingo et David Gaudu : “C’est tout bénéf pour le cyclisme” », *L’Équipe.fr*, 22/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Domingo-et-david-gaudu-c-est-tout-benef-pour-le-cyclisme/1235177].

« Retrouvez en replay l’émission L’Équipe Esport portant sur la préparation », *L’Équipe.fr*, 23/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Retrouvez-l-emission-l-equipe-esport-sur-la-preparation-en-replay/1235416].

Paul Arrivé, « Esport : “Jouer 12 heures par jour pour percer, c’est un mythe” », *L’Équipe.fr*, 24/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-jouer-12-heures-par-jour-pour-percer-c-est-un-mythe/1235645].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp affrontera Misfits en finale de LFL », *L’Équipe.fr*, 24/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-affrontera-misfits-en-finale-de-lfl/1235809].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp championne de France », *L’Équipe.fr*, 25/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-championne-de-france/1236160].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Jezu : “Remonter l’arbre des play-offs, ça ne me fait pas peur” », *L’Équipe.fr*, 26/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jezu-remonter-l-arbre-des-play-offs-ca-ne-me-fait-pas-peur/1236255].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – LEC : Fnatic écarte SK Gaming », *L’Équipe.fr*, 26/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-fnatic-ecarte-sk-gaming/1236546].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Nisqy : “Nous sommes une bonne équipe, il fallait le prouver” », *L’Équipe.fr*, 27/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-nous-sommes-une-bonne-equipe-il-fallait-le-prouver/1236639].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 s’en sort, MAD Lions surprend Rogue », *L’Équipe.fr*, 28/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-s-en-sort-mad-lions-surprend-rogue/1237152].

Antoine Bchini, « Esport – Rocket League : Solary perd en finale, Vitality a son ticket pour les Mondiaux », *L’Équipe.fr*, 29/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-solary-perd-en-finale-vitality-a-son-ticket-pour-les-mondiaux/1237304].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Targamas : “Viser le titre, c’était non négociable” », *L’Équipe.fr*, 29/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-viser-le-titre-c-etait-non-negociable/1237280].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Astralis premier de son groupe, G2 affrontera Liquid », *L’Équipe.fr*, 30/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-astralis-premier-de-son-groupe-g2-affrontera-liquid/1237621].

Antoine Bchini, « Esport – League of Legends : les groupes d’un MSI à gros enjeu », *L’Équipe.fr*, 30/3/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-groupes-d-un-msi-a-gros-enjeu/1237720].

Antoine Bchini, « Le FBI et l’ESIC enquêtent sur une affaire de matchs truqués », *L’Équipe.fr*, 1/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-fbi-et-l-esic-enquetent-sur-une-affaire-de-matches-truques/1238267].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic éliminé par Schalke 04 », *L'Équipe.fr*, 2/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-elimine-par-schalke-04/1238712>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – LEC : G2 surpris par MAD Lions », *L'Équipe.fr*, 3/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-g2-surpris-par-mad-lions/1239023>].

Paul Arrivé, « Rogue rejoint G2 en demi-finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 4/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-rogue-rejoint-g2-en-demi-finale/1239382>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Armut : “Jouer une finale dès sa première saison, c’est incroyable” », *L'Équipe.fr*, 5/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-armut-jouer-une-finale-des-sa-premiere-saison-c-est-incroyable/1239550>].

Paul Arrivé et Corentin Parbaud, « FIFA 21 : dans les vestiaires du FC Silmi, le club virtuel qui cartonne sur Twitch », *L'Équipe.fr*, 6/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-21-dans-les-vestiaires-du-fc-silmi-le-club-virtuel-qui-cartonne-sur-twitch/1239928>].

Paul Arrivé et Corentin Parbaud, « FIFA 21 : les notes du FC Silmi », *L'Équipe.fr*, 6/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-21-les-notes-du-fc-silmi/1239950>].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : ZywOo cité dans les 30 Under 30 de Forbes », *L'Équipe.fr*, 8/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-zywoo-cite-dans-les-30-under-30-de-forbes/1240577>].

Antoine Bchini, « Esport – FIFA : Vitality et le Racing Club de Strasbourg s’associent pour l’eLigue 1 », *L'Équipe.fr*, 9/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-vitality-et-le-racing-club-de-strasbourg-s-associent-pour-l-eligue-1/1240957>].

Lucas Jacque, « Esport – TFT : la Corée du Sud ravit le titre mondial à la France », *L'Équipe.fr*, 9/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tft-la-coree-du-sud-ravit-le-titre-mondial-a-la-france/1241096>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – LEC : G2 peut-il perdre son titre ? », *L'Équipe.fr*, 10/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-g2-peut-il-perdre-son-titre/1241234>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : DAMWON conserve son titre national », *L'Équipe.fr*, 10/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-damwon-conserve-son-titre-national/1241266>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – LEC : Rogue élimine G2 Esports de la course au titre », *L'Équipe.fr*, 10/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-rogue-elimine-g2-esports-de-la-course-au-titre/1241425>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : MAD Lions, nouveau roi du LEC », *L'Équipe.fr*, 11/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-nouveau-roi-du-lec/1241809>].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : Cloud9 remporte les LCS », *L'Équipe.fr*, 12/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cloud9-remporte-les-lcs/1241952>].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Heroic remporte l’ESL Pro League », *L'Équipe.fr*, 12/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-heroic-remporte-l-esl-pro-league/1241954>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Elyoya : “Je n’arrive pas à réaliser que je viens de gagner le LEC” », *L’Équipe.fr*, 12/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-elyoya-je-n-arrive-pas-a-realiser-que-je-viens-de-gagner-le-lec/1241927].

« Suivez L’Équipe Esport en direct », *L’Équipe.fr*, 12/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-l-equipe-esport-en-direct/1241938].

« Retrouvez l’émission L’Équipe Esport en replay », *L’Équipe.fr*, 13/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Retrouvez-l-emission-l-equipe-esport-en-replay/1242270].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Adam : “Gagner ces European Masters, avec la manière si possible” », *L’Équipe.fr*, 13/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-gagner-ces-european-masters-avec-la-maniere-si-possible/1242350].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends : aux European Masters, la Prime League alliée et rivale de la France », *L’Équipe.fr*, 15/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-european-masters-la-prime-league-alliee-et-rivale-de-la-france/1242885].

Antoine Bchini, « Esport – Rocket League : pas de Mondiaux cette année », *L’Équipe.fr*, 15/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-pas-de-mondiaux-cette-annee/1242945].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Vitality dans la tourmente », *L’Équipe.fr*, 16/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-dans-la-tourmente/1243171].

Paul Arrivé, « L’Overwatch League sur la pointe des pieds », *L’Équipe.fr*, 16/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-overwatch-league-sur-la-pointe-des-pieds/1243191].

corentin parbaud, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp lance parfaitement ses European Masters », *L’Équipe.fr*, 17/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-lance-parfaitement-ses-european-masters/1243582].

corentin parbaud, « Esport – League of Legends : Royal Never Give Up sacré champion de Chine », *L’Équipe.fr*, 18/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-royal-never-give-up-sacre-champion-de-chine/1244012].

corentin parbaud, « Esport – Counter-Strike : G2 qualifié pour les finales de la BLAST », *L’Équipe.fr*, 18/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-qualifie-pour-les-finales-de-la-blast/1244038].

Antoine Bchini, « Esport – Rocket League : Solary rejoint Vitality et BDS au Championnat d’Europe », *L’Équipe.fr*, 19/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-solary-rejoint-vitality-et-bds-au-championnat-d-europe/1244178].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Nuclearint promu en LEC, Abbedagge en Amérique du Nord », *L’Équipe.fr*, 19/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nuclearint-promu-en-lec-abbedagge-en-amerique-du-nord/1244329].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – EU Masters : Misfits Premier qualifié pour les quarts de finale », *L’Équipe.fr*, 20/4/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-eu-masters-misfits-premier-qualifie-pour-les-quarts-de-finale/1244616].

Lucas Jacque, « Des bribes d'esport en préambule des Jeux Olympiques », *L'Équipe.fr*, 22/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Des-bribes-d-esport-en-preambule-des-jeux-olympiques/1245176>].

Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : dev1ce quitte Astralis et rejoint Ninjas in Pyjamas », *L'Équipe.fr*, 23/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-dev1ce-quitte-astralis-et-rejoint-ninjas-in-pyjamas/1245578>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – EU Masters : La Karmine Corp file en quarts », *L'Équipe.fr*, 23/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-eu-masters-la-karmine-corp-file-en-quarts/1245745>].

Antoine Bchini et Alexandre Domingues, « Esport – XTQZZZ : “Kyojin va devoir remplacer une légende” », *L'Équipe.fr*, 24/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-xtqzzz-kyojin-va-devoir-remplacer-une-legende/1246074>].

« Esport – FIFA 21 : le Français Leandro “LJR Peixoto” Peixoto sacré champion d'Europe », *L'Équipe.fr*, 25/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-21-le-francais-leandro-ljr-peixoto-peixoto-titre-champion-d-europe/1246351>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : l'Espagne renverse la France lors d'une exhibition », *L'Équipe.fr*, 25/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-espagne-renverse-la-france-lors-d-une-exhibition/1246423>].

Lucas Jacque et Alexandre Domingues, « Esport – Nuclearint : « Je ne m'attendais pas à rejoindre le LEC si tôt » », *L'Équipe.fr*, 26/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nuclearint-je-ne-m-attendais-pas-a-rejoindre-le-lec-si-tot/1246568>].

Alexandre Domingues, « Esport – Striker : “La Karmine Corp a envoyé un message” », *L'Équipe.fr*, 26/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-striker-la-karmine-corp-a-envoye-un-message/1246665>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : La Karmine Corp retrouvera UCAM en demi-finales de l'EU Masters », *L'Équipe.fr*, 27/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-retrouvera-ucam-en-demi-finales-de-l-eu-masters/1246958>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BT Excel et mousesports en demi-finales des European Masters », *L'Équipe.fr*, 28/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bt-excel-et-mousesports-en-demi-finales-des-european-masters/1247254>].

corentin parbaud, « Esport : Gambit dit adieu à League of Legends », *L'Équipe.fr*, 30/4/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-gambit-dit-adieu-a-league-of-legends/1247803>].

SN, « Yannick Agnel animateur d'esport sur France Info », *L'Équipe.fr*, 1/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Medias/Actualites/Yannick-agnel-animateur-d-esport-sur-france-info/1247924>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp en finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 1/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-en-finale-des-european-masters/1248172>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp remporte les European Masters », *L'Équipe.fr*, 2/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-remporte-les-european-masters/1248519>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Striker (Karmine Corp) : “Nous ne sommes pas rassasiés” », *L'Équipe.fr*, 3/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-striker-karmine-corp-nous-ne-sommes-pas-rassasies/1248799>].

« Raz-de-marée dans l'esport français », *L'Équipe.fr*, 5/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-otp-et-la-karmine-corp-raz-de-maree-dans-l-esport-francais/1249263>].

Paul Arrivé, « Esport : les tournois sur Rocket League et Street Fighter V en marge des Jeux Olympiques maintenus », *L'Équipe.fr*, 5/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-les-tournois-sur-rocket-league-et-street-fighter-v-en-marge-des-jeux-olympiques-maintenus/1249351>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le MSI de retour, deux ans après », *L'Équipe.fr*, 6/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-msi-de-retour-deux-ans-apres/1249415>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Adam (Karmine Corp) vers Fnatic », *L'Équipe.fr*, 7/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-karmine-corp-vers-fnatic/1249831>].

antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike – Bodyy : “S’il y a bien un moment pour battre Vitality, pour nous, c’est maintenant” », *L'Équipe.fr*, 7/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-bodyy-s-il-y-a-bien-un-moment-pour-battre-vitality-pour-nous-c-est-maintenant/1249999>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na'Vi en pleine forme », *L'Équipe.fr*, 9/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-en-pleine-forme/1250754>].

Paul Arrivé et Antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : le Major en point de mire », *L'Équipe.fr*, 10/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-major-en-point-de-mire/1250893>].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 – Elemzje (BDS) : “C’est le Six, il ne faut sous estimer personne” », *L'Équipe.fr*, 11/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-elemzje-bds-c-est-le-six-il-ne-faut-sous-estimer-personne/1251049>].

Corentin Parbaud, « Neymar, les jeux vidéo comme “échappatoire” », *L'Équipe.fr*, 11/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Neymar-les-jeux-video-comme-echappatoire/1251175>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les favoris au rendez-vous du MSI », *L'Équipe.fr*, 11/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-favoris-au-rendez-vous-du-msi/1251338>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Adam quitte la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 12/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-quitte-la-karmine-corp/1251538>].

antoine Bchini, « Esport – DOTA 2 : The International 10 confirmé », *L'Équipe.fr*, 14/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-10-confirme/1252046>].

Corentin Parbaud, « Esport – Rainbow 6 : BDS accède à l'arbre principal du Six Invitational », *L'Équipe.fr*, 15/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-bds-accede-a-l-arbre-principal-du-six-invitational/1252537>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Elyoya (MAD Lions) : “On ne s’attendait pas à de si gros résultats” », *L’Équipe.fr*, 16/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-elyoya-mad-lions-on-ne-s-attendait-pas-a-de-si-gros-resultats/1252645].

Corentin Parbaud, « Esport – Rocket League : troisième Major de rang pour BDS, qui s’impose face à Solary », *L’Équipe.fr*, 17/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-rocket-league-troisieme-major-de-rang-pour-bds-qui-s-impose-face-a-solary/1252999].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : accusé d’agression sexuelle, Sinatraa suspendu six mois par Riot Games », *L’Équipe.fr*, 18/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-accuse-d-agression-sexuelle-sinatraa-suspendu-six-mois-par-riot-games/1253429].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le PSG et les Européens de MAD Lions en demi-finales du MSI », *L’Équipe.fr*, 18/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-psg-et-les-europeens-de-mad-lions-en-demi-finales-du-msi/1253603].

Corentin Parbaud, « La Formule 1 s’associe à Rocket League », *L’Équipe.fr*, 20/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/La-formule-1-s-associe-a-rocket-league/1254136].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la finale des Worlds le 6 novembre, en Chine », *L’Équipe.fr*, 22/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-finale-des-worlds-le-6-novembre-en-chine/1254681].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : RNG – DAMWON, finale attendue en Islande », *L’Équipe.fr*, 22/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rng-damwon-finale-attendue-en-islande/1254873].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : RNG et la Chine triomphent des champions du monde au MSI », *L’Équipe.fr*, 23/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rng-et-la-chine-triomphent-des-champions-du-monde-au-msi/1255192].

Paul Arrivé, « Esport – Rainbow 6 : à Paris, le Brésil domine le Six Invitational », *L’Équipe.fr*, 23/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-a-paris-le-bresil-domine-le-six-invitational/1255233].

« Suivez L’Équipe Esport en direct », *L’Équipe.fr*, 24/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-l-equipe-esport-en-direct/1255443].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic officialise la venue d’Adam », *L’Équipe.fr*, 25/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-officialise-la-venue-d-adam/1255882].

« Retrouvez l’émission L’Équipe Esport en replay », *L’Équipe.fr*, 26/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Retrouvez-l-emission-l-equipe-esport-en-replay/1256054].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality change tout », *L’Équipe.fr*, 26/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-change-tout/1256225].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Cabochard rejoint la Karmine Corp », *L’Équipe.fr*, 29/5/2021, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cabochard-rejoint-la-karmine-corp/1257095].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : les Européens de Fnatic s’inclinent en finale », *L'Équipe.fr*, 30/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-les-europeens-de-fnatic-s-inclinent-en-finale/1257456>].

antoine Bchini, « Counter-Strike : un Mousesport impérial remporte Flashpoint, G2 sur le podium », *L'Équipe.fr*, 31/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-un-mousesport-imperial-remporte-flashpoint-g2-sur-le-podium/1257592>].

« Esport – Fortnite : un Français sur le podium des FNCS », *L'Équipe.fr*, 31/5/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-un-francais-sur-le-podium-des-fncs/1257732>].

« Le CIO envisage des sports virtuels pour les JO 2028 », *L'Équipe.fr*, 1/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-cio-envisage-des-sports-virtuels-pour-les-jo-2028/1257730>].

« L’esport et l’olympisme », *L'Équipe.fr*, 2/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-l-esport-et-l-olympisme/1258231>].

antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : Une équipe suspectée de triche au RMR CIS », *L'Équipe.fr*, 3/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-une-equipe-suspectee-de-triche-au-rmr-cis/1258774>].

Alexandre Domingues, « Esport : TSM signe un partenariat record de 210 millions de dollars », *L'Équipe.fr*, 4/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-tsm-signe-un-partenariat-record-de-210-millions-de-dollars/1259128>].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA : le FC Lorient remporte l’eLigue 1 2021 en renversant Marseille », *L'Équipe.fr*, 6/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-fc-lorient-remporte-l-eligue-1-2021-en-renversant-marseille/1259600>].

« Esport – Starcraft II : Clem brille à la Dreamhack Summer », *L'Équipe.fr*, 6/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-brille-a-la-dreamhack-summer/1259863>].

« Esport : Étoiles, Kenny et Khalen remportent la ZLAN 2021 », *L'Équipe.fr*, 7/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-etoiles-kenny-et-khalen-remportent-la-zlan-2021/1260133>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : La LFL veut continuer son ascension », *L'Équipe.fr*, 8/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-lfl-veut-continuer-son-ascension/1260304>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Viking (Izi Dream) : “Aucune équipe de LFL n’est imbattable” », *L'Équipe.fr*, 9/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-viking-izi-dream-aucune-equipe-de-lfl-n-est-imbattable/1260586>].

Paul Arrivé, « Toucouille, os de verre, diamant brut », *L'Équipe.fr*, 10/6/2021, [<https://explore.lequipe.fr/Esport/Article/Toucouille-os-de-verre-diamant-brut/1260591>].

antoine Bchini, « Esport – League of Legends : la Karmine remporte le classique et démarre fort en LFL », *L'Équipe.fr*, 11/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-remporte-le-classique-et-demarre-fort-en-lfl/1261155>].

Paul Arrivé, « Karmine Corp, l'équipe qui enfièvre l'esport », *L'Équipe.fr*, 11/6/2021, [<https://explore.lequipe.fr/Esport/Article/Karmine-corp-l-equipe-qui-enfieuvre-l-esport/1260859>].

Paul Arrivé et Margaux Menu, « Dopage dans l'esport, les pilules qui passent trop », *L'Équipe.fr*, 11/6/2021, [<https://explore.lequipe.fr/Esport/Article/E-sport-dopage-les-pilules-qui-passent-trop/1260913>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le LEC de retour après un mercato agité », *L'Équipe.fr*, 11/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-lec-de-retour-apres-un-mercato-agite/1261353>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Misfits démarre bien, les Français convainçants », *L'Équipe.fr*, 13/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-misfits-demarre-bien-les-francais-convainçants/1262237>].

antoine Bchini, « Esport – Counter-Strike : résultat encourageant pour Vitality, Gambit trop fort », *L'Équipe.fr*, 14/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-resultat-encourageant-pour-vitality-gambit-trop-fort/1262321>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Adam : “Je veux aller aux Worlds, gagner le LEC et montrer que je peux faire partie des meilleurs” », *L'Équipe.fr*, 14/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-je-veux-aller-aux-worlds-gagner-le-lec-et-montrer-que-je-peux-faire-partie-des-meilleurs/1262331>].

Paul Arrivé, Antoine Bchini et Lucas Jacque, « Esport : mais pourquoi la France est-elle si forte sur Rocket League ? », *L'Équipe.fr*, 15/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-mais-pourquoi-la-france-est-elle-si-forte-sur-rocket-league/1262702>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Vetheo : “Un jour, je serai le meilleur” », *L'Équipe.fr*, 17/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vetheo-un-jour-je-serai-le-meilleur/1263371>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, Vitality s'accroche à la Kcorp », *L'Équipe.fr*, 18/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-vitality-s-accroche-a-la-kcorp/1263686>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : BDS, Vitality et les Français ont rendez-vous en finale de l'Euro », *L'Équipe.fr*, 18/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-bds-vitality-et-les-francais-ont-rendez-vous-en-finale-de-l-euro/1263860>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : G2 rejoint Misfits en tête du LEC », *L'Équipe.fr*, 19/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-rejoint-misfits-en-tete-du-lec/1264300>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Jezu : “Pour le moment, on n'a vraiment pas le niveau” », *L'Équipe.fr*, 20/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jezu-pour-le-moment-on-n-a-vraiment-pas-le-niveau/1264241>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : l'Euro pour les Français de Vitality », *L'Équipe.fr*, 20/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-l-euro-pour-les-francais-de-vitality/1264526>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League – Fairy Peak : “Il n'y avait pas de meilleure fin possible” », *L'Équipe.fr*, 22/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-fairy-peak-il-n-y-avait-pas-de-meilleure-fin-possible/1264889>].

Corentin Parbaud, « Esport – Gran Turismo – Romain Grosjean : “Je veux qu’on soit des pionniers” », *L’Équipe.fr*, 23/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-gran-turismo-romain-grosjean-je-veux-qu-on-soit-des-pionniers/1264736>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Hans Sama : “Je ne suis pas fan de tout changer en milieu de saison” », *L’Équipe.fr*, 24/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-je-ne-suis-pas-fan-de-tout-changer-en-milieu-de-saison/1264779>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : en LFL, la Karmine Corp continue son sans-faute », *L’Équipe.fr*, 25/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-la-karmine-corp-continue-son-sans-faute/1265729>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Vitality se met en marche, Fnatic domine G2 », *L’Équipe.fr*, 26/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-vitality-se-met-en-marche-fnatic-domine-g2/1266165>].

« Retrouvez l’émission L’Équipe Esport en replay », *L’Équipe.fr*, 28/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-l-equipe-esport-en-direct/1266560>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BDS rachète la place de Schalke 04 en LEC pour 26,5 millions d’euros », *L’Équipe.fr*, 29/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-rachete-la-place-de-schalke-04-en-lec-pour-26-5-millions-d-euros/1266838>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Schalke 04 est une exception en Europe » », *L’Équipe.fr*, 30/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-schalke-04-est-une-exception-en-europe/1266929>].

« Esport – Counter-Strike : Gambit toujours plus haut », *L’Équipe.fr*, 21/6/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-gambit-toujours-plus-haut/1264722>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, la KCorp domine Vitality, GameWard et GO se relèvent », *L’Équipe.fr*, 2/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-la-kcorp-domine-vitality-gameward-et-go-se-relevent/1267484>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Nuclearint : “Les choses vont se débloquent” », *L’Équipe.fr*, 2/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nuclearint-les-choses-vont-se-debloquer/1267575>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : dans un LEC fou, G2 inquiète, Vitality déçoit, Rogue rejoint la tête », *L’Équipe.fr*, 3/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-dans-un-lec-fou-g2-inquiete-vitality-decoit-rogue-rejoint-la-tete/1267946>].

Paul Arrivé, « apEX (Counter-Strike) : « Je ferai tout pour qu’on m’entende » », *L’Équipe.fr*, 5/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-je-ferai-tout-pour-qu-on-m-entende/1268025>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Selfmade : “Il est temps de devenir humble” », *L’Équipe.fr*, 6/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-selfmade-il-est-temps-de-devenir-humble/1268595>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : The International déplacé et décalé », *L’Équipe.fr*, 8/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-the-international-deplace-et-decale/1269042>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, GamersOrigin et LDLC OL font tomber la Karmin Corp », *L'Équipe.fr*, 8/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-gamersorigin-et-ldlc-ol-font-tomber-la-karmin-corp/1269205>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Neo : “On ne joue pas aux chaises musicales” », *L'Équipe.fr*, 9/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-neo-on-ne-joue-pas-aux-chaises-musicales/1269286>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic en tête du LEC, G2 se relance », *L'Équipe.fr*, 10/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-en-tete-du-lec-g2-se-relance/1269628>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : OG défendra ses titres mondiaux », *L'Équipe.fr*, 11/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-og-defendra-ses-titres-mondiaux/1269662>].

« Esport – FIFA : le Français Fouma champion d'Europe sur PS4 », *L'Équipe.fr*, 12/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-francais-fouma-champion-d-europe-sur-ps4/1269912>].

Paul Arrivé et Lucas Jacque, « Esport – Rocket League : la France remporte le tournoi en marge des Jeux Olympiques », *L'Équipe.fr*, 14/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-la-france-remporte-le-tournoi-en-marge-des-jeux-olympiques/1270477>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, l'écart se resserre », *L'Équipe.fr*, 15/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-l-ecart-se-resserre/1270774>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Nisqy : “Je veux me mesurer à un Caps en forme” », *L'Équipe.fr*, 16/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-je-veux-me-mesurer-a-un-caps-en-forme/1270645>].

Corentin parbaud, « Esport – League of Legends : Fnatic remporte le clasico contre G2 et garde la tête du LEC », *L'Équipe.fr*, 18/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-remporte-le-clasico-contre-g2-et-garde-la-tete-du-lec/1271196>].

« Esport – Counter-Strike : Na'Vi écoeure G2 Esports à Cologne », *L'Équipe.fr*, 18/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-ecoeure-g2-esports-a-cologne/1271358>].

« Esport – Street Fighter V : le Français “Mister Crimson” termine 4e du tournoi en marge des JO de Tokyo », *L'Équipe.fr*, 20/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-street-fighter-v-le-francais-mister-crimson-termine-4e-du-tournoi-en-marge-des-jo-de-tokyo/1271629>].

Lucas jacque, « Esport – Trackmania – CarlJr : “Notre ZRT Cup est déjà gagnée” », *L'Équipe.fr*, 21/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-carljr-notre-zrt-cup-est-deja-gagnee/1271941>].

Corentin parbaud, « Kaiser : “Ça a été un mois et demi de pur enfer” », *L'Équipe.fr*, 22/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Kaiser-ca-a-ete-un-mois-et-demi-de-pur-enfer/1271539>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : À Aix, la Karmin Corp vire en tête de la LFL devant du public », *L'Équipe.fr*, 23/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-a-aix-la-karmin-corp-vire-en-tete-de-la-lfl-devant-du-public/1272236>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : cinq équipes qualifiées pour les play-offs en LEC », *L'Équipe.fr*, 24/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cinq-equipes-qualifiees-pour-les-play-offs-en-lec/1272830>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 – Ceb : “Ça a été le challenge le plus dur pour OG à ce jour” », *L'Équipe.fr*, 25/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-ceb-ca-a-ete-le-challenge-le-plus-dur-pour-og-a-ce-jour/1273061>].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA : les finales mondiales annulées », *L'Équipe.fr*, 27/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-les-finales-mondiales-annulees/1273608>].

Paul Arrivé, « Esport – Karmine Corp : “Cet événement, c’était un uppercut de Mike Tyson” », *L'Équipe.fr*, 27/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-karmine-corp-cet-evenement-c-etait-un-uppercut-de-mike-tyson/1273691>].

Paul Arrivé et Lucas Jacque, « Esport – Karmine Corp : KCX, un événement ultra réussi », *L'Équipe.fr*, 27/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-karmine-corp-kcx-un-evenement-ultra-reussi/1273700>].

Alexandre Domingues et Paul Arrivé, « Esport : le tournoi en marge des Jeux Olympiques a-t-il été un rendez-vous manqué ? », *L'Équipe.fr*, 28/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-tournoi-en-marge-des-jeux-olympiques-a-t-il-ete-un-rendez-vous-manque/1274039>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp défendra ses titres », *L'Équipe.fr*, 28/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-defendra-ses-titres/1274079>].

Lucas jacque, « Esport – Trackmania : Gwen, Aurel et Papou remportent la ZRT Cup 2021 », *L'Équipe.fr*, 30/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-gwen-aurel-et-papou-remportent-la-zrt-cup-2021/1274511>].

Mathieu Rocher, « Tokido : « Mon entraînement ressemble à une préparation olympique, non ? » », *L'Équipe.fr*, 30/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Tokido-mon-entrainement-ressemble-a-une-preparation-olympique-non/1274389>].

Lucas jacque, « Esport – FIFA : “On a fait tout ça pour rien” », *L'Équipe.fr*, 31/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-on-a-fait-tout-ca-pour-rien/1274937>].

Paul Arrivé, « Esport : la Karmine Corp débarque sur Rocket League », *L'Équipe.fr*, 26/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-karmine-corp-debarque-sur-rocket-league/1273452>].

Lucas jacque, « Esport – League of Legends – Eika : “Je suis à la maison chez LDLC” », *L'Équipe.fr*, 26/7/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-eika-je-suis-a-la-maison-chez-ldlc/1273374>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality arrache sa place en play-offs du LEC, Rogue termine en tête », *L'Équipe.fr*, 1/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-arrache-sa-place-en-play-offs-du-lec-rogue-termine-en-tete/1275248>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Vetheo : “Un bon jour et on part en Chine” », *L'Équipe.fr*, 2/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vetheo-un-bon-jour-et-on-part-en-chine/1275499>].

Paul Arrivé, « Esport : le PSG poursuit sa marche en Asie sur Arena of Valor », *L'Équipe.fr*, 3/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-poursuit-sa-marche-en-asie-sur-arena-of-valor/1275850>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, Solary renverse LDLC OL », *L'Équipe.fr*, 4/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-solary-renverse-ldlc-ol/1276180>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Misfits Premier éclipse Solary en LFL », *L'Équipe.fr*, 6/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-eclipse-solary-en-lfl/1276613>].

« Esport : deux sponsors majeurs s'écartent de l'Overwatch League », *L'Équipe.fr*, 7/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-deux-sponsors-majeurs-s-ecartent-de-l-overwatch-league/1276937>].

Lucas Jacque, « Esport – League of Legends – Targamas : “La KCorp est devenue la cible à abattre” », *L'Équipe.fr*, 8/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-la-kcorp-est-devenue-la-cible-a-abattre/1277309>].

Lucas Jacque, « Esport – Trackmania : Aurel et Papou, deux vétérans enfin triomphants », *L'Équipe.fr*, 9/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-aurel-et-papou-deux-veterans-enfin-triomphants/1277441>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Misfits Premier rejoint la Karmin Corp en finale de la LFL », *L'Équipe.fr*, 11/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-rejoint-la-karmin-corp-en-finale-de-la-lfl/1277877>].

Lucas Jacque et Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Misfits Premier détrône la Karmin Corp et remporte la LFL », *L'Équipe.fr*, 13/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-detrone-la-karmin-corp-et-remporte-la-lfl/1278048>].

Alexandre Domingues, « League of Legends : Rogue bat Misfits et se qualifie pour les Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 13/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-rogue-bat-misfits-et-se-qualifie-pour-les-mondiaux/1278248>].

Alexandre Domingues, « League of Legends : MAD Lions surclasse G2 Esports et file aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 14/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-mad-lions-surclasse-g2-esports-et-file-aux-mondiaux/1278418>].

Alexandre Domingues, « League of Legends : Fnatic met un terme au rêve de Vitality », *L'Équipe.fr*, 15/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-fnatic-met-un-terme-au-reve-de-vitality/1278597>].

Lucas jacque, « Esport – Starcraft II : Clem remporte la DreamHack Europe pour la troisième fois consécutive », *L'Équipe.fr*, 16/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-clem-remporte-la-dreamhack-europe-pour-la-troisieme-fois-consecutive/1278700>].

Lucas jacque, « Esport – Super Smash Bros : favori, Glutony remporte l'Ultimate Wanted 3 », *L'Équipe.fr*, 17/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-super-smash-bros-favori-glutony-remporte-l-ultimate-wanted-3/1278808>].

Lucas jacque, « Esport – League of Legends : Vitality Bee éliminé au tour préliminaire des European Masters », *L'Équipe.fr*, 18/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-bee-elimine-au-tour-preliminaire-des-european-masters/1278973>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic défiera G2 pour une place aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 21/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-defiera-g2-pour-une-place-aux-mondiaux/1279526>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Nisqy (Fnatic) : “Ce serait drôle qu’on batte G2” », *L'Équipe.fr*, 21/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-fnatic-ce-serait-drole-qu-on-batte-g2/1279535>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Striker – JaCkz (G2) : “On a trouvé la bonne formule” », *L'Équipe.fr*, 21/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-striker-jackz-g2-on-a-trouve-la-bonne-formule/1279569>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : MAD Lions défendra son titre européen », *L'Équipe.fr*, 21/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-defendra-son-titre-europeen/1279671>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : T1 et Faker iront aux Worlds », *L'Équipe.fr*, 22/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-t1-et-faker-iront-aux-worlds/1279794>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic jouera les Worlds, pas G2 », *L'Équipe.fr*, 22/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-jouera-les-worlds-pas-g2/1279902>].

Paul Arrivé, « Esport – Call of Duty : FaZe Clan enfin sacré », *L'Équipe.fr*, 23/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-call-of-duty-faze-clan-enfin-sacre/1280021>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Mondiaux 2021 déplacés de Chine en Europe », *L'Équipe.fr*, 24/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-mondiaux-2021-deplaces-de-chine-en-europe/1280212>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Adam (Fnatic) : “Je sais que j’ai un parcours assez fou” », *L'Équipe.fr*, 25/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-fnatic-je-sais-que-j-ai-un-parcours-assez-fou/1280313>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp renverse Vitality et verra Monaco », *L'Équipe.fr*, 27/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-renverse-vitality-et-verra-monaco/1281010>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Armut : “Nous penserons aux Worlds une fois le LEC terminé” », *L'Équipe.fr*, 28/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-armut-nous-penserons-aux-worlds-une-fois-le-lec-terme/1280853>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic écrase Rogue et jouera la finale du LEC », *L'Équipe.fr*, 28/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-ecrase-rogue-et-jouera-la-finale-du-lec/1281300>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : MAD Lions bat Fnatic et conserve son titre européen », *L'Équipe.fr*, 29/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-bat-fnatic-et-conserve-son-titre-europeen/1281557>].

Lucas jacque, « Esport – League of Legends : Akabane et Hantera, les autres chances françaises des European Masters », *L'Équipe.fr*, 30/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-akabane-et-hantera-les-autres-chances-francaises-des-european-masters/1281583>].

Paul Arrivé, « League of Legends - Mac : “Il y a beaucoup de choses que nous faisons très bien” », *L'Équipe.fr*, 30/8/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mac-il-y-a-beaucoup-de-choses-que-nous-faisons-tres-bien/1281789>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : l'enquête sur les matches truqués avance », *L'Équipe.fr*, 1/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-l-enquete-sur-les-matches-truques-avance/1282238>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Gerard Piqué et Ibai Llanos créent leur équipe », *L'Équipe.fr*, 2/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gerard-pique-et-ibai-llanos-creent-leur-equipe/1282473>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp termine en tête de son groupe », *L'Équipe.fr*, 5/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-termine-en-tete-de-son-groupe/1283128>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Cédric “RpK” Guipouy arrête sa carrière », *L'Équipe.fr*, 5/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cedric-rpk-guipouy-arrete-sa-carriere/1283188>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality est fixé », *L'Équipe.fr*, 6/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-est-fixe/1283356>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : deux duels “France-Espagne” en quarts de finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 7/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-deux-duels-france-espagne-en-quarts-de-finale-des-european-masters/1283719>].

Paul Arrivé, « Esport : League of Legends, FIFA et Dota 2 aux Jeux Asiatiques », *L'Équipe.fr*, 9/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fifa-et-dota-2-aux-jeux-asiatiques/1284012>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les Worlds en Islande, Rogue au tour principal », *L'Équipe.fr*, 9/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-worlds-en-islande-rogue-au-tour-principal/1284026>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Striker (Karmine Corp) : “Nous sommes là pour conserver notre titre” », *L'Équipe.fr*, 10/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-striker-karmine-corp-nous-sommes-la-pour-conserver-notre-titre/1284274>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : les Français de Vitality de retour en finale », *L'Équipe.fr*, 11/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-les-francais-de-vitality-de-retour-en-finale/1284617>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : facile, la Karmine Corp rejoint le dernier carré des European Masters », *L'Équipe.fr*, 11/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-facile-la-karmine-corp-dans-le-dernier-carre-des-european-masters/1284634>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Misfits Premier rejoint la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 12/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-rejoint-la-karmine-corp/1285007>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality s'incline, le million pour Na'Vi », *L'Équipe.fr*, 12/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-s-incline-le-million-pour-na-vi/1285038>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Selfmade, un an de plus chez Vitality », *L'Équipe.fr*, 14/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-selfmade-un-an-de-plus-chez-vitality/1285426>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmin Corp arrache sa place en finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 14/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmin-corp-arrache-sa-place-en-finale-des-european-masters/1285506>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Fnatic ira défier la Karmin Corp », *L'Équipe.fr*, 15/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-ira-defier-la-karmin-corp/1285726>].

Paul Arrivé, « L'esport et l'accès au monde pro : quels parcours ? », *L'Équipe.fr*, 16/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-travailler-dans-l-esport-devenir-joueur-pro-quelles-formations-quels-parcours/1285795>].

Paul Arrivé, « Esport : The International et le Major de Stockholm en public », *L'Équipe.fr*, 18/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-the-international-et-le-major-de-stockholm-en-public/1286267>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmin Corp arrache un doublé inédit », *L'Équipe.fr*, 19/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmin-corp-arrache-un-double-inedit/1286653>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : la Karmin Corp performante d'entrée », *L'Équipe.fr*, 20/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-la-karmin-corp-performante-d-entree/1286759>].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : Gambit s'impose au Masters de Berlin », *L'Équipe.fr*, 20/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-gambit-s-impose-au-masters-de-berlin/1286822>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Targamas (Karmin Corp) : “Nous avons ressenti un peu plus de pression que d'habitude” », *L'Équipe.fr*, 21/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-karmin-corp-nous-avons-ressenti-un-peu-plus-de-pression-que-d-habitude/1286877>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends : Fnatic avec le PSG, Rogue dans le groupe de la mort », *L'Équipe.fr*, 22/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Worlds-fnatic-avec-le-psg-rogue-dans-le-groupe-de-la-mort-mad-dans-un-groupe-abordable/1287187>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hans sama : “Prouver que nous sommes une bonne équipe” », *L'Équipe.fr*, 23/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-prouver-que-nous-sommes-une-bonne-equipe/1287480>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : du changement en LFL l'année prochaine », *L'Équipe.fr*, 24/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-du-changement-en-lfl-l-annee-prochaine/1287811>].

Paul Arrivé, « Esport – Overwatch League : Shanghai succède à San Francisco », *L'Équipe.fr*, 27/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-overwatch-league-shanghai-succede-a-san-francisco/1288368>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : dernier appel pour le Major », *L'Équipe.fr*, 28/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-dernier-appel-pour-le-major/1288634>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends : la musique des Worlds est sortie », *L'Équipe.fr*, 29/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-musique-des-worlds-est-sortie/1288790>].

« L'Équipe Esport sur Twitch : “L'esport peut-il survivre sans influence ?” », *L'Équipe.fr*, 29/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-esport-sur-twitch-l-esport-peut-il-survivre-sans-influence/1288651>].

« Le replay de L'Équipe Esport », *L'Équipe.fr*, 30/9/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Suivez-l-equipe-esport-en-direct/1289074>].

Paul Arrivé, « Esport – Kameto : “Les spectateurs, les fans, font partie de notre histoire eux aussi” », *L'Équipe.fr*, 1/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-kameto-les-spectateurs-les-fans-font-partie-de-notre-histoire-eux-aussi/1289387>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Misfits Premier renverse la Kcorp », *L'Équipe.fr*, 4/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-misfits-premier-renverse-la-kcorp/1290178>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Worlds, introduction », *L'Équipe.fr*, 5/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-introduction/1290146>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Karmine Corp, la fin d'un glorieux arc narratif », *L'Équipe.fr*, 7/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-karmine-corp-la-fin-d-un-glorieux-arc-narratif/1290710>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Cloud9 s'en sort, Chovy défiera Fnatic », *L'Équipe.fr*, 10/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cloud9-s-en-sort-chovy-defiera-fnatic/1291250>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – Yellowstar : “Fnatic m'a beaucoup surpris” », *L'Équipe.fr*, 10/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-yellowstar-fnatic-m-a-beaucoup-surpris/1291274>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG en favori, OG croit encore au triplé », *L'Équipe.fr*, 10/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-en-favori-og-croit-encore-au-triple/1291326>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « MAD Lions a un truc à part » », *L'Équipe.fr*, 11/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-a-un-truc-a-part/1291441>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality au Major avec un statut protégé », *L'Équipe.fr*, 11/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-au-major-avec-un-statut-protege/1291465>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – Worlds : “Très difficile pour Upset d'être prêt pour la fin de cette phase de groupes” », *L'Équipe.fr*, 11/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-tres-difficile-pour-upset-d-etre-pret-pour-la-fin-de-cette-phase-de-groupes/1291501>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Elyoya : “Nous n'avons encore rien montré” », *L'Équipe.fr*, 12/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-elyoya-nous-n-avons-encore-rien-montre/1291612>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Worlds : “L'Europe n'est pas aussi forte que ce que les gens pensent” », *L'Équipe.fr*, 12/10/2021,

[<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-l-europe-n-est-pas-aussi-forte-que-ce-que-les-gens-pensent/1291673>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – Kazu : “Nous ne sommes pas là en vacances” », *L'Équipe.fr*, 13/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kazu-nous-ne-sommes-pas-la-en-vacances/1291785>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – Worlds : “Elyoya va continuer à progresser” », *L'Équipe.fr*, 13/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-elyoya-va-continuer-a-progresser/1291841>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – Zaboutine : “Les DAMWON donnent l'impression d'être des dieux contre des mortels” », *L'Équipe.fr*, 15/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-zaboutine-les-damwon-donnent-l-impression-d-etre-des-dieux-contre-des-mortels/1292177>].

Paul Arrivé, « Le ZEvent de retour, du 29 au 31 octobre », *L'Équipe.fr*, 15/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-zevent-de-retour-du-29-au-31-octobre/1292197>].

Paul Arrivé et Tom Prevot, « Esport – League of Legends – Worlds : DAMWON impressionnant, Rogue et FPX dominés par Cloud9 », *L'Équipe.fr*, 15/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-damwon-impressionnant-rogue-et-fpx-domines-par-cloud9/1292324>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hans sama : “Je n'ai jamais autant appris que pendant ces Worlds” », *L'Équipe.fr*, 15/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-je-n-ai-jamais-autant-appris-que-pendant-ces-worlds/1292348>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG en finale de The International », *L'Équipe.fr*, 16/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-en-finale-de-the-international/1292477>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Worlds : T1 et Faker surpassent EDG », *L'Équipe.fr*, 16/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-t1-et-faker-surpassent-edg/1292556>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Worlds : pas de miracle pour Fnatic », *L'Équipe.fr*, 17/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-pas-de-miracle-pour-fnatic/1292780>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : le PSG s'incline en finale de The International », *L'Équipe.fr*, 17/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-le-psg-s-incline-en-finale-de-the-international/1292795>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Worlds : le coach de Fnatic, “très fier des garçons” malgré l'élimination », *L'Équipe.fr*, 18/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-coach-de-fnatic-tres-fier-des-garcons-apres-les-worlds-de-league-of-legends/1292962>].

« Esport – League of Legends – Worlds : MAD Lions sauve l'Europe et défiera DAMWON », *L'Équipe.fr*, 18/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-mad-lions-sauve-l-europe-et-defiera-damwon/1293042>].

Paul Arrivé et Tom Prevot, « Kaiser : “DAMWON devrait se méfier” aux Worlds de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 19/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kaiser-damwon-devrait-se-mefier/1293133>].

Paul Arrivé, « L'Équipe Esport sur Twitch : le replay de la spéciale Worlds de League of Legends », *L'Équipe.fr*, 19/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-equipe-esport-sur-twitch-suivez-en-direct-la-speciale-worlds-de-league-of-legends/1293140>].

Paul Arrivé, « Major de Counter-Strike, enfin de retour! », *L'Équipe.fr*, 20/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-major-de-counter-strike-enfin-de-retour/1293289>].

Tom prevot, « Esport – League of Legends – ShowMaker : “La seule équipe qui pourrait nous inquiéter, c’est EDG” », *L'Équipe.fr*, 21/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-showmaker-la-seule-equipe-qui-pourrait-nous-inquieter-c-est-edg/1293579>].

Leo Thouroude, « Esport – Rainbow 6 : les Français de BDS et Vitality qualifiés pour le prochain Major, en Suède », *L'Équipe.fr*, 22/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-6-les-francais-de-bds-et-vitality-qualifies-pour-le-prochain-major-en-suede/1293832>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : facile, T1 rejoint le dernier carré des Worlds », *L'Équipe.fr*, 22/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-facile-t1-rejoint-le-dernier-carre-des-worlds/1293872>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Worlds : EDG brise la malédiction », *L'Équipe.fr*, 23/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-edg-brise-la-malediction/1294125>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : aux Worlds, DAMWON éteint MAD Lions », *L'Équipe.fr*, 24/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-worlds-damwon-eteint-mad-lions/1294374>].

Tom prevot, « Esport – Rocket League : bons débuts de RLCS pour la KCorp et BDS, Vitality tombe de haut », *L'Équipe.fr*, 25/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-bons-debuts-de-rlcs-pour-la-kcorp-et-bds-vitality-tombe-de-haut/1294660>].

Paul Arrivé et Tom Prevot, « Esport – League of Legends : Gen.G écrase Cloud9, les Asiatiques dominent les Worlds », *L'Équipe.fr*, 25/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gen-g-ecrase-cloud9-les-asiatiques-dominent-les-worlds/1294692>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : apEX : “Un Major, c’est notre Ligue des Champions” », *L'Équipe.fr*, 25/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-apex-un-major-c-est-notre-ligue-des-champions/1294722>].

Leo Thouroude, « Esport – FIFA 22 – Maestro : “L’eLaLigaSantander est pour moi le tournoi numéro un” », *L'Équipe.fr*, 28/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-22-maestro-l-elaligasantander-est-pour-moi-le-tournoi-numero-un/1295259>].

tom prevot, « Esport – League of Legends : Mephisto et Duke font l’autopsie de l’échec européen aux Worlds », *L'Équipe.fr*, 29/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-et-duke-font-l-autopsie-de-l-echec-europeen-aux-worlds/1295439>].

Paul Arrivé, « Le ZEvent 2021 lancé », *L'Équipe.fr*, 29/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-zevent-2021-lance/1295518>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : au Major, Vitality opposé à Virtus.pro pour commencer », *L'Équipe.fr*, 30/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-vitality-oppose-a-virtus-pro-pour-commencer/1295598>].

Paul Arrivé, « ZeratoR : « Chaque année, on se dit qu'on atteint un plafond » », *L'Équipe.fr*, 30/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Zerator-chaque-annee-on-se-dit-qu-on-atteint-un-plafond/1295634>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp prolonge son staff », *L'Équipe.fr*, 30/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-prolonge-son-staff/1295649>].

Corentin Parbaud, « League of Legends : au bout du suspense, DAMWON domine T1 pour s'offrir la finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 30/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-bout-du-suspense-damwon-domine-t1-pour-s-offrir-la-finale-des-worlds/1295699>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Toucouille vers FlyQuest », *L'Équipe.fr*, 30/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-toucouille-vers-flyquest/1295776>].

Paul Arrivé, « Au ZEvent et sur Twitch, le sport prend de plus en plus de place », *L'Équipe.fr*, 31/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Au-zevent-et-sur-twitch-le-sport-prend-de-plus-en-plus-de-place/1295893>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : EDG écarte Gen.G et rejoint DAMWON en finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 31/10/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-edg-ecarte-gen-g-rejoint-damwon-en-finale-des-worlds/1295910>].

Paul Arrivé, « Le ZEvent récolte 10 millions d'euros pour Action contre la faim », *L'Équipe.fr*, 1/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-zevent-recolte-10-millions-d-euros-pour-action-contre-la-faim/1296020>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Perkz et Alphari ont choisi Vitality », *L'Équipe.fr*, 1/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-et-alphari-ont-choisi-vitality/1296087>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality s'arrache et jouera les quarts du Major », *L'Équipe.fr*, 3/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-s-arrache-et-jouera-les-quarts-du-major/1296401>].

Paul Arrivé, « Les chiffres fous du Zevent », *L'Équipe.fr*, 4/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Les-chiffres-fous-du-zevent/1296713>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 et ses Français en demi-finales du Major », *L'Équipe.fr*, 4/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-et-ses-francais-en-demi-finales-du-major/1296835>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : au Major, Na'Vi se défait des Français de Vitality », *L'Équipe.fr*, 5/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-na-vi-se-defait-des-francais-de-vitality/1297071>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les clés de la finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 6/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-cles-de-la-finale-des-worlds/1297131>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : EDG bat DAMWON en finale des Worlds et replace la Chine au sommet », *L'Équipe.fr*, 6/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-worlds-edg-bat-damwon-et-replace-la-chine-au-sommet/1297189>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : les réactions après la finale des Worlds », *L'Équipe.fr*, 6/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-les-reactions-apres-la-finale-des-worlds/1297289>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 et ses Français en finale du Major contre Na'Vi », *L'Équipe.fr*, 6/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-et-ses-francais-en-finale-du-major-contre-na-vi/1297332>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Na'Vi et s1mple enfin couronnés », *L'Équipe.fr*, 7/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-na-vi-et-s1mple-enfin-couronne/1297543>].

tom prevot, « Esport – Rocket League : la KCorp se rate, Vitality se reprend, BDS confirme », *L'Équipe.fr*, 8/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-la-kcorp-se-rate-vitality-se-reprend-bds-confirme/1297634>].

Leo Thouroude, « Esport – Rainbow Six – Bastien “BiBooAF” Dulac : “On va au Major pour le gagner” », *L'Équipe.fr*, 8/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-bastien-biboo-dulac-on-va-au-major-pour-le-gagner/1297700>].

Paul Arrivé, « Worlds de League of Legends, le bilan », *L'Équipe.fr*, 10/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-worlds-de-league-of-legends-le-bilan/1297936>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : le FC Barcelone rejoint Gerard Piqué en SuperLiga », *L'Équipe.fr*, 10/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-fc-barcelone-rejoint-gerard-pique-en-superliga/1297962>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Mephisto coachera Vitality en LEC », *L'Équipe.fr*, 10/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-coachera-vitality-en-lec/1297985>].

Leo Thouroude, « Esport – Rainbow Six : BDS qualifié, Vitality déjà éliminé du Major », *L'Équipe.fr*, 10/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-bds-qualifie-vitality-deja-elimine-du-major/1298069>].

Corentin Parbaud, « Tony Parker : “J’avais envie de redonner mon amour pour les jeux vidéo” », *L'Équipe.fr*, 13/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Tony-parker-j-avais-envie-de-redonner-mon-amour-pour-les-jeux-video/1298430>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : G2 Esports et Cloud9 empêchent le transfert de Luka “Perkz” Perkovic vers Fnatic », *L'Équipe.fr*, 13/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-esports-et-cloud9-empechent-le-transfert-de-luka-perkz-perkovic-vers-fnatic/1298543>].

Leo Thouroude, « Esport – Rainbow Six : FaZe Clan remporte le Major en Suède », *L'Équipe.fr*, 15/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-faze-clan-remporte-le-major-en-suede/1298942>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Saken continuera l’aventure Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 15/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-saken-continuera-l-aventure-karmine-corp/1298955>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Rekkles va rejoindre la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 15/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rekkles-va-rejoindre-la-karmine-corp/1299047>].

Alexandre Domingues, « League of Legends : la Karmine Corp va affronter l'équipe de Gerard Piqué et d'Ibai Llanos dans un showmatch », *L'Équipe.fr*, 16/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-la-karmine-corp-va-affronter-l-equipe-de-gerard-pique-et-d-ibai-llanos-dans-un-showmatch/1299082>].

alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : La Karmine Corp officialise l'arrivée de Rekkles », *L'Équipe.fr*, 16/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-officialise-l-arrivee-de-rekkles/1299130>].

alexandre Domingues, « Esport – LoL : pourquoi le transfert de Rekkles à la KCorp est le plus fou de l'année », *L'Équipe.fr*, 16/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-lol-pourquoi-le-transfert-de-rekkles-a-la-kcorp-est-le-plus-fou-de-l-annee/1299211>].

tom prevot, « Esport – Counter-Strike : maLeK et G2 se séparent », *L'Équipe.fr*, 17/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-malek-et-g2-se-separent/1299324>].

alexandre Domingues, « Esport – Dota 2 : Ceb prend sa retraite », *L'Équipe.fr*, 19/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-ceb-prend-sa-retraite/1299737>].

alexandre Domingues, « Rocket League : Vitality et BDS au Major, pas la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 21/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Rocket-league-vitality-et-bds-au-major-pas-la-karmine-corp/1300391>].

Leo Thouroude, « Esport – League of Legends : Riot Games a officialisé les quatre villes hôtes des Worlds 2022 », *L'Équipe.fr*, 22/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-riot-games-a-officialise-les-quatre-villes-hotes-des-worlds-2022/1300482>].

Leo Thouroude, « Esport – League of Legends – Mercato : La ligue Nord-Américaine de plus en plus attractive », *L'Équipe.fr*, 23/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mercato-la-ligue-nord-americaaine-de-plus-en-plus-attractive/1300679>].

alexandre Domingues, « League of Legends : Hans sama quitte l'Europe et file chez Team Liquid », *L'Équipe.fr*, 23/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-hans-sama-quitte-l-europe-et-file-chez-team-liquid/1300800>].

alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : Yoppa décède du Covid-19 », *L'Équipe.fr*, 24/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-yoppa-decede-du-covid-19/1301058>].

alexandre Domingues, « Esport – Toucouille : “J'étais le choix n° 1 de FlyQuest” », *L'Équipe.fr*, 25/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-toucouille-j-etais-le-choix-n-1-de-flyquest/1301181>].

Leo Thouroude, « Esport – FIFA : les cinq sélectionnés en équipe de France d'eFoot connus », *L'Équipe.fr*, 26/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-les-cinq-selectionnes-en-equipe-de-france-d-efoot-connus/1301401>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp au complet », *L'Équipe.fr*, 27/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-au-complet/1301649>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality en finale à Copenhague », *L'Équipe.fr*, 28/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-en-finale-a-copenhague/1301931>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : au Danemark, Na'Vi éteint les Français de Vitality », *L'Équipe.fr*, 28/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-danemark-na-vi-eteint-les-francais-de-vitality/1301993>].

Paul Arrivé, « Le PSG fait son bilan de cinq ans de présence dans l'esport », *L'Équipe.fr*, 30/11/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-psg-fait-son-bilan-de-cinq-ans-de-presence-dans-l-esport/1302303>].

Paul Arrivé, « La Karmine Corp, bilan d'une année folle », *L'Équipe.fr*, 1/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-esport-le-podcast-la-karmine-corp-bilan-d-une-annee-folle/1302427>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : JL, commentaires en anglais et événements physiques, le circuit français évolue », *L'Équipe.fr*, 1/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jl-commentaires-en-anglais-et-evenements-physiques-le-circuit-francais-evolue/1302520>].

Paul Arrivé, « Esport : David de Gea s'y met à son tour », *L'Équipe.fr*, 2/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-david-de-gea-s-y-met-a-son-tour/1302642>].

Corentin Parbaud, « Esport – Counter Strike : G2 et Vitality confirment leur bonne forme », *L'Équipe.fr*, 5/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-et-vitality-confirment-leur-bonne-forme/1303398>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Hantera : “L'arrivée de Rekkles, ça m'a un peu déboussolé” », *L'Équipe.fr*, 6/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hantera-l-arrivee-de-rekkles-ca-m-a-un-peu-deboussole/1303290>].

Corentin Parbaud, « Esport – Super Smash Bros : sur le sol américain, Glutunny brille au CEO », *L'Équipe.fr*, 6/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-super-smash-bros-sur-le-sol-americain-glutunny-brille-au-ceo/1303451>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality officialise ses équipes et ramène Perkz en Europe », *L'Équipe.fr*, 8/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-officialise-ses-equipes-et-ramene-perkz-en-europe/1303901>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Perkz : “Être un capitaine, un leader, fait partie de ma palette” », *L'Équipe.fr*, 9/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-etre-un-capitaine-un-leader-fait-partie-de-ma-palette/1304062>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : un titre pour les Français de Vitality », *L'Équipe.fr*, 12/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-un-titre-pour-les-francais-de-vitality/1304935>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : le Major pour BDS et ses Français », *L'Équipe.fr*, 12/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-major-pour-bds-et-ses-francais/1304985>].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : Acend premier champion du monde », *L'Équipe.fr*, 13/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-acend-premier-champion-du-monde/1305069>].

Avec AFP, « Le club MCES arrête sa collaboration avec Yannick Agnel », *L'Équipe.fr*, 14/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Le-club-mces-suspend-sa-collaboration-avec-yannick-agnel/1305283>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hans sama : “Impatient que tout commence” », *L'Équipe.fr*, 14/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hans-sama-impatient-que-tout-commence/1305201>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Gerard Piqué et Ibai, des annonces et un match contre la Karmin Corp », *L'Équipe.fr*, 15/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gerard-pique-et-ibai-des-annonces-et-un-match-contre-la-karmin-corp/1305427>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Koi, l'équipe de Gerard Piqué et Ibai se dévoile », *L'Équipe.fr*, 15/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-koi-l-equipe-de-gerard-pique-et-ibai-se-devoile/1305556>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : KCorp, Koi, naissance d'une rivalité », *L'Équipe.fr*, 16/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-kcorp-koi-naissance-d-une-rivalite/1305711>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : la dernière pour Na'Vi, la fin d'un cycle chez Vitality », *L'Équipe.fr*, 19/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-la-derniere-pour-na-vi-la-fin-d-un-cycle-chez-vitality/1306291>].

Paul Arrivé, « Esport – Consultation : élisez vos champions et moments marquants de l'année 2021 », *L'Équipe.fr*, 20/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-consultation-elisez-vos-champions-et-moments-marquants-de-l-annee-2021/1306249>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BDS, des débuts en LEC avec un fort accent français », *L'Équipe.fr*, 20/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-des-debuts-en-lec-avec-un-fort-accent-francais/1306433>].

Corentin Parbaud, « Esport – Jeux Vidéo : Neymar signe avec Facebook Gaming », *L'Équipe.fr*, 21/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-jeux-video-neymar-signe-avec-facebook-gaming/1306510>].

Paul Arrivé, « Karmin Corp, Team Spirit, Perkz et Rekkles... L'année 2021 du esport en cinq moments forts », *L'Équipe.fr*, 23/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Karmin-corp-team-spirit-perkz-et-rekkles-l-annee-2021-du-esport-en-cinq-moments-forts/1306963>].

Paul Arrivé, « Les dix images à retenir de l'année 2021 », *L'Équipe.fr*, 27/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-l-annee-2021-en-images/1307207>].

Paul Arrivé, « Esport : cinq noms qui ont fait 2021 », *L'Équipe.fr*, 29/12/2021, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-cinq-noms-qui-ont-fait-2021/1307415>].

Paul Arrivé, « Esport : Karmin Corp, s1mple, Adam... Vos champions, moments forts et déceptions de l'année 2021 », *L'Équipe.fr*, 1/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-karmin-corp-s1mple-adam-vos-champions-moments-forts-et-deceptions-de-l-annee-2021/1307900>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LEC, LFL, les affiches de la première semaine de compétition », *L'Équipe.fr*, 5/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-lfl-les-affiches-de-la-premiere-semaine-de-competition/1308558>].

Paul Arrivé, « Esport : 50 millions d'euros et une nouvelle équipe Counter-Strike pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 5/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-vitality-leve-50-millions-d-euros-et-officialise-son-equipe-counter-strike/1308629>].

Paul Arrivé, « Esport : nouveau sponsor principal pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 6/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-nouveau-sponsor-principal-pour-vitality/1308868].

Paul Arrivé, « Esport : le stress, cauchemar des sportifs », *L'Équipe.fr*, 7/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-stress-cauchemar-des-sportifs/1309039].

Paul Arrivé, « Esport – Glutonny : “Quand je stresse, je ne sais plus quoi faire” », *L'Équipe.fr*, 8/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-glutonny-quand-je-stresse-je-ne-sais-plus-quoi-faire/1309224].

Paul Arrivé, « Esport : Orange, nouveau partenaire de la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 8/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-orange-nouveau-partenaire-de-la-karmine-corp/1309344].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : devant son public, la KCorp a pris sa revanche », *L'Équipe.fr*, 9/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-devant-son-public-la-kcorp-a-pris-sa-revanche/1309366].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Rekkles : “Avec la Karmine Corp, aujourd’hui, je suis heureux” », *L'Équipe.fr*, 13/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-league-of-legends-rekkles-avec-la-karmine-corp-aujourd-hui-je-suis-heureux/1310232].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Rekkles : “J’ai un héritage à défendre” », *L'Équipe.fr*, 13/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rekkles-j-ai-un-heritage-a-defendre/1310317].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, débuts parfaits pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 13/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-debuts-parfaits-pour-vitality/1310389].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Adam : “Chez BDS, je suis plus libre de mes choix” », *L'Équipe.fr*, 14/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-chez-bds-je-suis-plus-libre-de-mes-choix/1310570].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Mephisto : “Je la sens bien cette équipe de Vitality” », *L'Équipe.fr*, 15/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-je-la-sens-bien-cette-equipe-de-vitality/1310651].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, débuts ratés pour Vitality », *L'Équipe.fr*, 16/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-debuts-rates-pour-vitality/1311061].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Prouver que nous valons mieux » (“Jezu”, SK Gaming) », *L'Équipe.fr*, 19/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-prouver-que-nous-valons-mieux-jezu-sk-gaming/1311602].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL et Vitality Bee toujours invaincus en LFL », *L'Équipe.fr*, 20/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-et-vitality-bee-toujours-invaincus-en-lfl/1311920].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Vitality se lance, Rogue et Fnatic toujours invaincus », *L'Équipe.fr*, 22/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-vitality-se-lance-rogue-et-fnatic-toujours-invaincus/1312446].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : s1mple meilleur joueur du monde », *L'Équipe.fr*, 23/1/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-s1mple-meilleur-joueur-du-monde/1312472].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Targamas : “Montrer que je mérite cette place” », *L'Équipe.fr*, 24/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-montrer-que-je-merite-cette-place/1312828>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : ESL Gaming et FACEIT rachetés pour 1,5 milliard de dollars par le Fonds souverain d'Arabie saoudite », *L'Équipe.fr*, 25/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-esl-gaming-et-faceit-rachetes-pour-1-5-milliard-de-dollars-par-le-fonds-souverain-d-arabie-saoudite/1313020>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, BDS Academy fait tomber les invaincus », *L'Équipe.fr*, 27/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-bds-academy-fait-tomber-les-invaincus/1313542>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality, G2, Na'Vi, tour d'horizon du début de saison », *L'Équipe.fr*, 28/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-g2-na-vi-tour-d-horizon-du-debut-de-saison/1313438>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Selfmade : “Je n'imagine pas ce Vitality échouer” », *L'Équipe.fr*, 28/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-selfmade-je-n-imagine-pas-ce-vitality-echouer/1313572>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : en LEC, Rogue leader invaincu, le clasico pour G2 », *L'Équipe.fr*, 29/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-rogue-leader-invaincu-le-clasico-pour-g2/1313998>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Humanoid : “Je voulais essayer quelque chose de nouveau” », *L'Équipe.fr*, 31/1/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-humanoid-je-voulais-essayer-quelque-chose-de-nouveau/1314312>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : le prochain Major en Belgique », *L'Équipe.fr*, 2/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-prochain-major-en-belgique/1314684>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Jactroll : “Je suis le roi de France” », *L'Équipe.fr*, 3/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jactroll-je-suis-le-roi-de-france/1314830>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : devant son public, la Karminé a lancé sa saison, LDLC OL en tête de la LFL », *L'Équipe.fr*, 4/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-devant-son-public-la-karminé-a-lance-sa-saison-ldlc-ol-en-tete-de-la-lfl/1315004>].

Corentin Parbaud, « Esport– League of Legends – Larssen : “Je veux montrer aux gens qu'ils ont tort” », *L'Équipe.fr*, 4/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-larssen-je-veux-montrer-aux-gens-qu'ils-ont-tort/1314315>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality solide, Rogue poursuit sa série », *L'Équipe.fr*, 5/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-solide-rogue-poursuit-sa-serie/1315405>].

« Esport – Jeux vidéo : un grand tournoi Warzone réunit 23 footballeurs, dont Ronaldo et Lucas Paqueta », *L'Équipe.fr*, 7/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-jeux-video-un-grand-tournoi-warzone-reunit-23-footballeurs-dont-ronaldo-et-lucas-paqueta/1315759>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Striker : “Il fallait enfin être performants” », *L'Équipe.fr*, 8/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-striker-il-fallait-enfin-etre-performants/1315954>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmin Corp confirme, Vitality et GameWard se reprennent », *L'Équipe.fr*, 10/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmin-corp-confirme-vitality-et-gameward-se-reprennent/1316514>].

Paul Arrivé, « Les ultras dans l'esport, un mouvement qui prend de l'ampleur », *L'Équipe.fr*, 11/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Les-ultras-dans-l-esport-un-mouvement-qui-prend-de-l-ampleur/1316497>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Vetheo : “Ce qui me rend heureux, c'est ma régularité” », *L'Équipe.fr*, 11/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vetheo-ce-qui-me-rend-heureux-c-est-ma-regularite/1316450>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Misfits surprend, G2 et Fnatic montent en puissance », *L'Équipe.fr*, 12/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-misfits-surprend-g2-et-fnatic-montent-en-puissance/1316967>].

Paul Arrivé, « Esport – Aegis : “Lancer une équipe, on y pensait” », *L'Équipe.fr*, 15/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-aegis-lancer-une-equipe-on-y-pensait/1317595>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Katowice, Vitality veut tester ses fondations », *L'Équipe.fr*, 16/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-katowice-vitality-veut-tester-ses-fondations/1317800>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike – apEX : “La puissance de feu est là, c'est sûr” », *L'Équipe.fr*, 17/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-counter-strike-apex-la-puissance-de-feu-est-la-c-est-sur/1317996>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL s'accroche à la tête de la LFL », *L'Équipe.fr*, 17/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-s-accroche-a-la-tete-de-la-lfl/1318114>].

Alexandre Domingues, « Esport – FIFA : l'eLigue 1 fait peau neuve pour sa sixième saison », *L'Équipe.fr*, 18/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-l-eligue-1-fait-peau-neuve-pour-sa-sixieme-saison/1318225>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Cinkrof (BDS) : “On montre certains signes d'amélioration” », *L'Équipe.fr*, 18/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-cinkrof-bds-on-montre-certains-signes-d-amelioration/1318368>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : en LEC, Rogue sécurise les play-offs, Misfits sur un nuage », *L'Équipe.fr*, 19/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-rogue-securise-les-play-offs-misfits-sur-un-nuage/1318567>].

« Esport – Rainbow Six : TSM sacré champion du monde au Six Invitational », *L'Équipe.fr*, 22/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rainbow-six-tsm-sacre-champion-du-monde-au-six-invitational/1318904>].

Alexandre Domingues, « Esport – Starcraft II : à Katowice, des championnats du monde qui s'annoncent endiablés », *L'Équipe.fr*, 24/2/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-a-katowice-des-championnats-du-monde-qui-s-annoncent-endiablés/1319130>].

Alexandre Domingues, « En LFL, Solary brille ; LDLC OL et Vitality. Bee ex-aequo », *L'Équipe.fr*, 25/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/En-lfl-solary-brille-ldlc-ol-et-vitality-bee-ex-aequo/1319213].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : G2 Esports en phase finale à Katowice, pas Vitality », *L'Équipe.fr*, 25/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-counter-strike-g2-esports-en-phase-finale-a-katowice-pas-vitality/1319262].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – LEC : une avant-dernière semaine pleine d'enjeux », *L'Équipe.fr*, 25/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-lec-une-avant-derniere-semaine-pleine-d-enjeux/1319275].

« Esport – League of Legends : Fnatic impressionne, Vitality se rapproche des play-offs », *L'Équipe.fr*, 26/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-impressionne-vitality-se-rapproche-des-play-offs/1319489].

Corentin Parbaud, « Esport – Counter-Strike : G2 surpris par FaZe en finale des IEM Katowice », *L'Équipe.fr*, 27/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-surpris-par-faze-en-finale-des-iem-katowice/1319650].

Paul Arrivé, « Esport – Starcraft II : Serral reprend sa couronne », *L'Équipe.fr*, 28/2/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-serral-reprend-sa-couronne/1319712].

Corentin Parbaud, « League of Legends - Targamas : “Je ne suis pas là en touriste” », *L'Équipe.fr*, 1/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-targamas-je-ne-suis-pas-la-en-touriste/1319836].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Oplon ouvre le compteur, la Karmine Corp retrouve la tête de la LFL », *L'Équipe.fr*, 3/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-oplon-ouvre-le-compteur-la-karmine-corp-retrouve-la-tete-de-la-lfl/1320150].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Mephisto : “Ça n’a jamais été difficile” », *L'Équipe.fr*, 4/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-ca-n-a-jamais-ete-difficile/1320180].

Paul Arrivé, « League of Legends : Toucouille est “parti à l’aventure” », *L'Équipe.fr*, 5/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-toucouille-est-parti-a-l-aventure/1320422].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la première place pour Rogue, Vitality s’est employé », *L'Équipe.fr*, 6/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-premiere-place-pour-rogue-vitality-s-est-employe/1320661].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike XTQZZZ : « Tout le monde est en rodage » », *L'Équipe.fr*, 7/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-xtqzzz-tout-le-monde-est-en-rodage/1320739].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Vitality sera bien meilleur en play-offs » », *L'Équipe.fr*, 8/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nous-serons-bien-meilleurs-en-play-offs/1320933].

Paul Arrivé, « League of Legends : LDLC OL termine en tête de la LFL, Vitality fait chuter la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 11/3/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-ldlc-ol-termine-en-tete-de-la-lfl-vitality-fait-chuter-la-karmine-corp/1321396].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Adam : “Nous avons fait n’importe quoi” », *L’Équipe.fr*, 13/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-nous-avons-fait-n-importe-quoi/1321964>].

Paul Arrivé, « Esport : l’unité entre Russes et Ukrainiens à l’épreuve de la guerre », *L’Équipe.fr*, 15/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Article/Esport-l-unite-entre-russes-et-ukrainiens-a-l-epreuve-de-la-guerre/1322272>].

Paul Arrivé, « v1lat : “L’esport prendra encore plus d’importance en Ukraine” », *L’Équipe.fr*, 16/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/V1lat-l-esport-prendra-encore-plus-d-importance-en-ukraine/1322321>].

Paul Arrivé, « Esport : le PSG poursuit son développement en Asie », *L’Équipe.fr*, 17/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-psg-poursuit-son-developpement-en-asie/1322769>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, BDS Academy et Vitality Bee passent le premier tour des play-offs », *L’Équipe.fr*, 17/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-bds-academy-et-vitality-bee-passent-le-premier-tour-des-play-offs/1322827>].

« League of Legends : T1, les nouveaux invincibles », *L’Équipe.fr*, 20/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-t1-les-nouveaux-invincibles/1323385>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality bute sur la Pro League », *L’Équipe.fr*, 21/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-bute-sur-la-pro-league/1323643>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Exakick : “Nous sommes chauds en ce moment” », *L’Équipe.fr*, 22/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-exakick-nous-sommes-chauds-en-ce-moment/1323773>].

« Esport – League of Legends : LDLC OL surclasse la KCorp et jouera la finale de LFL », *L’Équipe.fr*, 23/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-surclasse-la-kcorp-et-jouera-la-finale-de-lfl/1323967>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BDS Academy écarte Vitality Bee », *L’Équipe.fr*, 24/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-academy-ecarte-vitality-bee/1324148>].

Paul Arrivé, « Esport – Fortnite : après l’Asie, le PSG se tourne vers les États-Unis », *L’Équipe.fr*, 25/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-apres-l-asie-le-psg-se-tourne-vers-les-etats-unis/1324202>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – caPs : “Je veux ma revanche” », *L’Équipe.fr*, 25/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-caps-je-veux-ma-revanche/1324249>].

« Esport – League of Legends : Fnatic se défait de G2 et rejoint Rogue en demi-finales du LEC », *L’Équipe.fr*, 26/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-fnatic-se-defait-de-g2-et-rejoint-rogue-en-demi-finales-du-lec/1324501>].

Paul Arrivé, « League of Legends - Targamas : “Fnatic décide de ce qui se passe” », *L’Équipe.fr*, 27/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-targamas-fnatic-decide-de-ce-qui-se-passe/1324564>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality s’arrache et continue sa route en LEC », *L’Équipe.fr*, 27/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-s-arrache-et-continue-sa-route-en-lec/1324653>].

« Esport – Teamfight Tactics : Emre “Double61” Demirtas champion d’Europe », *L’Équipe.fr*, 28/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-teamfight-tactics-emre-double61-demirtas-champion-d-europe/1324699>].

« Esport – Rocket League : le Major pour G2 », *L’Équipe.fr*, 28/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-major-pour-g2/1324700>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : BDS bat la Karmin Corp et file en finale de LFL », *L’Équipe.fr*, 30/3/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-bds-bat-la-karmin-corp-et-file-en-finale-de-lfl/1325155>].

« Esport – League of Legends : LDLC OL champion de France », *L’Équipe.fr*, 1/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-champion-de-france/1325299>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Eika : “C’était une belle finale” », *L’Équipe.fr*, 1/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-eika-c-etait-une-belle-finale/1325339>].

« Esport – League of Legends : « Perkz, c’est le patron » », *L’Équipe.fr*, 1/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-perkz-c-est-le-patron/1325403>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality chute face à G2 au deuxième tour des play-offs du LEC », *L’Équipe.fr*, 1/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-chute-face-a-g2-au-deuxieme-tour-des-play-offs-du-lec/1325494>].

« Esport – League of Legends : en Corée du Sud, T1 et Faker retrouvent le trône », *L’Équipe.fr*, 2/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-coree-du-sud-t1-et-faker-retrouvent-le-trone/1325574>].

Paul Arrivé, « League of Legends : Rogue renverse Fnatic et s’invite en finale du LEC », *L’Équipe.fr*, 2/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-rogue-renverse-fnatic-et-s-invite-en-finale-du-lec/1325691>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 corrige Misfits », *L’Équipe.fr*, 3/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-corrige-misfits/1325845>].

« Esport – Counter-Strike : s1mple et Na’Vi impressionnent », *L’Équipe.fr*, 5/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-s1mple-et-na-vi-impressionnent/1326161>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Odoamne : “Je n’ai pas envie d’attendre huit ans à nouveau” », *L’Équipe.fr*, 6/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-odoamne-je-n-ai-pas-envie-d-attendre-huit-ans-a-nouveau/1326298>].

« Vitality. Bee et Karmin accèdent au tableau principal des European Masters », *L’Équipe.fr*, 8/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Vitality-bee-et-karmin-accident-au-tableau-principal-des-european-masters/1326610>].

« Esport – Jeux vidéo : Squeezie organise un Grand Prix de Formule 4 entre youtubeurs », *L’Équipe.fr*, 8/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-jeux-video-squeezie-organise-un-grand-prix-de-formule-4-entre-youtubeurs/1326618>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Jankos : “Le seul résultat acceptable est d’être champion” », *L’Équipe.fr*, 8/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jankos-le-seul-resultat-acceptable-est-d-etre-champion/1326571>].

« League of Legends : Vetheo nommé MVP du championnat d’Europe », *L’Équipe.fr*, 8/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/League-of-legends-vetheo-nomme-mvp-du-championnat-d-europe/1326708>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 rejoint Rogue en finale du LEC », *L’Équipe.fr*, 9/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-rejoint-rogue-en-finale-du-lec/1326923>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : G2 retrouve le trône », *L’Équipe.fr*, 10/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-retrouve-le-trone/1327082>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Targamas : “On veut toujours voir plus loin” », *L’Équipe.fr*, 11/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-on-veut-toujours-voir-plus-loin/1327183>].

Paul Arrivé, « Esport : le trio de GamersOrigin remporte la ZLAN », *L’Équipe.fr*, 11/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-trio-de-gamersorigin-remporte-la-zlan/1327188>].

« Esport – Counter-Strike : FaZe confirme », *L’Équipe.fr*, 11/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-confirme/1327212>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : ce que le Spring Split 2022 du LEC nous a enseigné », *L’Équipe.fr*, 13/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ce-que-le-spring-split-2022-du-lec-nous-a-enseigne/1327600>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Organiser un Euro est un projet que nous avons évalué » », *L’Équipe.fr*, 14/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-organiser-un-euro-est-un-projet-que-nous-avons-evalue/1327628>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Sheo (BDS Academy) : “Je veux marquer les esprits” », *L’Équipe.fr*, 14/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-sheo-bds-academy-je-veux-marquer-les-esprits/1327720>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : des European Masters 2022 contestés », *L’Équipe.fr*, 14/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-des-european-masters-2022-contestes/1327765>].

Corentin Parbaud, « Esport : Comment le speedrun est devenu caritatif », *L’Équipe.fr*, 15/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-comment-le-speedrun-est-devenu-caritatif/1327714>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash : la scène française a pris son envol », *L’Équipe.fr*, 15/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-la-scene-francaise-a-pris-son-envol/1328035>].

Paul Arrivé, « Esport – Rflow : “Je ne vais pas prendre des conseils pour finir deuxième” sur Smash », *L’Équipe.fr*, 16/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-je-ne-vais-pas-prendre-des-conseils-pour-finir-deuxieme/1328043>].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : Vitality met Fairy Peak sur le banc et recrute Radosin », *L'Équipe.fr*, 16/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-vitality-met-fairy-peak-sur-le-banc-et-recrute-radosin/1328135>].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League – Kaydop : “Radosin était le meilleur choix” », *L'Équipe.fr*, 16/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-kaydop-radosin-etait-le-meilleur-choix/1328132>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : dernier train pour le Major d'Anvers », *L'Équipe.fr*, 17/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-dernier-train-pour-le-major-d-anvers/1328137>].

Corentin Parbaud, « Esport – Smash : exploit de Glutony, seulement vaincu en grande finale du Genesis », *L'Équipe.fr*, 18/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-exploit-de-glutony-seulement-vaincu-en-grande-finale-du-genesis/1328462>].

Corentin Parbaud, « Esport – Lol : débuts difficiles pour BDS Academy aux European Masters », *L'Équipe.fr*, 18/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-lol-debuts-difficiles-pour-bds-academy-aux-european-masters/1328473>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Vitality arrache sa qualification au Major », *L'Équipe.fr*, 20/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-arrache-sa-qualification-au-major/1328840>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike – bodyy : “Montrer qu'on est une grande équipe” », *L'Équipe.fr*, 21/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-bodyy-montrer-qu-on-est-une-grande-equipe/1328970>].

« Emmanuel Macron veut voir la France accueillir des événements sportifs majeurs en 2024 », *L'Équipe.fr*, 21/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Emmanuel-macron-veut-voir-la-france-accueillir-des-evenements-esportifs-majeurs-en-2024/1329044>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL et la Karmine Corp en quarts des European Masters », *L'Équipe.fr*, 22/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-et-la-karmine-corp-en-quarts-des-european-masters/1329280>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : G2 et ses Français au Major, HEET rate le coche », *L'Équipe.fr*, 24/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-et-ses-francais-au-major-heet-rate-le-coche/1329583>].

« Esport – League of Legends : aux European Masters, ça passe pour Vitality, BDS s'arrête là », *L'Équipe.fr*, 24/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-aux-european-masters-ca-passe-pour-vitality-bds-s-arrete-la/1329671>].

Paul Arrivé, « Esport – Smash : Glutony enfin titré aux États-Unis », *L'Équipe.fr*, 25/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-glutony-enfin-titre-aux-etats-unis/1329726>].

« Smash – Glutony : “Je rêvais de ces moments-là” », *L'Équipe.fr*, 25/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Smash-glutony-je-revais-de-ces-moments-la/1329778>].

Paul Arrivé, « Esport-League of Legends : un duel Europe-Amérique du Nord au MSI », *L'Équipe.fr*, 26/4/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-un-duel-europe-amerique-du-nord-au-msi/1329872>].

Corentin Parbaud, « Esport – Teamfight Tactics : quatre Français à la conquête du titre mondial », *L'Équipe.fr*, 28/4/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-teamfight-tactics-quatre-francais-a-la-conquete-du-titre-mondial/1330031].

Corentin Parbaud, « Esport – Teamfight Tactics – Double61 : “J’ai déjà fait le plus difficile la première fois” », *L'Équipe.fr*, 28/4/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-teamfight-tactics-double61-j-ai-deja-fait-le-plus-difficile-la-premiere-fois/1330024].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL impressionne et file en demi-finales des EUM », *L'Équipe.fr*, 28/4/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-impressionne-et-file-en-demi-finales-des-eum/1330269].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp monte en puissance », *L'Équipe.fr*, 30/4/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-monte-en-puissance/1330675].

Paul Arrivé, « Esport – Teamfight Tactics : le titre mondial reste en Chine », *L'Équipe.fr*, 1/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-teamfight-tactics-le-titre-mondial-reste-en-chine/1330792].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality élimine les Espagnols de Fnatic Queso », *L'Équipe.fr*, 1/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-terme-l-espagne/1330831].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL assure une finale d'European Masters entre Français », *L'Équipe.fr*, 3/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-assure-une-finale-d-european-masters-entre-francais/1331128].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la Karmine Corp renverse Vitality et jouera la finale des European Masters », *L'Équipe.fr*, 4/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-karmine-corp-renverse-vitality-et-jouera-la-finale-des-european-masters/1331338].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : avec l'arrivée de Seikoo, BDS veut retrouver son trône », *L'Équipe.fr*, 6/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-avec-l-arrivee-de-seikoo-bds-veut-retrouver-son-trone/1331576].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : mais pourquoi la France domine autant les European Masters ? », *L'Équipe.fr*, 6/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mais-pourquoi-la-france-domine-autant-les-european-masters/1331614].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : « Une finale d'European Masters, c'est différent » », *L'Équipe.fr*, 7/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-une-finale-d-european-masters-c-est-different/1331758].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : intouchable, la Karmine Corp conserve son trophée des European Masters », *L'Équipe.fr*, 7/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-intouchable-la-karmine-corp-conserve-son-trophee-des-european-masters/1331824].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Hantera : “Il nous fallait juste du temps” », *L'Équipe.fr*, 8/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hantera-il-nous-fallait-juste-du-temps/1331882].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : « Un Major, c'est spécial » », *L'Équipe.fr*, 8/5/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-zonic-un-major-c-est-special/1331934].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : BDS retrouve la victoire en Europe », *L'Équipe.fr*, 9/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-bds-retrouve-la-victoire-en-europe/1332165>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Vitality et G2 Esports continuent leur aventure au Major », *L'Équipe.fr*, 11/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-et-g2-esports-continuent-leur-aventure-au-major/1332404>].

Alexandre Domingues, « Counter-Strike : Astralis éliminé, shox qualifié... le Major continue », *L'Équipe.fr*, 12/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Counter-strike-astralis-elimine-shox-qualifie-le-major-continue/1332714>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : au MSI, G2 Esports s'extirpe facilement des groupes », *L'Équipe.fr*, 14/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-au-msi-g2-esports-s-extirpe-facilement-des-groupes/1333026>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Targamas : “On est capable de battre T1 et RNG” », *L'Équipe.fr*, 14/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-on-est-capable-de-battre-t1-et-rng/1333050>].

Alexandre Domingues, « Esport – Trackmania : Papou et Aurel absents des finales de la ZRT Trackmania Cup », *L'Équipe.fr*, 16/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-papou-et-aurel-absents-des-finales-de-la-zrt-trackmania-cup/1333343>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : G2 Esports et Vitality éliminés du Major avant les quarts », *L'Équipe.fr*, 17/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-g2-esports-et-vitality-elimines-du-major-avant-les-quarts/1333600>].

Corentin Parbaud, « La finale de la Trackmania Grand League au Stade de France », *L'Équipe.fr*, 19/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/La-finale-de-la-trackmania-grand-league-au-stade-de-france/1333919>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : au Major d'Anvers, les fans des équipes éliminées font quand même la fête », *L'Équipe.fr*, 20/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-au-major-d-anvers-les-fans-des-equipes-eliminees-font-quand-meme-la-fete/1334050>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : NAVI s'arrache et poursuit sa quête de doublé », *L'Équipe.fr*, 20/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-navi-s-arrache-et-poursuit-sa-quete-de-double/1334181>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : NAVI – FaZe Clan, finale de rêve à Anvers », *L'Équipe.fr*, 21/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-navi-faze-clan-finale-de-reve-a-anvers/1334370>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : FaZe Clan remporte son premier Major », *L'Équipe.fr*, 22/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-faze-clan-remporte-son-premier-major/1334587>].

Paul Arrivé, « Esport – Dota 2 : Ceb remporte le Major de Stockholm, son premier en tant que joueur », *L'Équipe.fr*, 23/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dota-2-ceb-remporte-le-major-de-stockholm-son-premier-en-tant-que-joueur/1334673>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : BDS s'impose encore, la Karmine Corp se replace », *L'Équipe.fr*, 23/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-bds-s-impose-encore-la-karmine-corp-se-replace/1334684>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : le dernier carré du MSI connu », *L'Équipe.fr*, 24/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-le-dernier-carre-du-msi-connu/1334829>].

Corentin Parbaud, « Esport : en France, Valorant décolle pour de bon », *L'Équipe.fr*, 24/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-en-france-valorant-decolle-pour-de-bon/1334865>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : ce qu'il faut retenir du Major d'Anvers », *L'Équipe.fr*, 24/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-ce-qu-il-faut-retenir-du-major-d-anvers/1334893>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Le prochain Major organisé à Rio de Janeiro », *L'Équipe.fr*, 25/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-le-prochain-major-organise-a-rio-de-janeiro/1334924>].

Corentin Parbaud, « Esport – LoL : RNG accède facilement à la finale du MSI », *L'Équipe.fr*, 27/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-lol-rng-accede-facilement-a-la-finale-du-msi/1335442>].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : les Français au rendez-vous des finales européennes », *L'Équipe.fr*, 27/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-les-francais-au-rendez-vous-des-finales-europeennes/1335495>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : T1 terrasse G2 Esports en demi-finales du MSI », *L'Équipe.fr*, 28/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-t1-terrasse-g2-esports-en-demi-finales-du-msi/1335616>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : RNG mate T1 et conserve son titre du MSI », *L'Équipe.fr*, 29/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rng-mate-t1-et-conserve-son-titre-du-msi/1335808>].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : pas d'exploit pour les Français lors des finales européennes », *L'Équipe.fr*, 30/5/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-pas-d-exploit-pour-les-francais-lors-des-finales-europeennes/1335970>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : l'édition estivale de la LFL s'annonce relevée », *L'Équipe.fr*, 1/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-l-edition-estivale-de-la-lfl-s-annonce-relevee/1336311>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, débuts parfaits pour LDLC OL et Vitality Bee », *L'Équipe.fr*, 2/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-debuts-parfaits-pour-ldlc-ol-et-vitality-bee/1336636>].

Paul Arrivé, « Esport – Trackmania Cup – ZeratoR : “Tu ne peux pas débarquer à Bercy comme un amateur” », *L'Équipe.fr*, 3/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-cup-zerator-tu-ne-peux-pas-debarquer-a-bercy-comme-un-amateur/1336688>].

Paul Arrivé, « À l'Élysée, Emmanuel Macron félicite l'esport français et lui donne rendez-vous », *L'Équipe.fr*, 4/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/A-l-elysee-emmanuel-macron-felicite-et-donne-rendez-vous-a-l-esport-francais/1336873>].

Paul Arrivé, « Esport-Trackmania : le duo Gwen-Affi remporte la Trackmania Cup à Bercy », *L'Équipe.fr*, 5/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-le-duo-gwen-affi-remporte-la-trackmania-cup-a-bercy/1336997>].

Corentin Parbaud, « Esport – FIFA : le FC Lorient conserve son titre d'eLigue1 », *L'Équipe.fr*, 5/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-fc-lorient-conserve-son-titre-d-eligue1/1337035>].

Corentin Parbaud, « Esport – Trackmania Cup : un grand Bercy pour finir », *L'Équipe.fr*, 5/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-cup-un-grand-bercy-pour-finir-la-dixieme-edition/1337083>].

Corentin Parbaud, « Esport – Starcraft II : quatrième victoire à la DreamHack Europe pour Clem », *L'Équipe.fr*, 6/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-starcraft-ii-quatrieme-victoire-a-la-dreamhack-europe-pour-clem/1337185>].

Paul Arrivé, « Esport – Trackmania : “Sans ZeratoR je ne serais pas celui que je suis” », *L'Équipe.fr*, 6/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-sans-zerator-je-ne-serais-pas-celui-que-je-suis/1337206>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Cloud9 s'impose à Dallas », *L'Équipe.fr*, 6/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-cloud9-s-impose-a-dallas/1337211>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Vitality remplace Selfmade », *L'Équipe.fr*, 7/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-vitality-remplace-selfmade/1337343>].

Paul Arrivé, « Esport : la Karmine Corp va occuper Bercy », *L'Équipe.fr*, 8/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-la-karmine-corp-va-occuper-bercy/1337634>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : LDLC OL et Vitality Bee s'échappent en tête », *L'Équipe.fr*, 9/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-et-vitality-bee-s-echappent-en-tete/1337853>].

Alexandre Domingues, « Esport – Rocket League : Moist Esports prive BDS du triplé », *L'Équipe.fr*, 12/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-moist-esports-prive-bds-du-triple/1338324>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends : LDLC OL invaincu, la Karmine Corp et GameWard en embuscade », *L'Équipe.fr*, 16/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-invaincu-la-karmine-corp-et-gameward-en-embuscade/1339021>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Dylan Falco : “Vitality, MAD Lions et Excel peuvent surprendre” », *L'Équipe.fr*, 17/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-dylan-falco-vitality-mad-lions-et-excel-peuvent-surprendre/1339073>].

Alexandre Domingues, « Esport – Counter-Strike : Vitality impuissant en finale de la BLAST face à Natus Vincere », *L'Équipe.fr*, 19/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-impuissant-en-finale-de-la-blast-face-a-natus-vincere/1339424>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : G2 prend déjà la tête du LEC », *L'Équipe.fr*, 19/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-g2-prend-deja-la-tete-du-lec/1339443>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Jezu : “Je me suis mis une pression de fou” », *L'Équipe.fr*, 20/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-jezu-je-me-suis-mis-une-pression-de-fou/1339491>].

Alexandre Domingues, « Esport – Fortnite : Clement troisième de la DreamHack Summer », *L'Équipe.fr*, 21/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-clement-troisieme-de-la-dreamhack-summer/1339668>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Skeanz : “Les moments les plus sombres de ma carrière sont derrière moi” », *L'Équipe.fr*, 21/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-skeanz-les-moments-les-plus-sombres-de-ma-carriere-sont-derriere-moi/1339671>].

Paul Arrivé, « Esport : à Bercy, le nouveau tour de force de la Karmine Corp », *L'Équipe.fr*, 21/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-a-bercy-le-nouveau-tour-de-force-de-la-karmine-corp/1339769>].

Corentin Parbaud, « Valorant : MAD Lions finit en tête de la Regional League France », *L'Équipe.fr*, 22/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Valorant-mad-lions-finit-en-tete-de-la-regional-league-france/1339837>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : LDLC OL intouchable en tête de la LFL », *L'Équipe.fr*, 23/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ldlc-ol-intouchable-en-tete-de-la-lfl/1340074>].

Alexandre Domingues, « Esport – League of Legends – Nisqy : “Nous serons l’une des meilleures équipes d’Europe” », *L'Équipe.fr*, 24/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-nisqy-nous-serons-l-une-des-meilleures-equipes-d-europe/1340153>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : Excel, surprenant leader du LEC », *L'Équipe.fr*, 26/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-excel-surprenant-leader-du-lec/1340453>].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League – Extra : “Pas un joueur n’a pas les Mondiaux dans un coin de sa tête” », *L'Équipe.fr*, 28/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-extra-pas-un-joueur-n-a-pas-les-mondiaux-dans-un-coin-de-sa-tete/1340822>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : la prochaine finale du LEC à Malmö », *L'Équipe.fr*, 29/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-la-prochaine-finale-du-lec-a-malmo/1340993>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Ragner : “Tout le monde dans cette équipe mérite une place en LEC” », *L'Équipe.fr*, 29/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-ragner-tout-le-monde-dans-cette-equipe-merite-une-place-en-lec/1341067>].

Alexandre Domingues, « Esport – Valorant – Amilwa : “Je suis à ma place au sein de la Karmine” », *L'Équipe.fr*, 30/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Jeuxvideo/Actualites/Esport-valorant-amilwa-je-suis-a-ma-place-au-sein-de-la-karmine/1341224>].

« Esport – League of Legends : série d’invincibilité record pour LDLC OL en LFL », *L'Équipe.fr*, 30/6/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-serie-d-invincibilite-record-pour-ldlc-ol-en-lfl/1341337>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LEC, Vitality compte sur ses individualités, le classique pour Fnatic », *L'Équipe.fr*, 2/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lec-vitality-compte-sur-ses-individualites-le-classique-pour-fnatic/1341682>].

Paul Arrivé, « Esport – Valorant : Vitality champion de France », *L'Équipe.fr*, 3/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-vitality-champion-de-france/1341807].

Paul Arrivé, « Esport – Rocket League : le Major pour Moist, la Karmin Corp aux Mondiaux », *L'Équipe.fr*, 4/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-rocket-league-le-major-pour-moist-la-karmin-corp-aux-mondiaux/1341835].

Paul Arrivé, « Esport – Smash : MKLeo et le Mexique en force à Lyon », *L'Équipe.fr*, 4/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-smash-mkleo-et-le-mexique-en-force-a-lyon/1341895].

Paul Arrivé, « Esport – Trackmania : CarlJr champion du monde pour la cinquième fois », *L'Équipe.fr*, 4/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-trackmania-carljr-champion-du-monde-pour-la-cinquieme-fois/1341914].

Paul Arrivé, « Esport : le ZEvent de retour du 8 au 11 septembre prochains », *L'Équipe.fr*, 5/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-le-zevent-de-retour-du-8-au-11-septembre-prochains/1342025].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Mephisto : “J’aimerais voir plus de contrôle” », *L'Équipe.fr*, 5/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mephisto-j-aimerais-voir-plus-de-controle/1342058].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : 113, prince de la jungle », *L'Équipe.fr*, 6/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-113-prince-de-la-jungle/1342177].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : en LFL, BDS s’arrache et lance sa saison, Eika porte LDLC OL », *L'Équipe.fr*, 7/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-en-lfl-bds-s-arrache-et-lance-sa-saison-eika-porte-ldlc-ol/1342510].

Paul Arrivé, « Esport : obtenir un visa, chemin de croix de certains joueurs professionnels », *L'Équipe.fr*, 8/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-obtenir-un-visa-chemin-de-croix-de-certains-joueurs-professionnels/1342614].

Corentin Parbaud, « Esport – Counter-Strike : à Cologne, Vitality manque les play-offs et inquiète », *L'Équipe.fr*, 10/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-cologne-vitality-manque-les-play-offs-et-inquiete/1342922].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends – Larssen : “Il y a six ou sept bonnes équipes en LEC” », *L'Équipe.fr*, 13/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-larssen-il-y-a-six-ou-sept-bonnes-equip-es-en-lec/1343345].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : TeamGO fait tomber LDLC OL, Adam pousse BDS vers les play-offs », *L'Équipe.fr*, 14/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-teamgo-fait-tomber-ldlc-ol-adam-pousse-bds-vers-les-play-offs/1343639].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : Rogue seul leader du LEC, G2 à la peine », *L'Équipe.fr*, 16/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-rogue-seul-leader-du-lec-g2-a-la-peine/1343942].

Paul Arrivé, « Esport – FIFA : Umut champion du monde de FIFA 22 », *L'Équipe.fr*, 17/7/2022, [https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-umut-champion-du-monde-de-fifa-22/1344053].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : à Cologne, FaZe fait chuter NAVI au terme d’une finale folle », *L’Équipe.fr*, 17/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-a-cologne-faze-fait-chuter-navi-au-terme-d-une-finale-folle/1344112>].

Eva Martinello, « Esport – Dragon Ball FighterZ : le Français Wawa impérial au Mondial », *L’Équipe.fr*, 18/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-dragon-ball-fighterz-le-francais-wawa-imperial-au-mondial/1344162>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Hylissang : “Aller aux Worlds, c’est devenu obligatoire” », *L’Équipe.fr*, 18/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-hylissang-aller-aux-worlds-c-est-devenu-obligatoire/1344211>].

Corentin Parbaud, « Esport – FIFA : à la World Cup, DaXe et Rocky veulent “retrouver des sensations” », *L’Équipe.fr*, 20/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-a-la-world-cup-daxe-et-rocky-veulent-retrouver-des-sensations/1344500>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends : quatre dates en physique pour la LFL en 2023 », *L’Équipe.fr*, 20/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-quatre-dates-en-physique-pour-la-lfl-en-2023/1344638>].

Eva Martinello, « Philippe “Akabane” Le : “Je suis plus confiant et cela se ressent” », *L’Équipe.fr*, 21/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Philippe-akabane-le-je-suis-plus-confiant-et-cela-se-ressent/1344729>].

Paul Arrivé, « Esport – League of Legends : quatre places aux Worlds pour le LEC », *L’Équipe.fr*, 21/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-quatre-places-aux-worlds-pour-le-lec/1344611>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends : en LFL, GameWard s’incline à domicile, BDS Academy valide le top 6 », *L’Équipe.fr*, 22/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-gameward-s-incline-a-domicile-bds-academy-qualifiee/1344805>].

Paul Arrivé, « Esport – Counter-Strike : Vitality, un bilan insuffisant à mi-saison », *L’Équipe.fr*, 22/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-counter-strike-vitality-un-bilan-insuffisant-a-mi-saison/1344845>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Adam : “Je montre vraiment que j’ai le niveau pour le LEC” », *L’Équipe.fr*, 22/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-adam-je-montre-vraiment-que-j-ai-le-niveau-pour-le-lec/1344879>].

Corentin Parbaud, « Esport – FIFA : Movistar Riders remporte la Coupe du monde des clubs », *L’Équipe.fr*, 23/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-movistar-riders-remporte-la-coupe-du-monde-des-clubs/1345061>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends : MAD Lions rattrape Rogue en LEC, G2 remonte », *L’Équipe.fr*, 23/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-rattrape-rogue-en-lec-g2-remonte/1345122>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends – Targamas : “On a une revanche à prendre” », *L’Équipe.fr*, 24/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-targamas-on-a-une-revanche-a-prendre/1345163>].

Eva Martinello, « Esport – Valorant : FPX fait briller l’Europe au Major de Copenhague », *L’Équipe.fr*, 24/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-valorant-fpx-fait-briller-l-europe-au-major-de-copenhague/1345267>].

Corentin Parbaud, « Esport – League of Legends – Steelback : “On sort la tête de l’eau” », *L'Équipe.fr*, 27/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-steelback-on-sort-la-tete-de-l-eau/1345589>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends : Team Heretics reprend la place de Misfits Gaming en LEC », *L'Équipe.fr*, 27/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-team-heretics-reprend-la-place-de-misfits-gaming-en-lec/1345611>].

Corentin Parbaud, « Esport – Fortnite : pour les finalistes de la World Cup, trois ans de doutes et reconversions », *L'Équipe.fr*, 28/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fortnite-pour-les-finalistes-de-la-world-cup-trois-ans-de-doutes-et-reconversions/1344698>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends : Karmine Corp et Misfits Premier dernières qualifiées pour les play-offs de la LFL », *L'Équipe.fr*, 29/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-karmine-corp-et-misfits-premier-dernieres-qualifiees-pour-les-play-offs-de-la-lfl/1345804>].

Corentin Parbaud, « League of Legends - Armut : “D’habitude, je ne me donne pas vraiment à fond” », *L'Équipe.fr*, 29/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-armut-d-habitude-je-ne-me-donne-pas-vraiment-a-fond/1345075>].

Eva Martinello, « Esport – League of Legends : MAD Lions au sommet du LEC, Fnatic dans la tourmente », *L'Équipe.fr*, 30/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-league-of-legends-mad-lions-au-sommet-du-lec-fnatic-dans-la-tourmente/1346045>].

Eva Martinello, « Esport – FIFA : le Brésil s’offre la Coupe des nations », *L'Équipe.fr*, 31/7/2022, [<https://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Esport-fifa-le-bresil-s-offre-la-coupe-des-nations/1346076>].

Guides d'entretien

Journaliste	Type – média	Date	Durée	Nombre articles corpus
Paul Arrivé	Presse sportive en ligne – <i>L'Équipe</i>	12/02/2024	2 h	1565
Aymeric Renou	PQR et PQN – <i>Le Parisien</i> et <i>Aujourd'hui en France</i>	09/02/2024	45'	30
Jean-Philippe Vigouroux	PQR – <i>Le Progrès</i>	14/02/2024	1 h	13
Samuel Nohra	PQR – <i>Ouest-France</i>	19/02/2024	1 h	20
Pierric Marissal	PQN – <i>L'Humanité</i>	23/02/2024	1 h 45	3

Tableau 11 : Récapitulatif des entretiens menés.

Guide d'entretien des journalistes de *lequipe.fr*

Je vais tout d'abord commencer par me présenter et t'exposer brièvement mon travail. Je m'appelle donc Nicolas Voisin, et dans le cadre de ma thèse de doctorat en STAPS, je m'intéresse au traitement médiatique des compétitions de jeux vidéo dans la presse généraliste et sportive depuis la fin des années 1990. Plus précisément, je m'intéresse en ce moment aux différents acteurs impliqués dans la production de ces articles, à leurs motivations mais aussi aux contraintes qu'ils subissent ou non afin de comprendre les articles qui sont produits.

Je te remercie donc d'avoir accepté cet échange. Nous allons discuter de toi, de ton parcours passé et actuel dans le milieu du journalisme sportif, notamment à *L'Équipe*. Il est possible que certaines questions puissent te paraître personnelles. Elles ne se veulent pas intrusives mais visent à bien comprendre les caractéristiques, les opinions, les ressentis et les pratiques des personnes avec qui je m'entretiens. Tu es bien évidemment libre de refuser d'y répondre.

Je te rappelle que notre discussion est enregistrée pour être sûr de préserver l'authenticité et l'intégralité de tes propos. Cependant, ce travail ne vise pas à être publié en dehors des sphères universitaires et je t'invite donc à répondre le plus spontanément et sincèrement possible. Il sera possible d'anonymiser l'entretien si tu le souhaites

Thèmes abordés	Items	Questions posées
Socialisation(s)	Présentation de soi	J'aimerais pour commencer que tu me parles un peu de toi, que tu me dises qui tu es... Comment t'appelles-tu ? Quelle est ta situation professionnelle ?
	Parcours journaliste	Quand est-ce que tu as su que tu souhaitais devenir journaliste ? De sport ? D'esport ? Quelles études et formations as-tu suivies ? Pour quels médias as-tu travaillé avant <i>L'Équipe</i> ? Comment as-tu fait pour intégrer <i>L'Équipe</i> ? Sur la bio de ton compte Twitter, tu te définis comme « journaliste esports @lequipe », c'est important pour toi de préciser que tu es journaliste esport ? tu ne te définis jamais comme journaliste sportif ?
	Parcours sportif	Étais-tu pratiquant de sports durant ta jeunesse ? Quels sports as-tu pratiqués ? Quel niveau de pratique ? Pratiques-tu encore maintenant ?

		<p>Suivais-tu des sports à la télévision ou dans d'autres médias ? Étais-tu fan d'une équipe ou d'un ou des sportifs en particulier ?</p>
	Parcours e-sportif	<p>Étais-tu pratiquant de jeux vidéo durant ta jeunesse ? De compétitions de jeux vidéo ?</p> <p>Comment as-tu découvert l'esport ? Quand ?</p> <p>Quand as-tu commencé à regarder et suivre les compétitions ?</p>
Production d'article	Ligne éditoriale et positionnement dans le champ journalistique sportif	<p>Parlons maintenant de <i>L'Équipe</i> et de ton activité en son sein...</p> <p>Quelle est la ligne éditoriale ou positionnement de ton média/rubrique par rapport à l'esport, quelles sont les consignes que tu as reçues et que tu dois suivre ?</p> <p>Quel est le public que doit cibler la rubrique esport selon la rédaction de <i>L'Équipe</i> ? Sportif et/ou esportif ? Est-ce qu'il y a un décalage avec le public que tu cibles vraiment ?</p> <p>Te considères-tu en concurrence avec d'autres médias esportifs spécialisés ?</p> <p>Entretiens-tu des relations avec les journalistes de ces médias ? De quel genre ?</p>
	La rubrique au sein du média	<p>Pour revenir sur la rubrique...</p> <p>Il me semble qu'à un moment la rubrique esport était attachée au pôle adrénaline de <i>L'Équipe</i>, est-ce toujours le cas ?</p> <p>Combien êtes-vous à travailler au sein de la rubrique esport ?</p> <p>Travailles-tu au quotidien au contact de Corentin et/ou d'autres collègues de la rubrique esport ? Sinon, quand et comment échangez-vous ?</p>
	Interactions, débats collègues	<p>Quels genres de relations entretiens-tu avec les collègues des autres rubriques à <i>L'Équipe</i> ?</p> <p>Quel regard portent-ils sur l'esport ? Certains ont-ils déjà fait des réflexions, remarques, voire se sont opposées à ce que <i>L'Équipe</i> créer une rubrique et traite d'esport ?</p> <p>Avez-vous, ou avez-vous eu des discussions, voire des débats sur la définition du sport ?</p> <p>Partagez-vous la même définition du sport avec l'ensemble de tes collègues de travail (rubrique et en dehors de la rubrique) ? Quels sont les critères qui font consensus, et ceux qui constituent une véritable rupture ?</p> <p>Et sur la définition de l'esport, vous avez des discussions au sein de votre rubrique ? Partagez-vous la même définition ?</p> <p>As-tu constaté une évolution depuis la création de la rubrique et/ou ton arrivée ?</p>
	Motivations, sujets & angles des articles	<p>En ce qui concerne plus concrètement la production d'article au quotidien maintenant...</p> <p>Si cela respecte la ligne éditoriale, as-tu la liberté de traiter n'importe quel sujet/événement ? Es-tu libre sur le traitement/angle que tu fais d'un sujet ?</p> <p>Quelqu'un te donne-t-il des consignes sur des sujets, sur l'angle ou la façon de le traiter ?</p> <p>Dois-tu faire valider les sujets/événements que tu vas traiter à des supérieurs ? Dois-tu parfois faire relire à des supérieurs avant la publication ? À qui dois-tu rendre des comptes au sein de la rédaction ? Y a-t-il déjà eu des sujets que l'on ne t'a pas laissé traiter, ou des choses que l'on t'a corrigé et interdit d'écrire ? Si oui, pourquoi ? et qu'as-tu ressenti ?</p> <p>Au quotidien, comment fais-tu pour choisir les sujets et les angles des articles ?</p>

		<p>Y a-t-il un/des (d'autres) messages sur l'esport que tu aimerais faire passer au grand public ? Sinon, par le passé, y a-t-il un message sur l'esport que tu souhaitais faire passer ?</p> <p>Tu es élu chaque année parmi les personnalités qui font l'esport, reconnu par le secteur, te sens-tu (tout de même) investi d'une mission pour l'esport ?</p> <p>Y a-t-il des sujets et/ou thématiques qui te tiennent plus concrètement à cœur ? Quels sont les sujets qui t'ont tenu à cœur dernièrement ?</p> <p>De quel(s) article(s) as-tu été fier dernièrement ? Pour quelles raisons ?</p> <p>Est-ce qu'il y a des articles que tu souhaiterais faire mais que tu n'as pas encore fait ? Pourquoi ? Par manque de temps</p>
	<p>Routines</p>	<p>Est-ce que tu te déplaces souvent dans les compétitions, ou travailles-tu le plus souvent à distance ?</p> <p>Tu insères souvent des tweets dans les articles, et tu es plutôt actifs sur <i>twitter</i> (ou X), quelle place occupe le réseau social dans ton travail ?</p> <p>Est-ce que tu as développé des techniques ou styles d'écriture spécifiques à la discipline que tu traites, l'esport ? Si oui, lesquelles ? En quoi consiste-t-elle ?</p> <p>Tu évoquais la ligne éditoriale et le souci de s'adresser au public sportif extérieur à l'esport et fans tout à l'heure, est-ce difficile pour toi de trouver le juste milieu entre propos vulgarisés/accessibles au grand public, et expertise pointue pour satisfaire les fans ? Comment fais-tu ? Par exemple durant le compte rendu d'un match ? Y a-t-il des articles que tu as rédigés dans lesquels l'équilibre entre expertise et accessibilité est optimal ?</p> <p>Comment s'opère le choix des images des articles ? Qui les choisit ? D'où viennent-elles (base de données, photographe ou dessinateur employé par L'Équipe, etc.) ? On sait que tu as travaillé avec Timo Verdeil, comment s'est passée votre collaboration ? Comment choisit-tu les images ?</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p>Qui décide de mettre les articles en page d'accueil du site internet ? Est-ce important pour toi ?</p> <p>Et en ce qui concerne la version papier ? Comment est choisi un sujet qui mérite d'être dans la version papier ? Est-ce que tu changes des choses, comme ta manière de traiter le sujet, de l'écrire, le choix des photos, etc. dans ce cas-là ?</p> <p>Tu as aussi une chaîne <i>Twitch</i>, sur laquelle tu réalises parfois des <i>lives</i>, quels contenus tu produis dessus ? Est-ce que tu envisages cet espace dans la continuité de ce que tu fais sur L'Équipe, ou comme un espace de liberté, te permettant de faire et dire des choses que tu ne pourrais pas sur L'Équipe ?</p>
	<p>Les sources</p>	<p>En ce qui concerne ton rapport aux sources maintenant...</p> <p>Comment t'informes-tu et récoltes-tu des données pour produire les articles ?</p> <p>Il y a beaucoup d'articles de type entretien ou interview, comment s'opère le choix des personnes interviewées ?</p> <p>Tu arrives toujours à avoir accès aux personnes que tu souhaites interroger ? Notamment pour les équipes ou joueurs étrangers, connaissent-ils L'Équipe et te connaissent-ils le plus souvent ?</p>

		<p>Y a-t-il des personnes que tu sollicites plus régulièrement que d'autres ? Par quel moyen échanges-tu avec ?</p> <p>Y a-t-il eu des sujets pour lesquels il a été difficile de trouver des sources/personnes ?</p> <p>Remarques-tu chez tes sources, ou chez certaines sources, une volonté de diffuser/promouvoir un message ou une image particulière de l'esport ?</p> <p>Partages-tu cette volonté ?</p> <p>Y a-t-il des sources avec lesquelles tu n'as pas été d'accord ?</p> <p>Y a-t-il des sources qui t'ont reproché ensuite ce que tu as énoncé dans un article ?</p> <p>Question qui fait référence à ton actualité, j'ai vu que tu avais prévu de faire un live pour en parler auquel je n'ai pas pu assister, comment s'est passé la collaboration avec the great review ? Est-ce lui qui a écrit le texte ou toi ?</p>
	<p>La réception du public</p>	<p>Parlons maintenant de la réception de ton travail, notamment dans les espaces commentaires dans lesquels on retrouve des oppositions de fans de sports à sa présence sur lequipe.fr et à sa considération comme sport...</p> <p>On sait que ces commentaires sont un sujet qui te concerne tout particulièrement : tu as fait un mug de certains d'entre eux, tu t'exprimais il y a encore quelques semaines à leur sujet sur Twitter, etc... Peux-tu m'en dire un peu plus ? Qu'est-ce que tu penses des commentaires postés en dessous des articles ?</p> <p>Est-ce qu'ils t'influencent dans ton travail ? Est-ce que tu y penses quand tu choisis un sujet, écris, réalises des entretiens ?</p> <p>Voir ces commentaires, et te rendre compte de ces représentations négatives de l'esport, te motive-t-il à montrer (d'autant plus) que l'esport est une pratique légitime et qu'ils se trompent ?</p> <p>Est-ce que ça a de l'importance pour toi que l'esport soit considéré comme une pratique légitime ? et comme une discipline sportive ?</p> <p>Constates-tu une évolution de ces commentaires depuis 2016 ?</p> <p>Dans mon travail je remarque l'émergence d'un discours, qu'on retrouve aussi énoncé par des fans d'esport en commentaire, l'idée que l'esport n'est pas un sport mais de l'esport, une discipline autre, autonome vis-à-vis du monde sportif, qu'en penses-tu ?</p> <p>Penses-tu qu'il t'arrive d'adapter et donc de changer de discours selon tes interlocuteurs et la situation, ou autrement dit de parfois défendre l'idée que c'est un sport (comme dans les commentaires) et d'autres fois que c'est de l'esport ?</p> <p>As-tu des retours sur ton travail de collègues d'autres rubriques ? Si oui, est-ce que les collègues des autres rubriques font référence à ces commentaires parfois ?</p> <p>Est-ce important pour toi ce que peuvent penser les collègues des autres rubriques ?</p> <p>Est-ce que tu te confrontes aussi à la réception, tant positive que négative, de ton travail sur twitter (ou X) ou sur Twitch ? Au sein de l'écosystème ? Fr ? Mondial ?</p> <p>Est-ce important pour toi ce que le public sportif va penser de ton travail à <i>L'Équipe</i> ?</p>
	<p>[Regard sur l'esport]</p>	<p>Même si nous l'avons déjà abordé à plusieurs de façon implicite, j'aimerais que nous approfondissions et explicitions la façon dont tu perçois la pratique...</p> <p>Quel regard portes-tu sur l'esport ? Comment définirais-tu l'esport ?</p>

		<p>Que penses-tu du débat concernant sa considération comme sport ou non ?</p> <p>Pour toi est-ce un sport ?</p> <p>Pour toi qu'est-ce que le/un sport ? Comment le définirais-tu ? Et en ce qui concerne l'athlète sportif ?</p> <p>[Avez-vous, ou avez-vous eu des discussions, voire des débats sur ces questions au sein de L'Équipe, de la rubrique ?</p> <p>As-tu observé une évolution sur l'ensemble de ces questions et débats depuis ton premier article ?]</p>
<p>Journalisme sport</p>	<p>Le monde du journalisme sport</p>	<p>Pour conclure, j'aimerais aborder brièvement ton rapport au journalisme sport...</p> <p>Que penses-tu de l'état actuel du journalisme sportif en France ? Et à l'échelle mondiale ?</p> <p>Est-ce que tu as des journalistes (sport ou non) qui t'inspirent ou tout du moins dont tu suis le travail avec attention ?</p> <p>Et des journalistes, ou une façon de faire du journalisme, auquel tu n'adhères pas et souhaites te distinguer ?</p> <p>Quelles évolutions/changements aimerais-tu voir maintenant ou dans les années à venir dans <i>Le Monde</i> du journalisme sport ?</p>
<p>Je te remercie sincèrement pour le temps que tu m'as accordé. Penses-tu qu'il y a d'autres journalistes sportifs français comme toi, que je devrais interroger ?</p>		

Guide d'entretien des journalistes de PQN et PQR

Je vais tout d'abord commencer par me présenter et vous exposer brièvement mon travail. Je m'appelle donc Nicolas Voisin, et dans le cadre de ma thèse de doctorat, je m'intéresse au traitement médiatique des compétitions de jeux vidéo dans la presse depuis la fin des années 1990. Plus précisément, je m'intéresse en ce moment aux différents acteurs impliqués dans la production de ces articles, à leurs motivations mais aussi aux contraintes qu'ils subissent ou non afin de comprendre les articles qui sont produits. Mon objectif n'est pas de juger de la façon dont le média traite « bien » ou « mal » la réalité, de la véracité ou objectivité des faits, ma posture est plutôt compréhensive.

Je vous remercie donc d'avoir accepté cet échange. C'est plus spécifiquement des articles dans la presse papier que vous avez produit concernant l'esport dont nous allons parler. Nous allons discuter de vous, il est possible que certaines questions puissent vous paraître personnelles. Elles ne se veulent pas intrusives mais visent à bien comprendre les caractéristiques, opinions, ressentis et pratiques des personnes avec qui je m'entretiens. Vous êtes bien évidemment libre de refuser d'y répondre.

Je vous rappelle que notre discussion est enregistrée pour être sûr de préserver l'authenticité et l'intégralité de vos propos. Cependant, ce travail ne vise pas à être publié en dehors des sphères universitaires, je vous invite donc à répondre le plus spontanément et sincèrement possible. Il sera d'ailleurs même possible d'anonymiser l'entretien si vous le souhaitez.

Thèmes abordés	Items	Questions posées
Socialisation(s)	Présentation de soi	J'aimerais pour commencer que vous me parliez un peu de vous... Comment vous appelez-vous ? Quelle est votre situation professionnelle ?
	Parcours journaliste	Depuis quand êtes-vous journaliste ? Depuis quand êtes-vous dans le média pour lequel vous travaillez actuellement ? Êtes-vous associé à une rubrique, un service ou à un pôle de votre média ? Pour quels autres médias travaillez-vous ou avez-vous travaillé ? Quelles études et formations avez-vous suivies ? Vous vous destinez à être journaliste ? À un type de journaliste spécialisé en particulier ? Vous définissez-vous comme journaliste de manière générale, ou plus spécifiquement comme journaliste spécialisé de quelque chose ?
	Parcours sportif	Étiez-vous pratiquante de sports durant votre jeunesse ? Quels sports avez-vous pratiqués ? Quel niveau de pratique ? Pratiquez-vous encore maintenant ? Suivez-vous ou avez-vous suivi des sports à la télévision ou dans d'autres médias ? Étiez-vous fan d'une équipe ou d'un ou des sportifs en particulier ?
	Parcours e-sportif	Étiez-vous pratiquant de jeux vidéo durant votre jeunesse ? De compétitions de jeux vidéo ? Et actuellement ? Comment avez-vous découvert l'esport ? Quand ? Est-ce que vous regardez ou suivez les compétitions ? Si oui, depuis quand ? Avez-vous des enfants qui jouent/ont joué ?

Production d'article	Ligne éditoriale et positionnement dans le champ journalistique sportif	<p>Parlons maintenant de votre média et votre activité en son sein...</p> <p>Quelle est la ligne éditoriale ou positionnement de votre média/rubrique par rapport à l'esport, quelles sont les consignes que vous avez reçues et que vous devez suivre ?</p> <p>Quelles sont les caractéristiques du ou des publics que vous ciblez avec vos articles ? Connaisseurs ou non d'esport ? Les deux ? Parents ?</p> <p>Vous considérez-vous en concurrence avec d'autres médias sur la thématique de l'esport ?</p>
	La rubrique au sein du média	<p>Êtes-vous seul au sein de votre média à informer et écrire sur l'esport, ou travaillez-vous dessus avec d'autres collègues ?</p> <p>Si tel est le cas, comment vous organisez-vous avec ces collègues dans votre travail sur l'esport ? Comment échangez-vous ?</p> <p>Quels genres de relations entretenez-vous avec les autres collègues, d'autres rubriques par exemple ?</p>
	Motivations, sujets & angles des articles	<p>En ce qui concerne plus concrètement la production d'article...</p> <p>Traiter d'un événement lié à l'esport, ou du phénomène en général vous est-il ou vous a-t-il été imposé (que ce soit par un supérieur ou par une source), ou étiez-ce votre initiative ?</p> <p>Si c'est votre initiative, qu'est-ce qui vous motive à traiter de l'esport ? Devez-vous faire valider les événements/objets que vous allez traiter à des supérieurs/collègues ? Avez-vous été libre de réaliser les articles que vous vouliez ? Y a-t-il déjà eu des refus ? Si oui, pourquoi ?</p> <p>Si cela vous a été imposé, quelles consignes vous a-t-on donné ?</p> <p>([Y a-t-il un lien entre votre travail sur l'esport et votre volonté de saisir les transformations numériques du journalisme ?])</p> <p>Une fois que vous êtes engagés pour parler d'un événement ou du phénomène en général, êtes-vous libre du traitement/angle que vous faites d'un sujet, ou plus largement de ce que vous écrivez ? Quelqu'un vous donne-t-il des consignes sur le traitement que vous devez faire, sur ce que vous devez écrire ? Y a-t-il eu des fois où l'on vous a corrigé de façon notable ?</p> <p>Y a-t-il un message sur l'esport que vous aimeriez (ou avez souhaité) faire passer à votre public ?</p> <p>Y a-t-il des sujets et/ou thématiques liées à l'esport qui vous tiennent plus concrètement à cœur ?</p> <p>De quel(s) article(s) sur l'esport avez-vous été fier dernièrement (ou pas) ? Pour quelles raisons ?</p> <p>Y a-t-il des articles, analyses, enquêtes liées à l'esport que vous auriez souhaité faire mais que vous n'avez pas pu faire, ou dont vous n'avez pas encore pu faire ? Pourquoi ? Est-ce par manque de temps ?</p>

	<p>Routines, ou décrypter ce qui est écrit</p>	<p>J'aimerais que l'on aille encore plus concrètement sur ce que vous écrivez/avez écrit...</p> <p>En analysant plus précisément articles et que vous avez produit j'ai remarqué que l'esport pouvait être surtout interprété comme [...]. Comment analyseriez-vous cela ?</p> <p>Dans quelle mesure est-ce parce que pour vous l'esport peut avant tout être défini ainsi [...] ? Est-il important pour vous que l'esport soit considéré ainsi ?</p> <p>Dans quelle mesure avez-vous été influencé par les sources que vous avez rencontrées ? ([renvoie section source])</p> <p>Dans quelle mesure est-ce lié aux lignes éditoriales de votre média et rubrique ? Dans quelle mesure votre formation journalistique a joué un rôle ?</p> <p>-----</p> <p>Avez-vous traité l'esport comme d'autres phénomènes/sports/loisirs que vous traitez ? Sinon, précisez ce qui a différencié pour l'esport ?</p> <p>Est-ce que vous avez développé des techniques ou styles d'écriture spécifiques à la discipline sportive ? Si oui, lesquelles ? En quoi consistent-t-elles ?</p> <p>Pour revenir sur la position de votre média/rubrique par rapport aux autres, pensez-vous que ce que vous avez produit sur l'esport se différencie de ce que font les autres ? Si oui, comment ?</p> <p>Est-ce que vous produisez aussi des articles sur le site du média ? Y a-t-il des différences/adaptations entre un article esport destiné au site internet et un autre au journal papier ? Comment s'opère le choix des images d'illustration des articles ? Qui les choisit ? Sur quels critères ? D'où viennent-elles ?</p>
	<p>Les sources</p>	<p>En ce qui concerne plus concrètement vos rapports aux sources...</p> <p>Comment vous informez-vous pour produire vos articles sur l'esport ? Sur les réseaux sociaux ? Sur des sites officiels/institutionnels ? Vous contactez directement certains acteurs sportifs ?</p> <p>Pour produire des articles sur l'esport, vous avez surtout échangé avec vos sources à distance, ou vous êtes-vous déplacés ? Avez-vous des souvenirs d'exemples ?</p> <p>Toujours en analysant les articles produits, on remarque certaines sources qui reviennent plus que d'autres : [...], comment analyseriez-vous cela ? Y a-t-il des personnes que vous sollicitez plus régulièrement que d'autres ? Pourquoi ? Comment les avez-vous rencontrés ? Y a-t-il des sujets pour lesquels il est difficile de trouver des sources/personnes ?</p> <p>Est-ce que vous remarquez chez vos sources la volonté de diffuser/promouvoir un message ou une image particulière de l'esport ?</p>

		<p>Est-ce que vous partagez cette volonté avec vos sources ? Y a-t-il des sources avec lesquelles vous n'avez pas été d'accord ?</p> <p>Des sources qui vous ont reproché ensuite ce que vous avez énoncé dans un article ?</p> <p>Constatez-vous une évolution des sources avec le temps ? Paraissent-elles davantage « professionnelles » ?</p> <p>([si renvoie section source, retour routine])</p>
	<p>Regard porté sur l'esport</p>	<p>Même si nous l'avons déjà abordé de façon implicite, j'aimerais que nous approfondissions la façon dont vous percevez la pratique...</p> <p>Quel regard portez-vous sur l'esport ? Comment définiriez-vous l'esport ?</p> <p>Que pensez-vous du débat concernant sa considération comme sport ou non ?</p> <p>Pour vous est-ce un sport ?</p> <p>Pour vous qu'est-ce que le/un sport ? Comment le définiriez-vous ? Et en ce qui concerne l'athlète sportif ?</p> <p>Quel regard portez-vous professionnalisation et sportivisation du jeu vidéo ? La regrettez-vous ?</p> <p>Avez-vous, ou avez-vous eu des discussions, voire des débats sur ces questions au sein de votre média, avec vos collègues ?</p> <p>Avez-vous observé une évolution sur l'ensemble de ces questions et débats depuis votre premier article ?</p>
	<p>La réception du public</p>	<p>Parlons maintenant de la réception de votre travail...</p> <p>Avez-vous des retours de lecteurs de vos articles sur l'esport ? Par quels moyens ?</p> <p>Le développement des réseaux sociaux (notamment Twitter) a-t-il augmenté ces retours ? Et les espaces commentaires en dessous des articles en ligne ?</p> <p>Ces retours ont-ils un impact sur votre travail ? Pensez-vous aux futurs retours de votre public lorsque vous produisez des articles ?</p> <p>Quelle importance accordez-vous à ces retours ? Plus largement, est-ce important que le public sportif ou esportif va penser de votre travail ?</p> <p>Constatez-vous une évolution de ces retours à mesure que l'esport se développe ?</p>
<p>Journalisme esport</p>	<p>Le monde du journalisme esport</p>	<p>Pour conclure, j'aimerais aborder brièvement ton rapport aux autres journalistes qui traitent de l'esport...</p> <p>Que pensez-vous du traitement médiatique, notamment dans la presse généraliste, de l'esport ?</p>

		<p>Suivez-vous les articles produits sur l'esport par d'autres médias et/ou collègues ? Lesquels ?</p> <p>Entretenez-vous des relations avec des journalistes traitant de l'esport dans d'autres médias ?</p> <p>Est-ce que vous avez des journalistes (esport ou non) qui vous inspirent ou tout du moins dont vous suivez le travail avec attention ?</p> <p>Quelles évolutions/changements aimeriez-vous voir maintenant ou dans les années à venir dans <i>Le Monde</i> du journalisme esport ?</p>
<p>Je vous remercie sincèrement pour le temps que vous m'avez accordé. Pensez-vous qu'il y a d'autres journalistes comme vous que je devrais interroger ?</p>		

Troisième partie. Outils d'analyse

Matrice des cadres de l'esport

Tableau 12 : Matrice des cadres de l'esport.

Cadre de niveau 1	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Jeu vidéo	L'esport est une pratique vidéoludique, inscrite dans le cadre plus large de la culture jeu vidéo	« jeu vidéo », « vidéoludique », « gamer », « gaming », « console », « manette », « joystick », « gâchette », « bouton », référence à ce qui se passe à l'intérieur du jeu vidéo/à l'écran, etc.	« Véritable phénomène de notre époque, le jeu vidéo sportif compte en France, près d'un million d'amateurs et pas moins de 50 000 joueurs assidus. Et cette tendance prend de l'ampleur d'année en année, au point d'être devenue un élément majeur des activités vidéoludique »
Sport	L'esport est un (type de) sport ou s'y apparente	« sport », « sportif », « discipline olympique », « sportivisation » ou idée d'évolution vers sport, « code sportif », « modèle sportif », analogie sport, analogie sport précis (billard, fléchettes, golf, etc.), analogie sportif/athlète de haut niveau, etc.	« <i>Starcraft</i> s'est imposé dans tout le pays comme un sport à part entière, avec ses ligues, ses championnats, ses tournois, ses sponsors, ses clubs juniors et seniors, ses supporters, ses journaux, ses émissions de télévision, et ses pro gamers, qui se consacrent corps et âme à leur métier »
Esport	L'esport est de l'esport, une activité singulière et à part entière qui s'est affirmée comme phénomène distinct, avec son propre univers et ses propres codes	« spécificité », « particularité », « autre », « à part », « unique », « singulier », « son/sa/ses propre », « propriété intellectuelle », « différence », idée d'hybridation, idée d'autonomisation et d'émancipation des mondes sportifs et vidéoludiques, etc.	« Mais ce dernier ne souhaite pas enfermer la discipline dans un cadre : "L'esport n'est pas vraiment un sport. Il s'agit de quelque chose de nouveau, avec une identité propre." »
Cadre de niveau 2	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Électronique	L'esport est une activité numérique qui repose sur des dispositifs électroniques et des infrastructures informatiques	« numérique », « électronique », « informatique », « e- », « technologie », « cyber », « réseau », description des installations et du matériel électronique, etc.	« La GA3 représente un défi technologique et humain : 30 serveurs qui desservent 400 PC en réseau, 2 écrans géants, un réseau informatique haut débit, des connections Internet ADSL, 100 000 watts de puissance électrique, 1000 m de surface et 5000 m de câbles »
Divertissement ludique	L'esport est une activité de loisir ou de divertissement ludique	« jeu », « jouer », « amusement », « plaisir », « fun », « divertissement », « loisir », « ludique », « occupation », « passe-temps », analogie jeux non numériques (p. ex., cowboy contre indiens, gendarmes contre voleurs), etc.	« Le seul mot d'ordre étant le plaisir du jeu »
Effets néfastes	L'esport est une activité nuisible pouvant entraîner des effets néfastes pour ses pratiquants	« dérive », « risque », « danger », « conséquence », « effet », « violence », « addiction », « drogue », « isolement », « échec scolaire », temps de jeu très/trop	« J'y passe du temps, quatre à cinq heures de suite le week-end. Parfois des nuits entières, avec les copains, sans dormir, pour aller jusqu'au bout du tournoi et savoir qui va gagner. C'est le vice de ce

		important, détournement d'activité saine, relations familiales conflictuelles, etc,	jeu, on ne voit pas le temps passer, reconnaît Yoann, 20 ans »
Sociabilité	L'esport est une activité sociale source d'interactions et de sociabilités entre pratiquants	« convivialité », « interaction », « sociabiliser », « socialisation », « lien social », « partager », « ensemble », « échanger », « se retrouver », « se rencontrer », « rassembler », « réunir », « amitié », « copain », « intergénérationnel », « famille », « communauté », ambiance bon enfant/conviviale/chaleureuse », « fête », etc.	« À force d'organiser des retrouvailles sur internet, des liens se tissent entre les différents joueurs alors qu'ils ne se connaissent pas forcément et sont parfois éloignés géographiquement de plusieurs centaines de kilomètres. Le pseudo est de rigueur "C'est une vraie communauté, reconnaît Gaël Dufranc »
Développement humain	L'esport est une activité source d'apprentissage et de développement personnel	« apprentissage », « compétence », « connaissance », « valeurs », « pédagogique », « didactique », « formation », « éducation », idée de développement, utilisation instrumentale à visée éducative, etc.	« On apprend aussi la gestion du stress, puisque le jeu génère toujours un peu d'émotion, la prise de décision – il faut parfois décider rapidement – ou le pilotage de la performance. L'esport nécessite aussi de disposer d'excellents réflexes, et éveille pas mal l'empathie, l'amitié »
Discipline compétitive	L'esport est une discipline compétitive organisée, voire professionnelle, dans laquelle les performances produites par les joueurs peuvent donner un lieu à un spectacle	« esprit de compétition », « discipline », « championnat », « structures », « clubs », « haut niveau », « meilleur », « champion », « mercato », « porter les couleurs », « trophée », « classement », « entraînement », « progrès », « hygiène de vie/santé », « coach », « manager » « se structure/s'institutionnalise », « performance », « professionnel », « spectacle », « supporter », « diffusion », « scène », etc.	« Les mordus se consacrent généralement à un seul jeu ce qui équivaut à une discipline. Les bons joueurs peuvent s'entraîner dix heures par semaine. Il est préférable d'avoir un coach par équipe. Par exemple, notre clan (ou association) est engagé en première division du championnat de France de Rocket Arena III. Il est actuellement tête de série n° 4 en Coupe de France. Cette activité réclame de la réflexion, de l'entraînement mais aussi du self-control et une bonne gestion du stress pendant les tournois »
Industrie	L'esport est une industrie qui englobe un large écosystème d'acteurs économiques	« marché », « industrie », « écosystème », « investissement », « partenariat », « industriel », « annonceur », « économie », « modèle économique », idée d'enrichissement, etc.	« Le chinois Tencent, numéro un mondial du jeu vidéo, va investir 15 milliards de dollars (12 milliards d'euros) dans l'e-sport. La raison ? Les 18-25 ans ont, dans le monde en 2017, regardé plus de compétitions d'e-sport que d'événements traditionnels. Du PSG à Orange, tout le monde veut en être, et la première chaîne de télévision e-sport »
Activité à encadrer	L'esport est une activité encore en phase de structuration qui nécessite d'être encadrée par des institutions et régulée	« juridique », « légal », « encadrement », « cadre », « flou », « vide », « insécurité », « décret/loi/amendement », « statut », « structuration institutionnel », « gouvernance », etc.	« Le secteur est confronté à des vides juridiques importants. Entre clauses abusives, rémunérations frauduleuses et absence de statut des parties, le désordre règne »
Inégalités	L'esport est une activité dans laquelle s'exprime des inégalités sociales ou pouvant être source d'inégalités sociales	publics/catégories sociales d'individus représentés de façon inégale dans la pratique, répartition inégale injuste, accès à la pratique inégale, coût important, traitement différencié/discriminations, etc.	« Les inégalités dans l'e-sport sont aussi structurelles et financières. Stephanie Harvey dénonce notamment le sous-financement des organisations et tournois féminins »
Activité discréditée	L'esport est une activité non reconnue, perçue comme illégitime et qui est (ou a été) discréditée	« mauvaise image », « préjugés », « cliché », « stéréotype », « stigmatisé », « idée reçue », « stéréotype », identification responsable du discrédit (p. ex., médias, politiques), etc.	« Les médias ont fait beaucoup de désinformation sur l'univers vidéoludique. Les clichés qui collent à la peau des joueurs occasionnels ou réguliers sont très souvent faux »

Cadre de niveau 3	Définition	Dispositifs de cadrage	Citation
Popularité	L'esport est une activité qui gagne en popularité et qui attire un large public de fans, de pratiquants et de spectateurs, tant sur place que à distance	Chiffres (nombre de joueurs, spectateurs, chiffre d'affaires, taille du marché, etc.), « essor », « phénomène », « remplir des stades », « développement », « expansion », « ampleur », « démocratisation », « légitimation », etc.	« Ils étaient 1 500 dans les gradins d'une salle nichée dans les sous-sols de la Grande Arche de La Défense (Hauts-de-Seine). Et quelque 2,5 millions de fans rivés derrière leur écran d'ordinateur pour regarder la retransmission. Overwatch ? Un jeu de combat en ligne au succès fulgurant, pratiqué par plus de 40 millions d'amateurs dans le monde »
Organisation	L'esports est une activité organisée par des individus, des groupes ou des institutions qui se coordonnent et font des efforts en ce sens	« organisateur », « budget », « organisé », « structuré », description des étapes d'organisation, difficultés rencontrées durant le processus d'organisation, etc.	« Une première. C'est la première fois que le jeune homme de 22 ans organise un événement comme celui-ci, pourtant : "Je connais tout, car j'étais dans le milieu. Je sais comment cela se déroule. Même si sur le terrain, c'est plus difficile !" Il faut surtout trouver des partenaires et faire connaître l'événement. "Ce n'est pas de tout repos, c'est beaucoup de stress", avoue l'organisateur. Au fur et à mesure, il s'est entouré : ils sont maintenant quatre associations à travailler pour l'événement mâconnais. Des partenaires se sont aussi rattachés et prêtent main-forte »
Culture	L'esport est une pratique culturelle ou une culture à part entière que partagent ses pratiquants	« culture », « culturel », « codes », « règles », « univers », « monde », « langage », « identité », etc.	« Une culture populaire est en train de naître, souffle la directrice artistique. Avec des codes et des langages particuliers. C'est à la croisée de plusieurs genres. Il y a des nouvelles formes visuelles, esthétiques, musicales ou humoristiques. Nous n'en sommes qu'au balbutiement. »
Passion	L'esport est une passion comme une autre, qui réunit des passionnés fidèles qui s'y engagent sérieusement	« passion », « passionné », etc.	« C'est une passion comme une autre. Pour certain c'est le sport, pour moi c'est la console »
Activité saine	L'esport est une activité qui n'est pas néfaste et peut être source de bienfaits	« vertu », « avantage », « bienfait », « valeur », « sain », « intérêt », « positif », etc.	« L'e-sport, Jérémy Martinville en défend ardemment les avantages, que ce soit un simple passe-temps ou qu'on vise la compétition de haut niveau : "La pratique des jeux vidéo a des bienfaits sur la plasticité du cerveau et la prise de décision rapide. Mais aussi en termes d'inclusion : tout le monde a les mêmes chances au début." »
Réel	L'esport est une activité ancrée dans le quotidien et qui a des conséquences réelles	« réel », « vrai », « virtuel mais bien réel », idée d'effets concrets sur le quotidien, etc.	« Certaines équipes, qui ont les moyens, ont un coach qui définit les stratégies. Coupe du monde, cyberligue : l'E-sport est loin d'être virtuel, il existe bel et bien. Il y a des enjeux lors des tournois : des prix (16 000 de lots distribués aux Oudairies) à gagner, un nom et une réputation à se forger parmi les "hardcore gamers". »
Virtuel	L'esport est une activité qui se déroule dans un espace virtuel, où les interactions et les compétitions prennent place dans des environnements numériques simulés.	opposition avec le réel ou le vrai, « virtuel », « virtuellement », « plonger », « immersion », « fictif », référence aux mondes virtuels et imaginaires du jeu vidéo, etc.	« Les participants n'auront donc qu'à venir avec leur matériel sous le bras et à se brancher pour se plonger dans le monde virtuel »

Violence	L'esport est une activité qui se pratique sur des jeux violents ou une pratique qui peut être source de violences	« violence », référence jeu vidéo et images violentes, analogie et lexique liés à la guerre, au combat, au sang et à la mort, etc.	« “Un groupe de terroristes a pris le contrôle d'une station radar et menace de la faire sauter, tuant tous ses occupants pris en otages”. C'est l'un des scénarios que développent de nombreux jeux vidéo du type Counter Stryke. Le joueur évolue alors dans un univers en 3D, ambiance sonore garantie, musique et sifflement des projectiles, détonations et cris. Il faut shooter de préférence en pleine tête pour marquer des points »
Sédentarité	L'esport est une pratique qui se joue assis, en position sédentaire et qui n'engage pas physiquement le corps	différence par rapport au sport ou à l'activité physique, pas de transpiration/fatigue, « ampoule doigt/pouce », « position assise », etc.	« Un tournoi de foot e-sport, qui se joue assis, devant un écran, manette en mains et console de jeux vidéo posée sur la table »
Étrange	L'esport est une activité qui surprend l'esprit et les sens par ses caractères inhabituels, extraordinaires et singuliers	« extra-terrestre », « étrange », « déroutant », « bizarre », « surréaliste », « atypique », « peu ordinaire », etc.	« Attention, j'entre dans ton monde ! Ambiance surréaliste, hier après-midi, à la Maison des jeunes et de la culture (MJC) de Romorantin. Dans la salle vitrée enjambant la Sauldre, une vingtaine de jeunes, les yeux rivés sur leurs ordinateurs et prononçant des phrases déconcertantes »
International	L'esport est une activité à dimension internationale, rassemblant des joueurs et des spectateurs du monde entier dans des compétitions mondiales et des événements globaux	« mondial », « international », « cosmopolite », etc.	« Car la concurrence étrangère a également répondu présent à l'invitation. Pour ces joutes du futur, Coréens, Russes, Italiens, Anglais et Hollandais ont tenu à venir défendre leurs chances dans des affrontements sans merci. Les cris de joie succèdent à la colère, voire aux pleurs dans une ambiance cosmopolite »
Innovation	L'esport est une activité novatrice, associée à la nouveauté et à la modernité et symbolise le futur et l'avant-garde. L'esport est associé aux nouvelles technologies et perçu comme un moteur de modernité	« nouveauté », « nouveau », « nouvelle », « innovation », « révolution », « futur », etc.	« C'est un projet que nous avons initié avant que le e-sport prenne cette ampleur. On a pensé à cet événement en observant ce qui se faisait sur d'autres continents, notamment en Asie où les tournois de jeux vidéos se déroulent devant des salles bondées. Ça nous paraît être un vecteur très intéressant en termes d'innovations, d'image et de modernité »
Activité masculine	L'esport est une activité dans laquelle le masculin demeure surreprésenté et le féminin rare	idée de forte présence masculine, de faible présence féminine, idée de féminisation progressive, évocation de différences entre homme et femme pour expliquer la forte présence masculine, etc.	« “L'occupant contre le reste du monde, c'est-à-dire les méchants contre les gentils”, résumant Anthony et son frère Yann, responsables d'un événement qui fait la part belle aux jeunes hommes. “Ce n'est pas un univers de filles. On le reconnaît. On n'en rencontre pas beaucoup dans ce milieu”, se désolent quelques guerriers, avançant masqués dans un sous-bois »

Livret de codes

Figure 26 : Livret de codes résultant de l'analyse ouverte inductive et utilisé pour coder quantitativement les textes médiatiques.

Cadre JEU VIDEO

- Jeu video*
- jeu en ligne*
- gamer/gaming*
- videoludique/video-ludique
- manette/joystick/bouton/gachette
- salon*/canape*
- siege/fauteuil*
- console*
- decoration jeu video
- description ce qui se passe dans le jeu video/description du jeu video*
- decouvrir jeux video/console
- retrogaming*
- simulation*
- realisme simulation*
- cosplay*
- opposition au sport/pas sport/non sport/difference // sport*
- pixel*
- communaute jeu video/videoludique*

Cadre SPORT

appelation avec sport

- sportif 2.0/sport 2.0
- nouveau sport/sport du futur/de demain/innovant/d'un nouveau genre/nouveau type*
- autre forme de sport*
- sport sur ecran/sur console/manette en main
- sportifs de jeu video/sport de jeu video/sport sur jeu video
- sport virtuel/electronique/numerique/sur ordinateur/sport en ligne/sport video/cyber sport
- sportifs virtuels/sportifs electroniques/athletes du virtuel*
- cyberathlete*
- sport de clic
- sportifs sur clavier
- sport cerebral/sport cognitif*
- sportifs*/esportif*/e-sportif*
- athlete*
- sport professionnel*
- sport business*
- sport*/sportif*
- pratique sportive/dimension sportive*/sportive*
- analogie/comparaison sport*
- analogie spectacle sportif
- analogie sportif/athlete (de haut niveau/professionnel)
- points communs/similitudes sport/esport*
- valeurs sportives*/valeur sport*
- esprit sportif*
- reconnaissance/affirmation/volonte/revendication/consideration sport/sportif par esport/public esportif/acteur esportif
- potentielle discipline/sport olympique/integration jeux olympiques/Jo/reconnaissance par le CIO
- croissance/developpement de sa legitimisation en tant que sport/reconnaissance sportive
- est/devient/devenu sport a part entiere
- sportivisation*
- inspiration sport/modele sportif/codes sport*
- lien professionnalisation et sport*
- digitalisation/numerisation du sport*
- visa sportif/athlete
- renvoie critiques/oppositions au sport
- (re)definition du sport comme competition organise

Cadre ESPORT

- Esport*
- importer/appliquer/hybrider modele/methode/cadre sportif dans esport

- ◆ scrim*
- ◆ editeur de jeu effet changement meta et strategie/entrainement
- ◆ jeux video comme disciplines (sens esport)
- ◆ esport a a apprendre du sport
- ◆ autre/specificite/difference par rapport tradition/classique
- ◆ nouvelle economie/economie/marche specifique
- ◆ specificite propriete intellectuelle
- ◆ institutionnalisation esport differente
- ◆ specificite pas nation/ancrage local/territorial/national*
- ◆ twitch/streaming comme particularite/specificite mais non explicite
- ◆ interactivite/interactivite streaming* (sens esport)
- ◆ proximite joueurs pros/star*
- ◆ plateformes communautaires/reseaux sociaux (discord, twitter, etc) (sens esport)
- ◆ influenceurs* specificite*
- ◆ opposition plateformes streaming et medias traditionnels
- ◆ twitch/streaming/streamer comme specificite
- ◆ hybridation de plusieurs choses*
- ◆ hybridation jv/esport et sport sens esport)
- ◆ discipline nouvelle/quelque chose de nouveau* (sens esport)
- ◆ rien a envier au sport/pas besoin sport

Cadre ELECTRONIQUE

- ◆ serveur*
- ◆ machine*/becane*
- ◆ immersion ecran/regard fixe ecran/console/casque/absorbe/scotche/coupe du monde
- ◆ rives à leur ordinateur/regards rives sur les ecrans/visse*
- ◆ connexion*/connecte*/relie*
- ◆ ecrans*/televiseur*
- ◆ souris*
- ◆ materiel electronique/informatique/branchement
- ◆ casque*/micro*
- ◆ clavier*
- ◆ electrique*
- ◆ probleme attaque informatique/ddos/probleme reseau/informatique
- ◆ hackers
- ◆ pianote/taper frenetiquement clavier/mouvements doigts clavier
- ◆ robot*
- ◆ interieur*/obscurite*
- ◆ unite centrale*
- ◆ disque dur*
- ◆ concours personnalisation pc/tuning pc/overlocking* (+culture)
- ◆ demomaker/demomaking*(+culture)
- ◆ internet/web/reseau/debit*
- ◆ ordinateur*/pc*
- ◆ en ligne/a distance*
- ◆ technologique/technologie/high tech/new tech/nouvelles technologies*
- ◆ numerique/digital/numerisation*
- ◆ ecrans/console/ordinateur interposes*
- ◆ cliquetis/clic/tapote (autant informatique que concentration)
- ◆ electronique*
- ◆ surchaufe/ambiance surchauffee*/chaleur*
- ◆ cyber*
- ◆ description configuration technique competition (ex ordi, cable, connexion)*
- ◆ ambiance technologie/electronique/lumiere
- ◆ e-*
- ◆ informatique*
- ◆ hybridation corps/machine*

Cadre DIVERTISSEMENT LUDIQUE

- ◆ ludique

- joue/jouer*
- loisirs*
- jeu qui permet a tout le monde de s'amuser, meme debutant
- reactive/recreation/cours de recreation
- bon temps/bon moment
- divertissant/divertissement
- s'amuser/amusement/amusant/s'eclater
- plaisir*
- defouler/defoulement/se defouler/vider esprit/exutoir/destress
- evasion/evader/s'evader*
- niveau loisir*
- passer le temps/passe temps/ contre l'ennui
- jeux*/Jeu*
- fun*
- distraire/distraction/distrayant*
- detente/detendre*
- critique perte du sens ludique*
- positionnement vs competition*
- sourire*
- liberte*
- ame enfant*
- bonheur*
- plus amusant contre vrais joueurs que contre la)ia*ia/
- hors du temps/en dehors du temps*
- immersion dans le jeu/ne voit pas le temps passe*

Cadre EFFETS NEFASTES

dangers/effets/consequences/mauvais de facon generale

- effets*/consequences nefastes*
- danger/risques/derives/influence negative comportement*
- inquietudes*
- exces*
- deviance/perversion*

dopage/triche

- matchs truques (derives)
- triche*
- dopage*
- lien entre triche et industrie

isolement

- pas vrais ami/amitie (virtuel)
- relativise dimension sociale
- dans sa bulle*
- seul*/solitaire*
- isolement/isolement/enferme/enfermement

violence**

- rend violent
- violence nefaste sens pejoratif*

effets sante

- mine blafarde/regards torves/physiquement mal en point
- fatigue/epuisement/sante mentale/burn out du haut niveau*
- mal aux yeux*/yeux rouges*/abime yeux*
- blessure*blessures* (sens nefaste)
- favoriser/source sedentarite/inactivite/obesite
- alimentation/supplement/nourriture/boisson pour performance nefaste (boisson energetique, cachets, supplements)
- malbouffe nefaste*
- probleme sommeil
- crise d'epilepsie*

addiction*

- no-life*nolife*/otaku

- addiction/addictif*
- analogie casino*
- accros* (sens addiction)
- agglutine*
- assouvir*
- secte*/fidele*/adepte*
- ne deconnectent jamais/pas
- drogue*
- virus*

relation parents**

- interdiction jeu video par parents
- lien manque encadrement/accompagnement/action parents et effets nefastes
- probleme relation familiale / conflit parent(mere/pere) et enfant / ou copine/femme*
- invitation/invite les parents a controler/surveiller enfants/responsabilisation parents des dangers
- conseils pour eviter problemes/effets nefastes*
- dystopie
- a condition de/importance du controle/de la mesure pour que pratique ne soit pas dangereuse/nefaste
- surveillances/controle animateur/adulte
- descolarisation/detachement scolaire/echec scolaire/problemes a ecole/scolaire
- perte de temps/inutile/impoductif/au detrimet d'autres activites plus utiles
- depense/argent/arnaque/gouffre financier/cout important*
- temps de jeu trop important*
- disparition du reel/deconnecte du reel*/ne differencie plus reel et virtuel/ne separe plus reel et virtuel*
- monde parrallele/monde a part (sens nefaste)
- esport menace sport/disparition sport
- pas culture legitime*
- adolescents boutonneux/acne
- artiste*
- rend fou*/fous*/fou*
- abrutissement*
- perte vocabulaire* vocabulaire nefaste*
- insultes/menaces de mort/harcelement (autre que lie au genre)
- contraintes/controle (sens effet nefaste)
- rageux/rage/crier/insulter (sens effets nefastes)
- recadrage journaliste cadre effet nefaste*
- enjeu competitions/professionnalisation comme nefaste

Cadre SOCIABILITE

camping/ colonie vacance

- sac couchage/duvet/couverture/matela
- analogie colonie de vacances / camping
- chat et discute / discussion/echange / dialogue
- jouer avec amis/amitie/amical
- se retrouver
- nourriture convivialite*
- partager moment de jeu a plusieurs/ensemble
- interactions sociales/interactif*
- chamaillage/moquerie/mauvaise foie/chambrage/fanfaronnage/insultes**
- convivialite*
- analogie discotheque/boite de nuit*
- fete/festif/festive/fete forraine*
- sortir de chez soi*
- developper amitie/se faire des amis
- rigoler/rire ensemble
- rencontre/jouer/avec gens du monde entier/international*
- social*/pratique sociale*
- se rencontrer/s'affronter en reel (et non vs ordinateur/ia)/voir contre qui on joue*
- favoriser lien social/facteur socialisation/sociabiliser
- rassemble/reuni/rassembler/regrouper/reunir/rapproche/federe*

- ◆ developper liens intergenerationnels
- ◆ ouvert/ diversite/tout niveau/modalite pratique bienvenu / amateurs et professionnels/+ possibilite pour debutant de defier cf
- ◆ ouvert a tous les ages/petit et grand/pour tous
- ◆ tolerance/ouverture/tout le monde meme marge
- ◆ collectif*
- ◆ ensemble*
- ◆ intervillage - entre village - rencontre locaux
- ◆ famille/familial (litteralement)
- ◆ sauterie
- ◆ deguisements (festif/fete)
- ◆ famille (sens figure)
- ◆ communaute*
- ◆ clan*
- ◆ tribu*
- ◆ interactivite (twitch, plateforme streaming)
- ◆ critique evolution jeu video/pratique nostalgique, a l'ancienne, retrogaming
- ◆ fairplay/fair-play (sens convivialite)
- ◆ critique jeu en ligne*
- ◆ accessible a tous/pour tout le monde*
- ◆ critique competition ou sponsors/dotation/positionnement contre tournois gains et non convivial
- ◆ humaine*
- ◆ jeu en equipe/strategie collective/cohesion/ecoute/esprit d'equipe (sens convivialite)
- ◆ parent et enfant
- ◆ melanger age/generation/intergeneration
- ◆ positionnement vs competition (sens convivialite)*
- ◆ canape convivialite*
- ◆ analogie woodstock*
- ◆ mixite (sens conviv-sociabilite)
- ◆ heterogeneite sociale/diversite sociale*
- ◆ partage*
- ◆ partager connaissances
- ◆ partager passion
- ◆ association/associatif/associative (sens convivialite)
- ◆ solidarite*/entraide*/cooperation*
- ◆ ambiance conviviale/chaleureuse/bon enfant/bonne humeur*

Cadre DEVELOPPEMENT/EDUCATION

developpe/ameliore/aprentissage competences

- ◆ developpe/apprendre/competences lies aux jeux en eux memes
- ◆ competences specifiques*
- ◆ developper/apprendre competences (parfois multiple)
- ◆ sensibiliser/acces/apprendre/education/developpement competences/usages numerique/informatique
- ◆ apprendre/developpe/competences en anglais/langue
- ◆ developper competences utiles/transfert/transposable monde reel/du travail/autre contexte
- ◆ aprenne/developpe gestion emotion/pression/stress
- ◆ developpe/apprenne concentration/vigilance
- ◆ apprendre/developper strategie
- ◆ developpe/apprenne reflexe/motricite fine*
- ◆ developpe/aprenne/bienfaits intellectuellement (plasticite, cerveau)
- ◆ developpe/apprenne communication/collectif/travail equipe/competences sociales
- ◆ valeurs humaines*
- ◆ developpe lien social/rompre isolement
- ◆ projet etude
- ◆ developper/apprendre esprit sport/valeurs sport*
- ◆ projet associatif/jeune/collectif (sens developpement/educatif)
- ◆ apprentissage/developpement social (vie collective/en societe/regles/codes)
- ◆ apprendre discipline/depassement de soi
- ◆ fair-play* (developpement)
- ◆ responsabiliser/developpe responsabilite/apprend a etre responsable*/organisation*

- education/ethique association/civisme/respect*
- autonomie*
- acces a culture/decouvrir culture
- moyen de lutte contre sedentarite/promouvoir sante (grace a encadrement)
- instrumentalisation pour education/mission educative ou sociale (cheval de troie)
- developper/levier/moyen insertion sociale/trouver travail*
- toucher public difficile a toucher (instrumentalisation)
- ecole/formation/etude liees (sens developpement/education)
- didactique*/pedagogique*/formation*/educatif*
- developpe/apprend culture/amene a culture plus legitime
- interet du ludique pour developpement
- scolarisation*
- apprentissage par le jeu
- developper/apprendre bonnes pratiques (instrumentalisation)
- ameliorer/favoriser/developper sante/bien etre/informations/habitude hygiene/sommeil/alimentation*
- utile*

Cadre DISCIPLINE COMPETITIVE

entrainement/travail

- discipline/serieux/rigueur dans preparation/entrainement/perseverance*
- entrainement/preparation/travail/progresser/ameliorer*
- planification entrainement
- preparation physique/exercice/sport/activite physique + sportif/actif
- preparation mentale
- hygiene de vie/sante*
- sommeil
- alimentation/nutrition/regime/dietetique
- lien hygiene de vie/corporelle/bien etre/condition physique/forme et performance
- bootcamp
- analyse video/analyse adversaires/analyse donnees/statistique/analyste

encadrement*

- entraineur/coach/selectionneur
- agent
- manager
- preparateur physique/sportif/physiologiste performance/coach performance*
- preparateur/coach mental/psychologue*
- encadrement sante (kine, osteo, nutritionniste)
- encadrement/planification/accompagnement/staff (par manager/coach...) pour se concentrer a 100% sur jeu/performance
- encadrement sportif (role lien acteur performance sportive)
- centre entrainement/centre de formation/centre de performance/gaming house dans le sens de lieu dedie preparation
- aménagement type esport etude
- bonnes pratiques/bons usages*
- lien encadrement sportif et prolongement/allongement carriere
- lien encadrement et promotion sante/lutte vs sedentarite/bien etre
- pratique responsable/raisonnee/raison/jeu responsable/esport responsable
- difficulte pour certains joueurs a s'adapter/accepter encadrement/contraintes
- lien encadrement et lutte vs effet nefaste

vocabulaire competition

- trophée/coupe/podium/medaille
- porter les couleurs/maillot
- resultats*
- représenter son pays/sa nation/son equipe
- explication/ressenti défaite/victoire/résultat
- classement**
- victoire/titre/remporte/champion
- pronostique
- espoir*
- explique performance
- favori

- points forts et/ou points faibles
- vainqueur du tournoi
- compte rendu résultats
- vocabulaire compétition
- gloire

merite**

- description/recit ascension/merite
- ascenseur social*
- discours assumer/reconnaitre ses erreurs
- parcours meritocratique (echecs puis reussite)
- merite*

structuration/institutionnalisation

- se structure/s'institutionnalise/structuration/institutionnalisation/developpement encadrement (aussi loi republique numeri)
- developpement formation/ecole/etude (dans le sens de structuration)
- structure*
- staut juridique/cadre legal/statut/encadrement (sens discipline competitive)*
- arbitre
- sensations competition/competitivite/la competition/esprit de competition/competiteur/gagner*
- serieux/ambiance serieuse
- structures/equipes/clubs esport/clans*
- competitions/championnats/circuits/ligues/tournois/saisons/jeux (ses)
- systeme de selection / etapes qualificatives / du local au mondial (rejoint idee de federation centralisatrice) (open?)
- haut-niveau/haut niveau/meilleur/elite*
- parcours de vie jusqu a joueur pro
- voyage pour tournois
- sacrifice
- egalite des chances
- transfert/mercato/marche transfert/recrutement/reperage talent/selectionne/recruteur*
- discipline*
- organisateur/organisation/stucture organisation competitions
- federation*
- fairplay/fair-play/respect (sens competition)*
- modele coree*
- regles*
- catharsis/fiction competition
- analogie echec (a enlever du cadre sport)
- optimisation/rationalisation/specialisation performance
- analogie billard/flechettes/petanque/tir a l'arc*
- optimisation/rationalisation materiel reglages materiel jeu

Cadre PERFORMANCE

Talent*

- prodige/genie/crack/talent/as*
- talent/don/doue/talentueux/virtuose
- analogie musique talent, entrainement ne suffit pas

performance et competence mentale

- intelligence/reflexion/ingeniosite/mindgame/analyse/observation*
- gestion stress/pression/emotion/maitrise de soi/tension
- confiance en soi*
- depassement de soi/gout effort (attitude)*
- concentration*
- avoir mental/mental
- capacites/ressources/cognitives/mentales

performance et competence motrice

- pertinence motrice*
- APM
- reflexe/vitesse/rapidite/reactivite
- dexterite/coordination/mecanique/adresse/habilete/execution
- precision

- motricite fine
- acuite visuelle
- performance/exploit/prouesses
- technique/skill
- effort*
- competences/aptitudes/excellence qui font la difference
- rituel preparation/echauffement
- regularite
- blessures/traumatismes/douleurs
- burnout/burn-out/burn out (ou risque)
- communication/coordination/concertation/cohesion/esprit d'equipe/jeu d'equipe/dimension sociale*
- strategie/tactique
- anticipation/adaptation/anticiper/adapter/prise de decision
- connaissances jeu
- performance et competence physique (fatigue, frequence cardiaque, depense energetique, endurance, etc.)
- jouer contre vrais humains et non ia/ordinateur sens performance/discipline/eviter triche*

Cadre PROFESSIONNEL/ Professionnalisation

argent a gagner

- metier/carriere/profession/vivre de l'esport/vivre de sa passion/gagner sa vie/etre paye
- contrat/salarie/employe*
- salaire/remuneration/revenus
- gains
- differentes sources de revenus (enumeration/enonciation modele eco des pros)
- croissance gains/revenus des professionnels (et donc du nombre de pros)
- dotation competition/cash prize/prime/prix/recompenses
- streaming/twitch production contenu activite des pros/source de gains
- vivre de sa passion (quali car pas systematique)
- vivre de sa passion*
- argent*

carriere breve

- jeux changent rapidement
- perte reflexe avec age (carriere breve)
- depart retraite/arret carriere tot/carriere breve/ephemere (lien avec nefaste)
- apres carriere/reconversion*
- description/histoire parcours/ascension d'un acteur economique jusqu'a son succes
- professionnel(le) (competitions, etc.)
- professionaliser/professionnalisation/s'est professionalise/va se professionaliser (se)
- professionnalisme*
- joueur professionnel/semi-pro*
- equipe professionnelle*
- pratique professionnelle*
- son economie/ecosysteme/enjeux economiques*
- sponsors/sponsoring/sponsorise
- merchandising*
- plate-formes en ligne/plateformes*
- streaming/twitch/production contenu comme metier/professionnalisation
- lien engagement editeur et professionnalisation
- lien structuration (qui manque donc necessaire) et professionnalisation
- lien federation (qui manque donc necessaire) et professionnalisation
- metiers annexes/debouches professionnels (organisateur, commentateur, lieu pratique bar, etc)
- lien streaming/twitch/production contenu et professionnalisation (metier, gagner sa vie)
- difference professionalisation/gains/revenus selon l'esport (+ certains esports se professionalisent enfin)
- miroir aux alouettes/reve adolescent car grosses sommes/bcp de candidats/d'appelles, peu d'elus
- condition de vie difficiles/vie joueur pro difficile/pression/dure confidentielle
- precarite (lien avec nefaste)
- nuance argent a gagner/salaire
- nuance professionalisation qui reste rare/exceptionnel/faible nombre de pros
- structure comme entreprise

- ◆ modele economique club* (sens discipline)
- ◆ gains insuffisant pour en vivre/difficile d'en vivre (nuance)
- ◆ lien popularite/visibilite/spectateurs/democratisation et professionnalisation (source de sponsors, partenariats, etc.)
- ◆ lien performance et visibilite/fans/popularite/spectateurs
- ◆ critique sur les sommes importantes gagnees par jeunes joueurs*
- ◆ statut juridique/cadre legal/statut/encadrement (sens discipline professionnelle)

Cadre SPECTACLE

- ◆ spectacle*
- ◆ show*
- ◆ spectaculaire*
- ◆ analogie concert de musique (spectacle)
- ◆ lieux spectacle sportif/stade*
- ◆ star/superstar/rockstar/legende/idole*
- ◆ starification
- ◆ fans/abonnes qui suivent/suivi sur internet/reseau sociaux/visibilite (nombre followers, messages fans, etc)
- ◆ activites annexes star (interview, photo, video, autographes, selfis, dedicace, conference de presse)
- ◆ interview
- ◆ analogie stars/idole musique
- ◆ analogie show televisee (star'ac, danse avec les stars))
- ◆ ambiance public
- ◆ public*
- ◆ ultras
- ◆ supporters
- ◆ spectateurs/public sur place*
- ◆ spectateurs TV/twitch/internet
- ◆ retransmission/diffusion ecran geant/ecran scene/scene*
- ◆ (re)transmission/diffusion plateforme streaming/twitch/ en ligne
- ◆ (re)transmission/diffusion television/tv/tele/chaines televisees
- ◆ ses propres medias specialises (web tv, presse/site specialise, etc)
- ◆ mediatisation*media*mediatise*
- ◆ sollicitation et presence dans media/presse
- ◆ emotions/suspense/tension/plaisir/interet du spectacle pour supporter (notamment fait que joueurs performance surhumaine)
- ◆ presentateur/speaker*
- ◆ commentateurs/commentaires*
- ◆ commentateurs/commentaires 2.0*
- ◆ lien spectacle et professionnalisation
- ◆ mode spectateur
- ◆ salue public
- ◆ lien comprehension public et democratisation
- ◆ description du travail de production de contenu image/régi
- ◆ difference realisation spectacle/retransmission selon les jeux
- ◆ village esport*
- ◆ spectacle augmente grace numerique
- ◆ star 2.0*
- ◆ spectacle 2.0

Cadre INDUSTRIE

business/Sport business

- ◆ phénomène commercial
- ◆ business*/commerce*/commercial*
- ◆ ecosysteme/marche/industrie/secteur*
- ◆ economie/filiere economique*
- ◆ entite economique (societe, boite, start-up, entreprise, marque, groupe, industriel, structure, annonceur)
- ◆ investisseur/actionnaire*
- ◆ entrepreneurs/acteur economique (entrepreneur, business angel, chef d'entreprise, fondateur, startupeur)
- ◆ position/monopole/leader/hierarchie acteurs/jeux*
- ◆ client*
- ◆ sponsors*/partenaire* (sens industrie)
- ◆ la concurrence*/concurrents* (sens industrie)

- concurrence editeurs/jeu* (sens industrie)
- consommateurs*
- 🎮 **investissements/engagements/rapprochements économiques**
 - investissement/partenariat économique*
 - engagement/investissement esport magasin jeu video
 - public/fan engagé
 - budget*
 - description public
 - public vise/cible*
 - convergence acteurs jv et medias
- 🎮 **moyen de s'enrichir pour acteurs économique***
 - source emplois metiers/nouveaux emplois metiers/nouveaux besoins monde pro*fait vivre
 - terrains de jeu*
 - arène*
 - moyen/ permet toucher public difficile a atteindre autrement*
 - moyen/opportunité/eldorado/filon/manne financière pour s'enrichir*
 - source/moyen/ permet/interet économique/symbolique pour investisseurs/partenaires*
 - lien popularité/public/communaute et interet économique/investissement/partenariat*
- 🎮 **succes acteur économique**
 - nombre/chiffre d'abonnés/d'utilisateur/vente
 - valeur bourse
 - chiffre d'affaire/recette d'une star-up/entreprise/société/acteur économique*
 - succes/rentabilité
 - succes commercial d'une entreprise/société + croissance (chiffre d'affaire, etc.)
- 🎮 **modele économique**
 - modele économique esport sens large*
 - modele économique club (sens industrie)
 - modele économique/business modele d'une entreprise/editeur (non club)
 - ligue fermée franchise
 - modele club influenceur
 - lien entre développement/fidelisation communaute (proche popularité/audience) et rentabilité/enjeu économique/gains fir
 - mecenat
 - levee de fonds*
 - droits media/television/retransmission/diffusion*
 - probleme modele économique/perennité économique/viabilité/durabilité/stabilité/precarité*
 - bulle financière/économique*
 - lien entre mauvaise image/stigmatisation/manque légitimité et obstacle/probleme au développement économique
 - probleme compréhension des regles/lisibilité*
 - inspiration modele économique/codes sport
 - modele économique similaire sport traditionnel
 - lien entre modele sportif et rentabilité/viabilité/durabilité/perennité économique (pour acteurs esports, clubs esport, etc)
 - lien rapprochements sportifs et interet économique/financier/enjeu économique, rapprochements sport comme moyen
 - lien encadrement institutionnel/legal et interet économique/enjeu économique/profit/rentabilité/investissements*
 - nuance mythe du covid qui profite (idée de crise et difficultés)
 - lien covid et crise économique/modele économique
 - lien covid/pandémie crise et investissement
 - propriété intellectuelle (sens industrie)*
 - encadrement/statut juridique/statut legal dans sens industrie*
 - critique camarade école de commerce car pas assez ambitieux
 - critique gaming school/étude/formation esport/école esport
 - critique audiences surestimées/abusees (dans optique profit)
 - critique mercantilisme de certains acteurs sportifs/opportunisme/volonté économiques*
 - critique manque authenticité de certains acteurs opportunistes
 - critique mercantilisme de certains acteurs sportifs
 - sérieux* (industrie)
- 🎮 **Cadre ACTIVITE A ENCADRER**
 - structuration institutionnel/encadrement legal en cours (loi pour une république numérique/creation statut/creation agreement)
 - continuer la structuration/structuration en cours/encadrement legal insitutionnel a poursuivre*

- développer/encadrer/structurer pratique/ecosysteme amateur / manque encadrement/structuration amateur/+ local
- probleme manque structuration par rapport au sport traditionnel (nuance institutionnalisation/structuration aussi)
- probleme manque structuration voie/chemin/carriere pour devenir pro (manque comprehension/connaissance/visibilite de ce t
- probleme absence sport-étude, aménagement emploi du temps
- probleme manque encadrement/accompagnement des joueurs / besoin encadrement ou accompagnement des joueurs
- probleme manque structuration/structure / besoin structuration/structure*
- probleme besoin/manque/solution federation (sportive)
- probleme/difficulte juridique/legal/encadrement - besoin encadrement legal et juridique (notamment car illegal, loterie)
- probleme des visas/resoudre probleme visa
- probleme besoin/manque formations/etudes*
- problemes economiques/financiers/revenus des joueurs lies a contrat/statut*
- probleme/besoin droits/securite/protection des acteurs/joueurs (securite sociale, chomage)*
- probleme statut auto-entrepreneur/auto-entrepreneur/probleme contrat inexistant ou inadapté*
- probleme besoin/manque aide/action etat/pouvoir public/politique
- probleme stabilite/contrat lie versatilibite/changement equipe rapide/turn over*
- emiettement institutionnel (besoin coordination/federation)
- lien manque encadrement/contrôle et dopage
- lien croissance/legitimation et structuration/institutionnalisation (dans le sens de necessite/besoin encadrement)
- lien manque encadrement/accompagnement joueurs et effets nefastes*
- lien encadrement (federation, etc) et pratique saine/responsable sans effets nefastes
- lien popularite/croissance (dont eco) et action de structurer/institutionnaliser*
- lien developpement/perennite economique et manque structuration/encadrement (et inversement structuration/encadrement)
- lien manque encadrement legal et triche*
- proteger acteurs/defendre droits*
- action/millite pour encadrement/accompagnement joueurs
- juridique/legal*
- gouvernement/senat/legislateur/rapport parlementaire/amendement/lois/decrets*

Cadre INEGALITES

probleme genree

- traitement difference hommes et femmes*
- harcelement en ligne/toxicite/sexisme/insultes/haine/+ critique car femme
- harcelement (non en ligne/remarque/critique/sexisme/insultes car femme (ex AW)
- difficulte pour entrainement car moins joueuses*
- dirigeants/joueurs refractaires a presence femmes/filles dans equipe/tournoi (car presume source de problemes)
- probleme genree a resoudre / encore probleme genree
- enonciations de solution au probleme genre (role model, allies masculins)
- sensibilisation/education/pedagogie/information/explicitation au probleme genree/situation rencontree joueuse
- enonciation probleme/avec statistique, montre anormalite exclusivite masculine competition
- construction du jeu video comme masculin/construction masculine/historiquement masculin
- mise en cause contenu des jeux video (et editeurs) (manque representations diverses*)
- image femme sexiste*
- inegalites traitement/dotation hommes et femmes
- precarite accrue femme/joueuse
- probleme manque accesibilite/diversite/mixite/inclusivite de facon generale*

action pour inclusivite/egalite

- action pour accesibilite/inclusivite/inclusion au sens large*
- action pour/promotion/promouvoir/millite/travail mixite/inclusivite
- action pour accesibilite handicap
- inegalite economique/pratique riche*
- probleme accesibilite lie peripherique
- probleme manque accesibilite/inclusion des personnes en situation de handicap

Cadre ACTIVITE DISCREDITEE

- mauvaise image/image negative/representation negative/perception negative/jugements/connotation pejorative/gemonies*
- manque legitime/peine a etre legitime
- representation/croyance/image negative est fausse/biaisee/erronee*
- cliches/prejuges/idees recues/stereotype/diaboliser/a priori/caricature/mythe*
- stigmatiser/stigmatisation*
- incomprehension/incompris*

- ◆ manque connaissance responsable des peurs/inquietudes/mauvaise image*
- ◆ par le passe/longtemps stigmatise/mauvaise image
- ◆ menace pour la television*
- ◆ role politiques stigmatisation*
- ◆ lien manque legitimisation/stigmatisation et retard developpement/professionnalisation*
- ◆ stigmatisation semblable a d'autres activites par le passe*
- ◆ detracteurs/opposants*

Cadre POPULARITE

legitimisation/reconnaissance**

- ◆ lien sport/modele sportif/encadrement sportif/recrutement acteur sport et legitimisation/democratisation*
- ◆ lien encadrement sportif et legitimisation
- ◆ lien legitimisation et investissements acteurs sportifs
- ◆ lien legitimisation et investissements pas que acteurs sportifs
- ◆ legitimisation/reconnaissance/prise au serieux*
- ◆ lien formation/ecole dedie et legitimisation/reconnaissance
- ◆ lien covid et legitimisation
- ◆ lien encadrement institutionnel/legal et legitimisation

popularite industrie*

- ◆ taille/important/popularite marche/secteur/industrie/ecosysteme*
- ◆ chiffre d'affaire*/recette***
- ◆ croissance industrie/ecosysteme/marche/secteur*
- ◆ croissance futur/attendu/projection industrie/ecosysteme/marche/secteur (chiffre d'affaire, etc)
- ◆ succes commercial d'un jeu/d'un esport precis (chiffre d'affaire, recette, revenus, nombre vente, etc.)
- ◆ nuance par rapport revenus/argent/chiffre d'affaire sport business/industrie sport (+industrie jv??)
- ◆ argent a gagner important/croissance argent a gagner (dotation competition, salaire, etc.) (sens popularite/industrie)
- ◆ esport/jv premiere industrie culturelle/marche culturel /+ que livre/musique/television
- ◆ popularite industrie jeu video (et non esport)
- ◆ revenus/chiffre d'affaire/sommes generees par streaming/twitch/chaine specialisee (+ croissance + projection)
- ◆ phenomene/pratique populaire/qui concerne large part population
- ◆ croissance/developpement/essor/expansion du phenomene/engouement/ popularite de la pratique
- ◆ milieu/secteur relativement jeune/encore balbutiant/en pleine structuration/encore emergent/en devenir*
- ◆ audience/spectateurs/fans esport en general important(e)
- ◆ croissance audience spectateurs/fans esport en general
- ◆ audience/spectateurs/fans esport en general futur/attendu/projection
- ◆ audience/popularite/succes d'un evenement (episodique ou thematique)
- ◆ popularite jeu video en general (et non esport)
- ◆ audience d'un streamer/influencer*
- ◆ audience spectateurs ou joueurs/succes/popularite jeu/discipline esportive en particulier* (nombre joueurs, fans, spectateur...)
- ◆ popularite/audience plateforme vod/streaming/twitch*
- ◆ croissance popularite audience plateforme streaming/vod/twitch (+ projection)
- ◆ + populaire que d'autres sports/autant que autre sport auquel compare (nba, superbowl)
- ◆ + populaire que d'autres choses (television, tv, musique)
- ◆ nuance popularite/audience/joueurs par rapport sport*
- ◆ mot esport integre dictionnaire
- ◆ lien sport et popularite
- ◆ analogie popularite kpop/genre musical
- ◆ lien haut-debit/internet/connexion et popularite (en manque mais pour quali)
- ◆ lien democratisation/popularisation et jeu precis (lol, fortnite, etc)
- ◆ lien crise covid confinement coronavirus et popularite
- ◆ lien professionnalisation/croissance/popularite/democratisation (et in fine sport) et streaming/twitch*
- ◆ developpement de recherche scientifiques/etudes scientifique/universitaire*
- ◆ lien popularite et investissements*
- ◆ lien encadrement legal/cadre legislatif/institutionnel et popularite*
- ◆ lien popularite et caracteristiques esportive (accessible/universel, spectacle passionnant, regles simples, rythme, stars et suppo)
- ◆ developpement/esport se developpe (temporaire, pas forcement industrie)
- ◆ democratisation (- underground, - confidentiel, + grand public)
- ◆ remplir des stades/des salles

Cadre ORGANISATION

- ◆ defi technologique*
- ◆ organisateur/point de vue de l'organisateur/activite d'organisation
- ◆ galere/difficulte organisation/entrepreneur lieu pratique
- ◆ cout/budget orga
- ◆ organisation**
- ◆ organisation communautaire/par communaute
- ◆ organisation equipe/asso comme chef d'entreprise/professionnalisation
- ◆ organisation reconnu*

Cadre CULTURE

culture/sous-culture a part entiere

subculture esport*

- ◆ sa/ses/son propre culture/code/regle/langage/philosophie propre e esport
- ◆ monde/univers/generation/planete/ propre/ a part/specifique/autre/ esport* (sens subculture)
- ◆ singuliere/unique*
- ◆ identite propre*
- ◆ courant culturel/culture a part entiere
- ◆ culture geek*
- ◆ reference comprise que par inities
- ◆ communaute* (sens culture)
- ◆ plonge**
- ◆ analogie free parties de l'univers techno*
- ◆ mode de vie*
- ◆ bidouillage*

culture jeu video*

- ◆ culture jeu video
- ◆ nom cocktail references jeu video

culture electronique*

- ◆ culture informatique*
- ◆ cyberculture*/culture numérique*
- ◆ analogie reference oeuvre culturelle
- ◆ pratique culturelle
- ◆ analogie musique - langage universel pour jeunesse (culturel)
- ◆ appartient/fait partie culture/culture*
- ◆ attente d'authenticite des inities
- ◆ decoration personnage/reference culture populaire/geek
- ◆ creativite/creation artistique (film, etc.)
- ◆ partager culture commune*

Cadre LANGAGE PROPRE

- ◆ pseudo/pseudonymes*
- ◆ vocabulaire/langage/lexique propre
- ◆ langage anglais
- ◆ difficile de comprendre quand non initie*

Cadre PASSION

- ◆ passion***

Cadre ACTIVITE SAINE

- ◆ vertus/bienfaits/avantage/valeurs*
- ◆ pratique saine*
- ◆ interessante*interet*
- ◆ positif*

Cadre REEL

- ◆ virtuel mais bien reel
- ◆ reel*
- ◆ difficulte organisation event/rencontre presentiel covid
- ◆ vrai*
- ◆ proximite/ressemblance/similitudes/similarite entre pilotage virtuel et reel
- ◆ modele reel*

Cadre VIRTUEL

- ◆ fiction*/fictive*

- virtuel(le)*
- virtuellement
- opposition/difference reel/vrai/virtuel
- monde virtuel
- opposition au vrai/au reel
- permet faire chose impossible/complice/difficile reel
- pas dangereux/moins dangereux que realite (virtuel positif)
- imitation/procuration/se mettre dans la peau du personnage qu'on joue
- s'evader/evasion/reve/rever
- immersion jeu video/plonge

Cadre VIOLENCE

- lexique guerre* (armes, verbes belliqueux, sang, mort, etc.)
- jeu violent/graphismes violents/ce qui se passe dans jeu est violent
- violence*
- analogie guerre

Cadre SEDENTARITE

- faible engagement physique
- different/difference/contrairement a sport, moins physique/non physique
- assis*
- pas athelete/pas sportif*
- doigts*/pouces*/mains*

Cadre ETRANGE

- etranger
- etrange/bizarre/drole/deroutant/surprenant/etonnant/atypique/insolite/mysterieux/curieux/stupefiant*
- peu ordinaire/peu commun/peu banal/original/ particulier/special
- autre*
- inhabitude/inhabituel
- unique* (sens bizarre)
- surrealiste*
- specimen*
- monde a part (sens etrange/bizarre)
- dans leur monde/dans leur trip*
- fous*
- autre monde*
- extra-terrestre/extraterrestre
- martiens*

Cadre INTERNATIONAL

- Dimension internationale/Mondiale**

Cadre INNOVATION

- idee de futur
- innovation*
- invention
- revolution/revolutionnaire*
- innovant/novateur*
- nouveaute/nouveau/nouvelle*
- modernite/moderne/ air du temps/xi siecle
- genre nouveau/nouveau genre/genre special*
- a la pointe*
- matrix*
- futur/avenir*
- futuriste*
- science-fiction*/sf*
- monde parallele*
- autre dimension*
- changement d'epoque*

CADRE ACTIVITE MASCULINE

- pratique/evenement/competiteurs surtout masculine/exclusivement masculine
- rare femme/joueuse/fille*

- joueuse/championne feminine*
- feminisation/mixite/inclusivite (idee de progres)
- aussi une pratique feminine/pour femme/aussi des joueuses
- equipe feminines/tournois feminins/WIG (lien a + visibilite + mixite)
- difference femmes et hommes (p. ex., discretion, interet)
- difference de niveau joueur joueuse femme fille homme garcon*
- mixite pose probleme (e.g couple)
- joueuse invite autres joueuses a se lancer
- jeux masculins/jeux de garcons/explicite absence par jeux violents

Cadre JEUNESSE

- jeune generation
- generation*
- adolescent/adolescence/enfant/enfance
- non connu pour anciennes generations
- jeunesse*
- insouciance jeunesse (quali)*
- culture jeune*
- etudiant*

Cadre RELATIONS POUVOIRS LOCAUX/PUBLIC

- engagement/investissement ville/region/acteurs/pouvoir politiques/institutionnel
- demande subvention/partenariat ville
- interet des collectivites/acteurs publics/institutionnels pour l'esport
- partenariat/soutien/subvention/parrainage acteur esport avec region/ville
- interet/moyen/permets/levier pour politique/ville (instrumentalisation)
- relations pouvoirs publics*

Cadre RELATIONS MONDE SPORTIF

- esport/virtuel comme moyen pour le sport (le + souvent de progresser/s'entraîner)
- engagement/investissement/partenariat organisateur/federation/ligue sportive/CIO
- engagement/investissement/partenariat club sportif
- engagement/investissement/partenariat sportif/acteur performance sportive
- relation/rapprochement sport/acteurs sport et esport/acteurs esport/place dans monde du sport*
- moyen de vivre sa passion du sport/pratique esportive davantage liee passion sport que passion esport (simulation sportive or)
- evenement ou sport/esport
- engagement/investissement/partenariat media sportif
- engagement/investissement/partenariat acteur sportif autre*
- lien popularite et engagement acteurs sportifs
- complementarite sport et esport/interet pour les deux /enrichissement pour les deux
- lien covid et rapprochements monde sportif
- interet/moyen/permets interet pour els acteurs sportifs (instrumentalisation)
- permet de rendre accessible/ouvrir/ouverture/decouvrir sport (simracing)
- permet rencontrer/cotoyer star sport
- nuance rapprochements acteurs sportifs/entre monde sport/esport
- non opposition/non concurrence entre sport et esport, entre reel et virtuel*
- simracer devient pilote realite/reel*
- sport a apprendre de l'esport
- problemes/obstacles lies a integration esport aux jo (lie a controverse)

Quatrième partie. Données quantitatives

Journalistes

Tableau 13 : Liste des 50 journalistes qui ont écrit le plus grand nombre d'articles parmi le corpus de 4925 articles de presse quotidienne généraliste.

Journalistes	Articles signés	Média(s)
Chloé Woitier	48	<i>Le Figaro</i>
Aymeric Renou	30	<i>Aujourd'hui en France ; Le Parisien</i>
Samuel Nohra	20	<i>Ouest-France</i>
Daniel Brun	13	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Erwan Cario	13	<i>Libération</i>
Jean-Philippe Vigouroux	13	<i>Le Progrès</i>
Dominique Bordier	12	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Caroline Sallé	11	<i>Le Figaro</i>
Jean-François Rullier	11	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Jean-philippe Cavaillez	11	<i>Le Progrès</i>
Sandrine Noly	11	<i>Le Journal de Saône et Loire</i>
Delphine Noyon	10	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Sébastien Nieto	9	<i>Aujourd'hui en France ; Le Parisien</i>
Monique Pehu	9	<i>Le Journal de Saône et Loire</i>
Alain Defaye	8	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Florent Latrive	8	<i>Libération</i>
Stéphane Bois	8	<i>Ouest-France</i>
Christian Esplandiu	7	<i>Sud Ouest</i>
Guillaume Laclotre	7	<i>Le Progrès</i>
Jean-michel Perrier	7	<i>Le Progrès</i>
Richard Werly	7	<i>Libération</i>
Stéphanie Ferrand	7	<i>Le Progrès</i>
William Audureau	7	<i>Le Monde</i>
Nrimbaux	7	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Anthony Etienvre	6	<i>Ouest-France</i>
Damien Licata Caruso	6	<i>Aujourd'hui en France ; Le Parisien</i>
Gilles Reymann	6	<i>Le Progrès</i>
Jean-michel Gouin	6	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Jean-philippe Nicoleau	6	<i>Ouest-France</i>
Matthieu Eugène	6	<i>Ouest-France</i>
Richard Marquet	6	<i>Sud Ouest</i>
Romain Designolle	6	<i>Ouest-France</i>
Vincent Jolly	6	<i>Le Figaro</i>
Bruno Mallet	5	<i>La Voix du Nord</i>
Cédric Callier	5	<i>Le Figaro</i>
Guillaume Nédélec	5	<i>Ouest-France</i>
Jean-Jacques Boissonneau	5	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Stéphane Delannoy	5	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Thomas Mankowski	5	<i>Sud Ouest</i>
Adrien Planchon	4	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Alexandre Debouté	4	<i>Le Figaro</i>

Alexandre Pons	4	<i>Le Télégramme</i>
Bruno Icher	4	<i>Libération</i>
Celine Bally	4	<i>Le Progrès</i>
Christophe Lefèvre	4	<i>Le Parisien</i>
Dominique Le Bian-Rivier	4	<i>Le Télégramme</i>
Fabienne Barbier	4	<i>Le Progrès</i>
Françoise Vincent	4	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>
Frédérique Guiziou	4	<i>Ouest-France</i>

Analyses textométriques sur Iramuteq

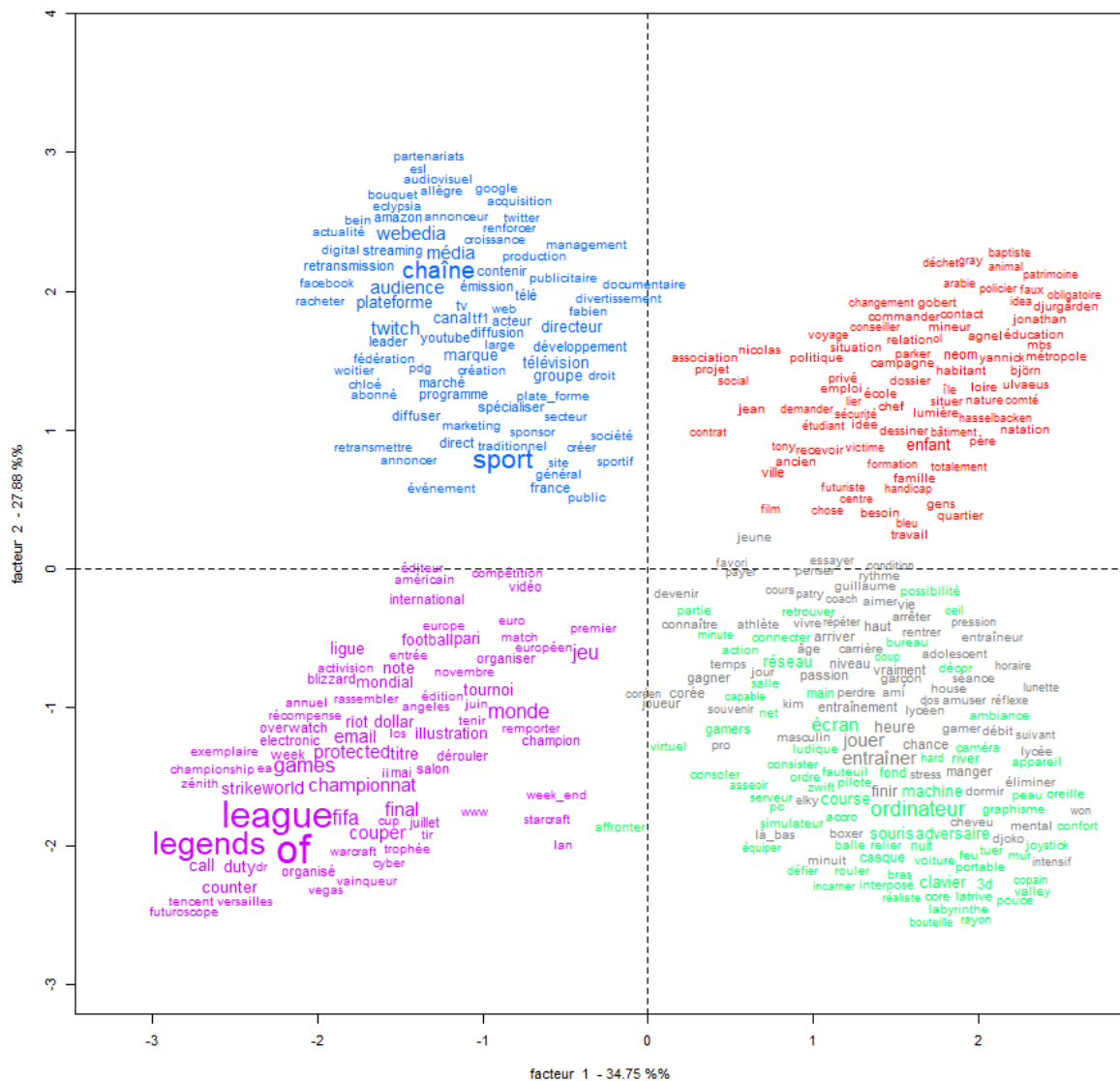
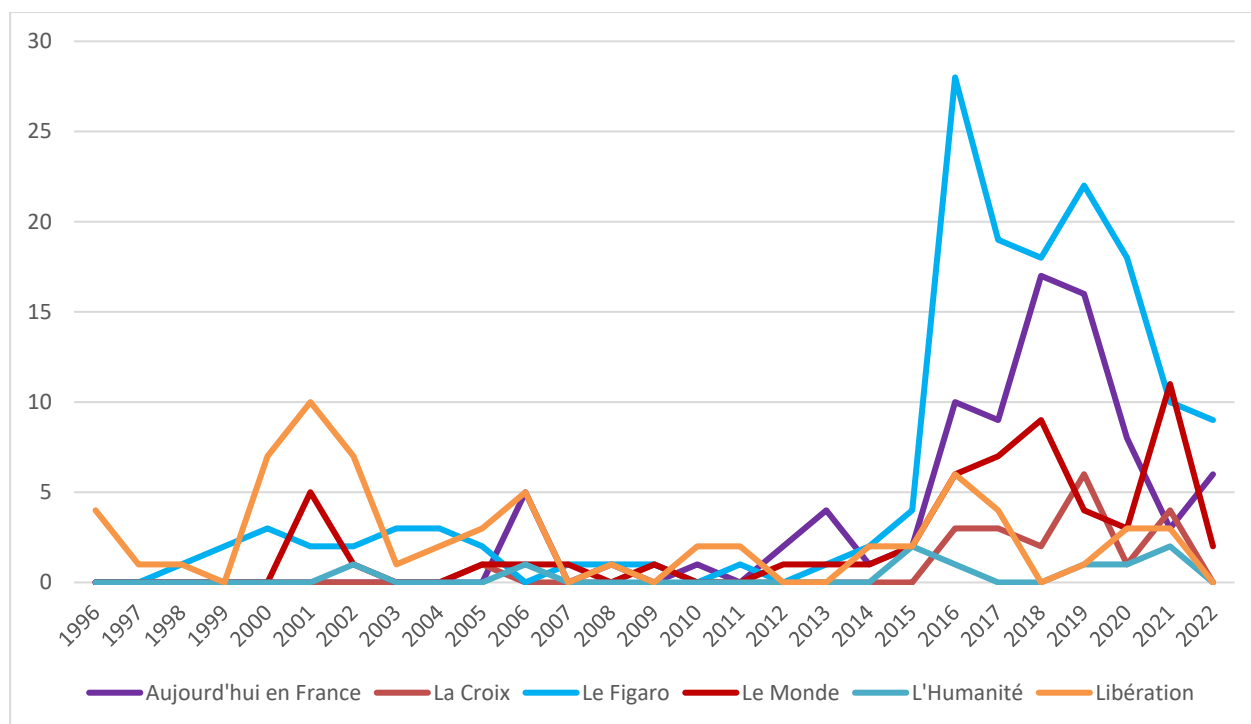
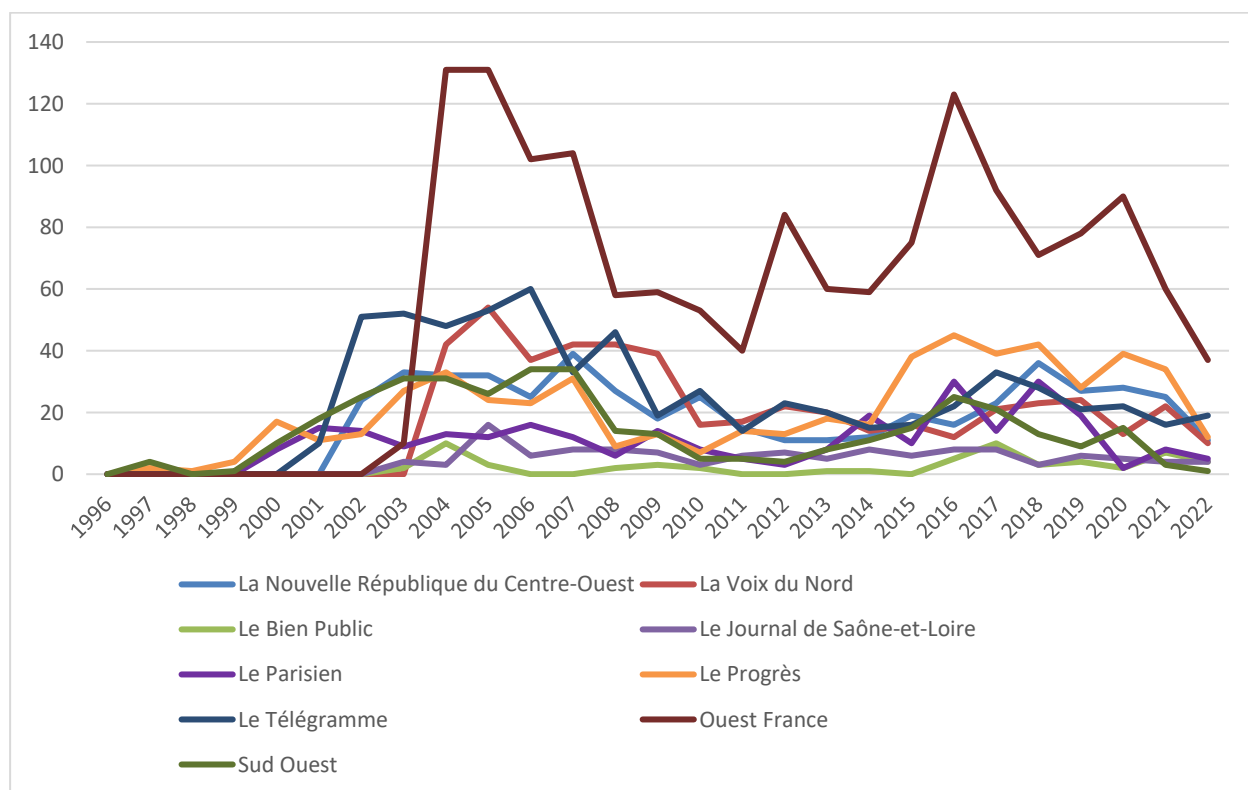


Figure 27 : AFC des formes lexicales du corpus de 392 articles de PQN.

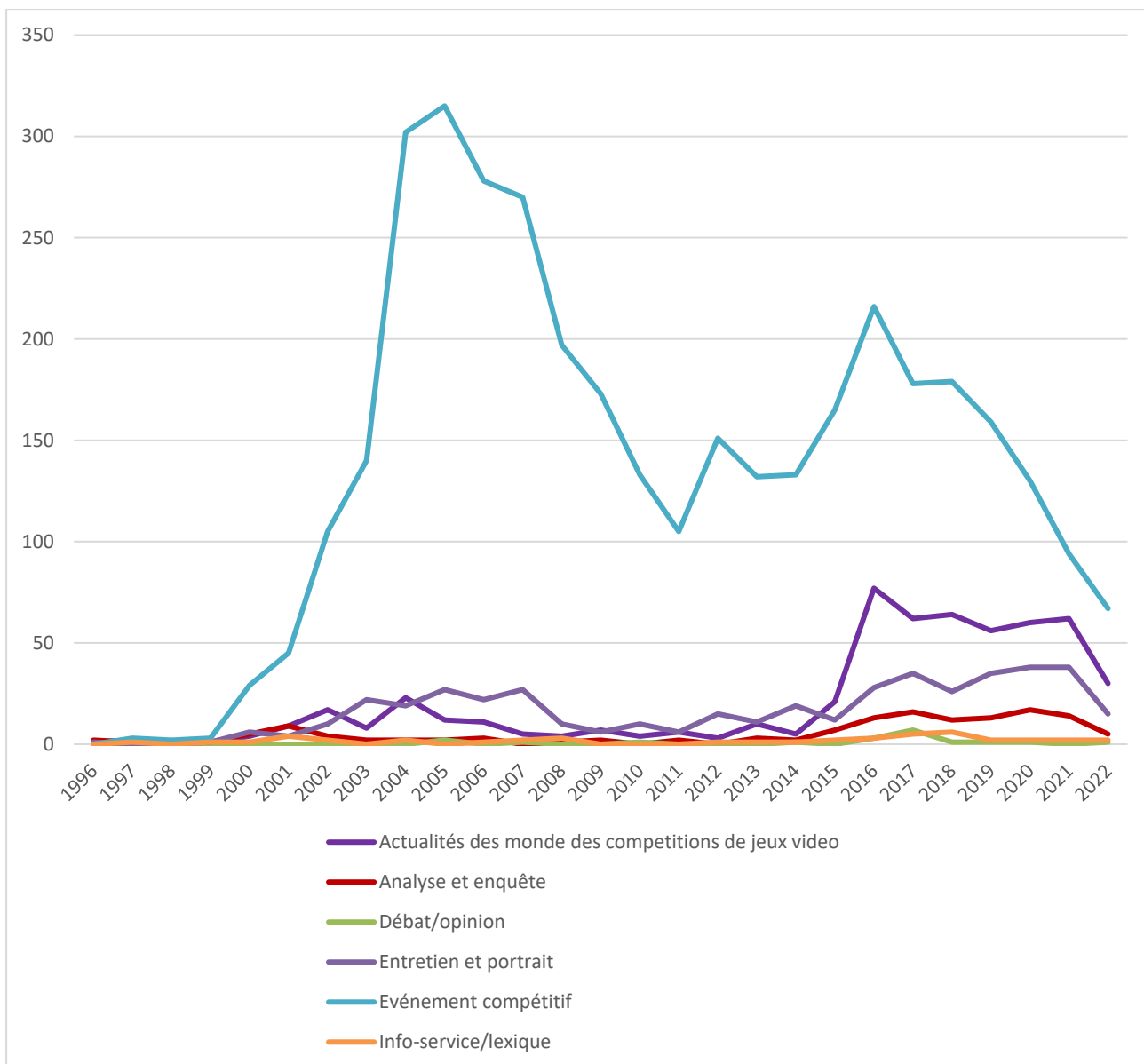
Types de presses, quotidiens, types d'articles, cadres



Graphique 22 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse nationale chaque année de 1996 à aout 2022.



Graphique 23 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse régionale chaque année de 1996 à aout 2022.



Graphique 24 : Types d'articles produits de 1996 à aout 2022 dans le corpus de PQN et PQR.

Tableau 14 : Types d'articles par quotidiens de PQN et PQR.

Quotidien	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Entretiens et portraits	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexique	Débats opinions	Autres	Total
<i>Aujourd'hui en France</i>	28 (32,94 %)	30 (35,29 %)	13 (15,29 %)	9 (10,59 %)	2 (2,35 %)	0 (0 %)	3 (3,53 %)	85 (100 %)
<i>La Croix</i>	6 (28,57 %)	3 (14,29 %)	2 (9,52 %)	9 (42,86 %)	1 (4,76 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	21 (100 %)
<i>Le Figaro</i>	26 (16,99 %)	72 (47,06 %)	13 (8,50 %)	38 (24,84 %)	1 (0,65 %)	1 (0,65 %)	2 (1,31 %)	153 (100 %)
<i>Le Monde</i>	6 (10,53 %)	13 (22,81 %)	11 (19,30 %)	23 (40,35 %)	1 (1,75 %)	1 (1,75 %)	2 (3,51 %)	57 (100 %)
<i>L'Humanité</i>	2 (22,22 %)	3 (33,33 %)	1 (11,11 %)	3 (33,3 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	0 (0 %)	9 (100 %)
<i>Libération</i>	24 (35,82 %)	13 (19,40 %)	8 (11,94 %)	19 (28,36 %)	2 (2,99 %)	1 (1,49 %)	0 (0 %)	67 (100 %)
<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>	386 (78,94 %)	60 (12,27 %)	32 (6,54 %)	3 (0,61 %)	3 (0,61 %)	4 (0,82 %)	1 (0,20 %)	489 (100 %)
<i>La Voix du Nord</i>	388 (79,84 %)	40 (8,23 %)	46 (9,47 %)	3 (0,62 %)	7 (1,44 %)	2 (0,41 %)	0 (0 %)	486 (100 %)
<i>Le Bien Public</i>	37 (62,71 %)	15 (25,42 %)	3 (5,08 %)	1 (1,69 %)	1 (1,69 %)	2 (3,39 %)	0 (0 %)	59 (100 %)
<i>Le Journal de Saône et Loire</i>	90 (72 %)	15 (12 %)	17 (13,60 %)	2 (1,60 %)	0 (0 %)	1 (0,80 %)	0 (0 %)	125 (100 %)
<i>Le Parisien</i>	199 (71,07 %)	35 (12,50 %)	36 (12,86 %)	5 (1,79 %)	4 (1,43 %)	0 (0 %)	1 (0,36 %)	280 (100 %)
<i>Le Progrès</i>	391 (70,71 %)	78 (14,10 %)	59 (10,67 %)	10 (1,81 %)	12 (2,17 %)	3 (0,54 %)	0 (0 %)	553 (100 %)
<i>Le Télégramme</i>	565 (87,19 %)	34 (5,25 %)	40 (6,17 %)	3 (0,46 %)	5 (0,77 %)	1 (0,15 %)	0 (0 %)	648 (100 %)
<i>Ouest-France</i>	1265 (83,39 %)	116 (7,65 %)	124 (8,17 %)	6 (0,40 %)	2 (0,13 %)	3 (0,20 %)	1 (0,07 %)	1517 (100 %)
<i>Sud Ouest</i>	291 (77,39 %)	37 (9,84 %)	38 (10,11 %)	5 (1,33 %)	3 (0,80 %)	0 (0 %)	2 (0,53 %)	376 (100 %)
Total	3704 (75,21 %)	564 (11,45 %)	443 (8,99 %)	139 (2,82 %)	44 (0,89 %)	19 (0,39 %)	12 (0,24 %)	4925 (100 %)

Type de presse\type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Entretiens et portraits	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexique	Débats opinions	Autres
Presse Quotidienne Nationale	<0,0001	<0,000 1	0,027	<0,000 1	0,082	0,189	<0,000 1
Presse Quotidienne Régionale	<0,0001	<0,000 1	0,027	<0,000 1	0,082	0,189	<0,000 1

Tableau 15 : Associations entre les types d'articles et les types de presse (PQN et PQR). Chaque case expose la p-value qui résulte des tests de significativité (Test exact de Fisher). La p-value est en gras quand l'association entre type d'article et le type de presse est statistiquement significative. Elle est en verte quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative. Les tests ont été réalisés sur le corpus de 4925 articles de PQN et PQR.

Quotidien\type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Entretiens et portraits	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexique	Débats opinions	Autres
<i>Aujourd'hui en France</i>	0,029	0,798	0,351	0,000	0,648	1 000	0,176
<i>La Croix</i>	0,598	0,058	1 000	0,075	0,322	1 000	1 000
<i>Le Figaro</i>	0,020	<0,000 1	0,082	0,813	0,255	1 000	0,710
<i>Le Monde</i>	0,011	0,051	0,084	0,009	1 000	0,377	0,270
<i>L'Humanité</i>	1 000	1 000	1 000	0,700	1 000	1 000	1 000
<i>Libération</i>	0,011	0,005	1 000	0,646	0,342	0,431	0,609

Tableau 16 : Associations entre les types d'articles et les quotidiens nationaux. Chaque case expose la p-value qui résulte des tests de significativité (Test exact de Fisher). La p-value est en gras quand l'association entre le type d'article et le quotidien est statistiquement significative. Elle est en verte quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative. Les tests ont été réalisés sur le corpus de 392 articles de PQN.

Quotidien\type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Entretiens et portraits	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexicque	Débats opinions	Autres
<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>	0,677	0,033	0,075	0,793	0,792	0,085	0,435
<i>La Voix du Nord</i>	0,953	0,367	0,551	0,793	0,109	0,687	1 000
<i>Le Bien Public</i>	0,003	0,000	0,483	0,393	0,385	0,018	1 000
<i>Le Journal de Saône-et-Loire</i>	0,042	0,351	0,054	0,282	0,626	0,361	1 000
<i>Le Parisien</i>	0,000	0,091	0,016	0,082	0,286	0,620	0,273
<i>Le Progrès</i>	<0,0001	0,000	0,091	0,020	0,001	0,433	1 000
<i>Le Télégramme</i>	<0,0001	<0,000 1	0,013	0,353	1 000	0,717	1 000
<i>Ouest-France</i>	<0,0001	0,003	0,372	0,023	<0,000 1	0,291	0,670
<i>Sud Ouest</i>	0,255	0,783	0,339	0,240	1 000	0,637	0,058

Tableau 17 : Associations entre les types d'articles et les quotidiens régionaux. Chaque case expose la p-value qui résulte des tests de significativité (Test exact de Fisher). La p-value est en gras quand l'association entre le type d'article et le quotidien est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative. Les tests ont été réalisés sur le corpus de 4533 articles de PQR.

Cadres/type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Portraits	Entretiens	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexicque	Débats opinions	Autres
Jeu vidéo	1335	171	192	59	37	10	5	0
Sport	243	87	77	40	48	5	4	0
Esport	63	29	13	15	20	2	1	0
Electronique	897	103	113	37	27	6	3	0
Divertissement ludique	324	38	41	16	8	3	1	0
Effets néfastes	114	37	38	20	9	0	3	0
Sociabilité	730	115	73	36	12	4	0	0
Discipline compétitive	964	211	215	83	66	10	8	1
Développement humain	186	42	17	15	3	0	0	0
Industrie	44	93	19	15	51	2	0	0
Activité à encadrer	7	19	1	6	14	0	0	0
Inégalités	9	3	10	4	0	0	0	0
Activité discrédité	64	26	24	16	6	1	3	0

Tableau 18 : Nombre d'article dans lequel au moins un dispositif de apparait selon les type d'articles dans le corpus de 2456 articles du corpus de PQN et PQR.

Cadres\type d'article	Événements compétitifs	Actualités des mondes des compétitions de jeux vidéo	Portraits	Entretiens	Analyses et enquêtes	Info-service, éducatif, lexique	Débats opinions	Autres
Jeu vidéo	<0,0001	<0,000 1	0,499	<0,000 1	<0,000 1	0,391	0,141	0,263
Sport	<0,0001	0,001	0,000	0,001	<0,000 1	0,346	0,130	1 000
Esport	<0,0001	0,010	0,777	0,004	<0,000 1	0,238	0,452	1 000
Electronique	<0,0001	<0,000 1	0,208	0,000	0,015	0,457	0,346	1 000
Divertissement ludique	0,000	0,005	0,601	0,266	0,096	0,752	1 000	1 000
Effets néfastes	<0,0001	0,074	0,001	0,005	0,419	0,389	0,054	1 000
Sociabilité	<0,0001	0,242	0,000	0,035	<0,000 1	0,308	0,008	1 000
Discipline compétitive	<0,0001	0,211	<0,000 1	0,172	<0,000 1	1 000	0,343	1 000
Développement humain	0,295	0,119	0,031	0,450	0,041	0,404	0,613	1 000
Industrie	<0,0001	<0,000 1	0,420	0,189	<0,000 1	0,652	0,613	1 000
Activité à encadrer	<0,000 1	<0,000 1	0,084	0,024	<0,000 1	1 000	1 000	1 000
Inégalités	0,001	1 000	0,000	0,034	1 000	1 000	1 000	1 000
Activité discrédité	<0,0001	0,050	0,010	0,001	0,450	0,610	0,016	1 000

Tableau 19 : Association entre les types d'articles et les cadres potentiellement présents dans ceux-ci. Chaque case expose la p-value qui résulte des tests de significativité (Test exact de Fisher). La p-value est en gras quand l'association entre le cadre et le type d'article est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative. Les tests ont été réalisés sur le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.

Cadres	Nombre articles PQN	Nombre articles PQR
Jeu vidéo	78 (<0,000 1)	1731 (<0,000 1)
Sport	78 (<0,000 1)	426 (<0,000 1)
Esport	30 (<0,000 1)	113 (<0,000 1)
Electronique	50 (<0,000 1)	1136 (<0,000 1)
Divertissement ludique	11 (<0,000 1)	420 (<0,000 1)
Effets néfastes	14 (0,889)	207 (0,889)
Sociabilité	24 (<0,000 1)	946 (<0,000 1)
Discipline compétitive	138 (<0,000 1)	1420 (<0,000 1)
Développement humain	7 (0,003)	256 (0,003)
Industrie	85 (<0,000 1)	139 (<0,000 1)
Activité à encadrer	18 (<0,000 1)	29 (<0,000 1)
Inégalités	2 (0,699)	24 (0,699)
Activité discréditée	16 (0,038)	124 (0,038)

Tableau 20 : Nombre d'articles de PQN et de PQR dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 2456 articles de presse généraliste (169 PQN, 2287 PQR). La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. Les résultats des tests de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre les cadres et ces types de presse sont exposés avec la p-value entre parenthèse. La p-value est en gras quand l'association entre le cadre et le type de presse est statistiquement significative. Plus la p-value est faible, plus cette association est importante. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

Cadres\Quotidiens	<i>Aujourd'hui en France</i>	<i>La Croix</i>	<i>Le Figaro</i>	<i>Le Monde</i>	<i>L'Humanité</i>	<i>Libération</i>
Jeu vidéo	21 (0,009)	4	15 (<0,000 1)	12	3	23 (0,007)
Sport	14	3	27	19 (0,013)	1	14
Esport	2	3	11	11 (0,003)	0	3
Electronique	7	3	13	8	2	17 (0,006)
Divertissement ludique	2	0	2	0	0	7 (0,001)
Effets néfastes	1	2	1 (0,020)	3	2	5
Sociabilité	2	2	5	2	0	13 (<0,000 1)
Discipline compétitive	27	8	43 (0,021)	26	5	29
Développement humain	2	2 (0,046)	1	1	1	0
Industrie	10 (0,001)	4	42 (<0,000 1)	19 (0,005)	4 (0,704)	6 (<0,000 1)
Activité à encadrer	1	2	7	4	2	2
Inégalités	0	0	0	2 (0,027)	0	0
Activité discréditée	3	0	4	4	0	5

Tableau 21 : Nombre d'articles de quotidiens nationaux dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 169 articles de PQN. La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. La p-value résultant du test de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre le cadre et le quotidien est affichée entre parenthèse lorsque l'association est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

Cadres\Quotidiens	<i>La Nouvelle République du Centre-Ouest</i>	<i>La Voix du Nord</i>	<i>Le Bien Public</i>	<i>Le Journal de Saône-et-Loire</i>	<i>Le Parisien</i>	<i>Le Progrès</i>	<i>Le Télégramme</i>	<i>Ouest-France</i>	<i>Sud Ouest</i>
Jeu vidéo	200 (0,001)	204	22	48	105	207 (0,000)	227	488	230 ($<0,0001$)
Sport	51	36 (0,042)	3	6 (0,038)	48 ($<0,0001$)	47	40 (0,029)	131	64 (0,006)
Esport	18	12	3	5	10	18	9	23	15
Electronique	140	138	13	26	65	129 (0,005)	165 (0,008)	286 (0,001)	174 ($<0,0001$)
Divertissement ludique	56	47	7	11	19	55	53	107	65 (0,003)
Effets néfastes	21	33 (0,038)	2	5	10	22	22	60	32 (0,048)
Sociabilité	124	99	11	29	41 (0,014)	124	117	269	132 (0,000)
Discipline compétitive	175	133 (0,000)	18	39	109 ($<0,0001$)	198	172	410	166
Développement humain	34	34	5	11	5 (0,004)	38	36	69	24
Industrie	23	13	6 (0,013)	6	12	28 (0,021)	8 (0,008)	26 (0,009)	17
Activité à encadrer	3	2	1	4 (0,009)	2	4	1	11	1
Inégalités	3	1	0	2	1	3	2	8	4
Activité discrédité	8 (0,027)	14	2	2	9	12	12	40	25 (0,003)

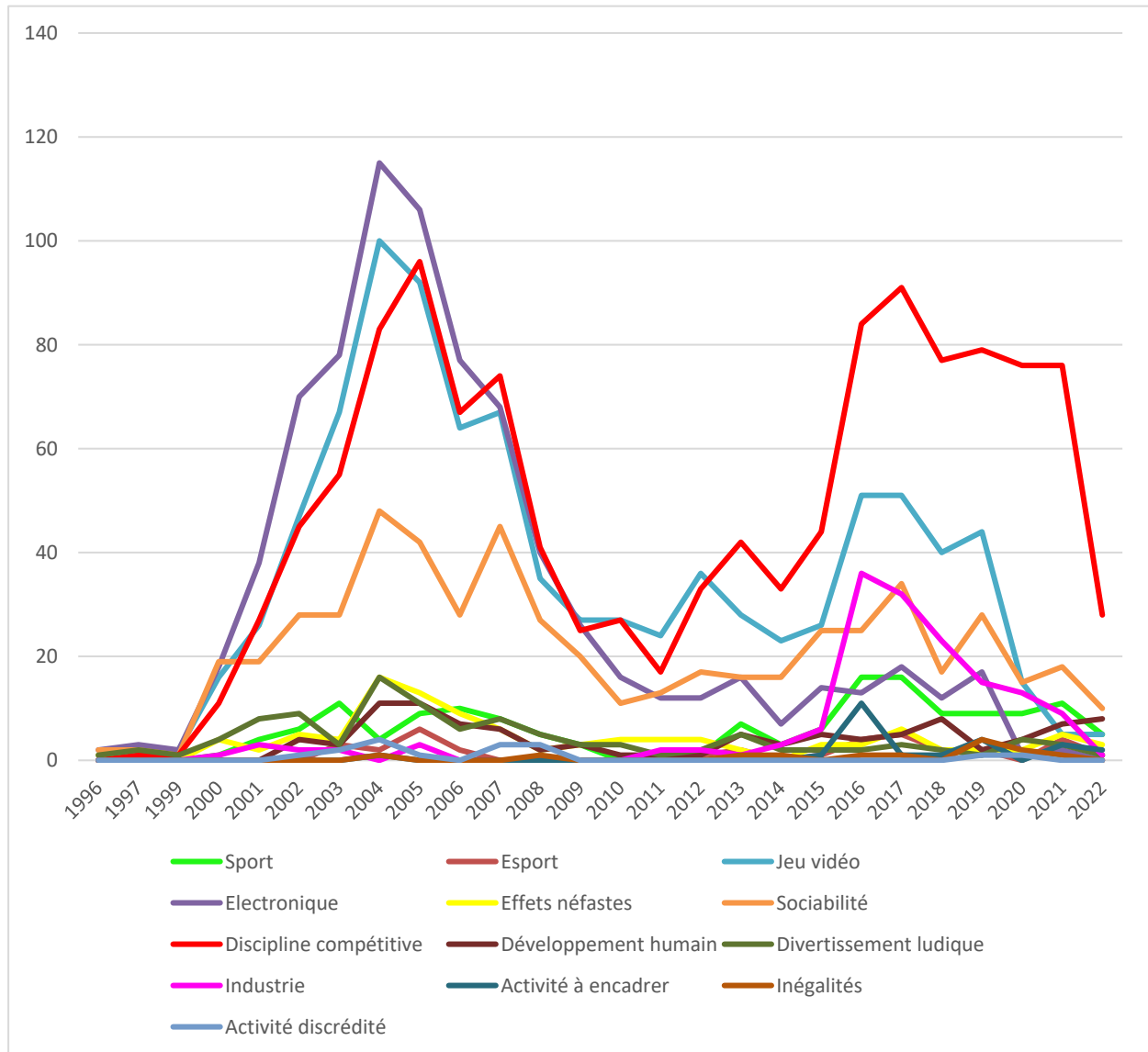
Tableau 22 : Nombre d'articles de quotidiens régionaux dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 2287 articles de PQN. La présence d'un cadre dans un article était codée dès lors qu'un de ses dispositifs était présent. La p-value résultant du test de significativité (Test exact de Fisher) des relations entre le cadre et le quotidien est affichée entre parenthèse lorsque l'association est statistiquement significative. Elle est en vert quand l'association est positive, en rouge quand elle est négative.

Tableau 23 : Corrélation entre les dispositifs de cadres et les types d'acteurs présent dans un article. Résultats des matrices de corrélation (Pearson). Les résultats en gras sont significatifs.

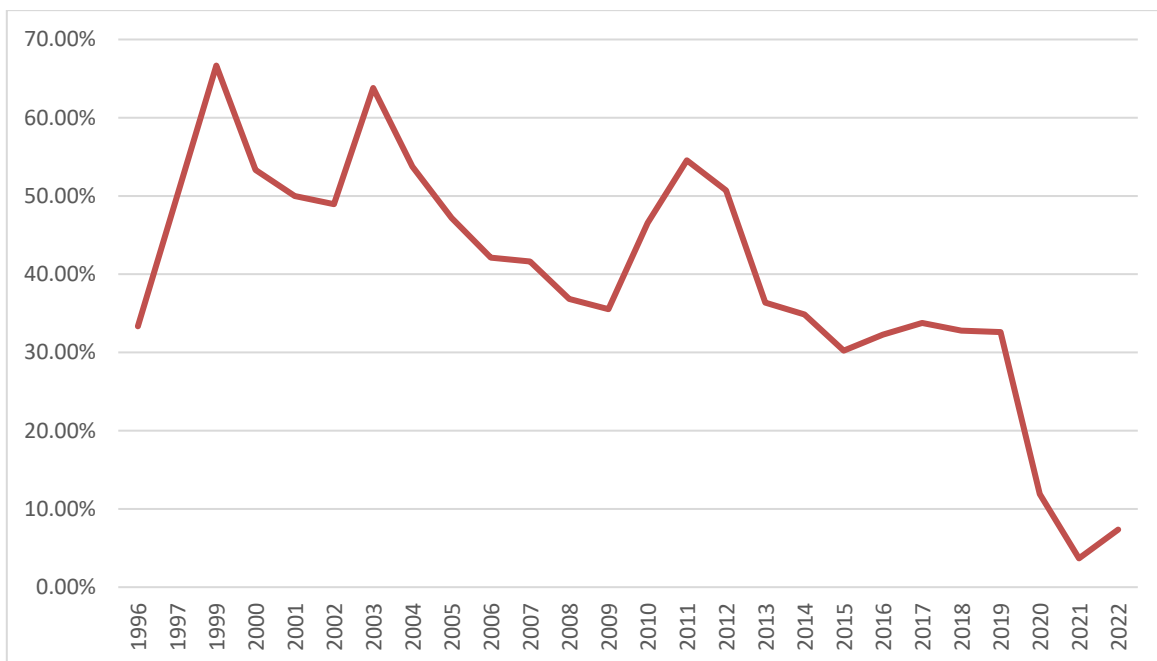
	Score cadre jeu vidéo	Score cadre sport	Score cadre sport	Score cadre électronique	Score cadre jeu	Score cadre effets néfastes	Score cadre sociabilité	Score cadre discipline compétitive	Score cadre développement	Score cadre industrie	Score cadre activité à encadrer	Score cadre inégalités	Score cadre discrédit
Acteurs monde sportif	-0,113	0,046	0,026	-0,129	-0,041	-0,042	-0,102	-0,009	-0,059	0,043	0,015	-0,012	-0,023
Acteurs médiatiques sportifs	-0,041	-0,015	0,080	-0,022	-0,012	-0,005	-0,030	-0,009	-0,006	0,212	-0,007	-0,005	-0,013
Acteurs médiatiques	-0,054	-0,003	0,066	-0,022	-0,022	-0,014	-0,033	0,009	-0,004	0,259	0,028	-0,004	0,011
Acteurs liés à formation/école sport/jeu vidéo	-0,070	0,061	0,035	-0,040	-0,033	-0,021	-0,046	0,024	0,178	0,077	0,060	-0,006	-0,002
Acteurs économiques/industriels	-0,103	0,056	0,128	-0,064	-0,044	-0,036	-0,075	0,036	-0,032	0,352	0,103	-0,011	-0,032
Joueurs/pratiquants	0,147	0,090	-0,039	0,076	0,123	0,147	0,106	0,319	-0,047	-0,063	-0,016	0,057	0,044
Acteurs institutions/organismes/associations dédiés aux jeunes et à la culture	0,046	-0,100	-0,045	-0,024	0,036	0,014	0,071	-0,132	0,144	-0,075	-0,032	-0,022	-0,047
Acteurs politiques/institutionnels	-0,031	0,032	0,015	-0,028	-0,011	0,014	0,006	-0,044	-0,001	0,011	0,199	-0,008	0,040
Acteurs du spectacle sportif	-0,045	0,094	0,109	-0,049	-0,034	-0,013	-0,029	0,128	-0,029	0,112	0,042	0,000	0,019
Acteurs équipe sport	-0,089	0,125	0,101	-0,098	-0,054	-0,020	-0,065	0,135	-0,012	0,130	0,134	0,016	0,087
Acteurs monde éducatif/scolaire/universitaire	-0,005	0,000	-0,001	0,023	-0,002	0,013	-0,027	-0,026	0,238	-0,012	-0,002	-0,008	-0,023

Acteurs performance sportive (coach, manager, etc.)	-0,057	0,101	0,055	-0,035	-0,023	-0,007	-0,051	0,206	0,015	0,011	-0,002	-0,011	0,035
Acteurs société sorganisatrices d'événements	0,010	0,173	0,059	-0,002	-0,045	-0,027	-0,064	0,196	-0,045	0,117	0,059	-0,014	0,016
Acteurs organisateurs conventions/festivals/salons	-0,014	-0,010	-0,014	-0,014	-0,026	-0,016	-0,012	-0,011	-0,018	-0,009	-0,007	0,040	0,006
Acteurs étudiants organisateurs	0,046	-0,019	-0,019	0,020	-0,014	0,004	-0,013	-0,036	0,147	-0,030	-0,014	-0,010	0,014
Acteurs associations etudiantes organisatrices	0,023	0,011	0,004	-0,005	0,019	0,003	-0,023	0,006	0,066	-0,016	-0,007	-0,005	0,008
Acteurs club informatiques organisateurs	-0,018	-0,046	-0,002	0,061	0,040	-0,021	0,001	-0,060	0,006	-0,026	-0,012	-0,008	-0,024
Acteurs associations organisatrices d'événements	0,135	0,031	-0,009	0,189	0,121	0,022	0,176	-0,030	-0,009	-0,111	-0,048	-0,003	0,087
Acteurs organisation (regroupe tous les organisateurs)	0,141	0,065	-0,001	0,197	0,115	0,001	0,137	0,008	0,044	-0,080	-0,032	-0,011	0,085

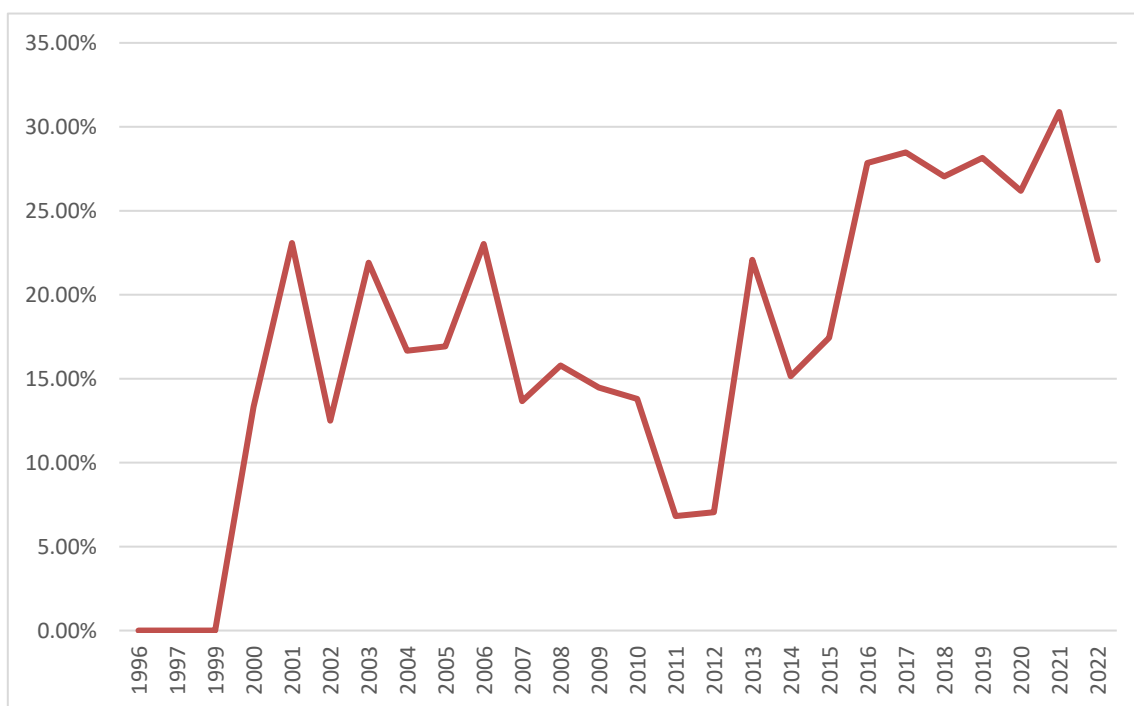
Graphiques liés aux dispositifs des cadres codés



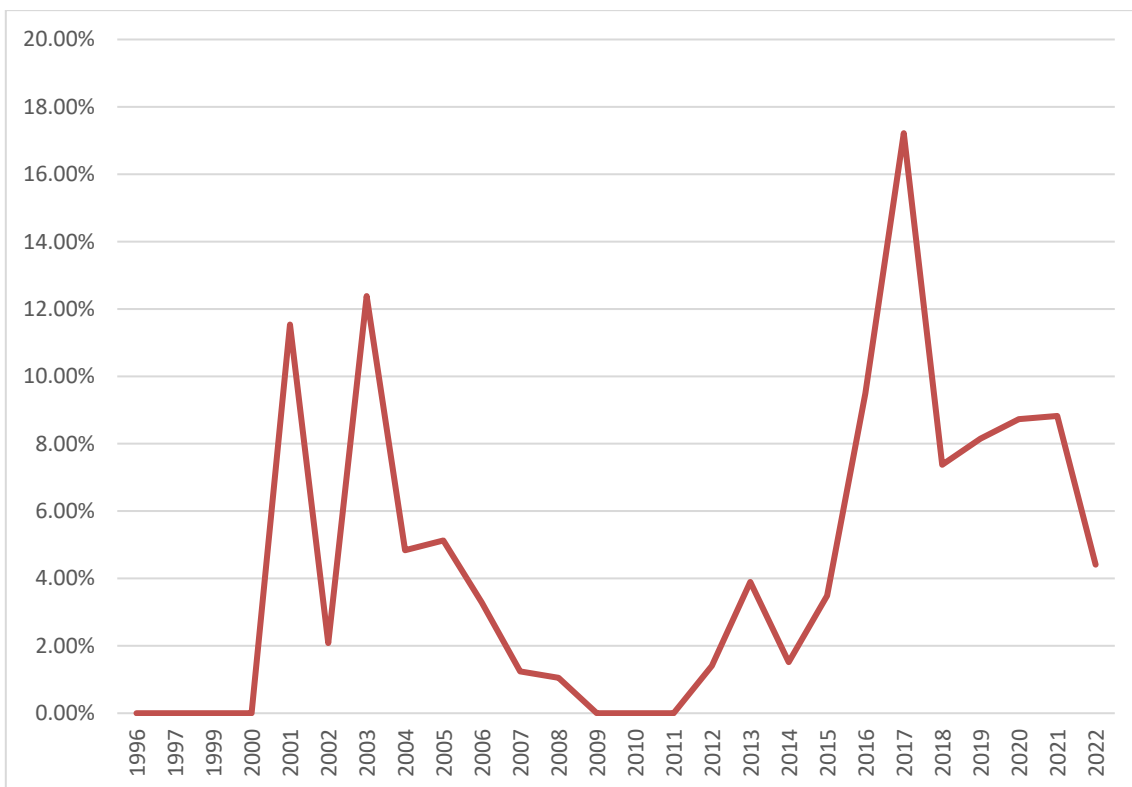
Graphique 25 : Évolution des cadres médiatiques de l'esport présents dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR de 1996-2022. La présence d'un cadre est codée dès lors que deux de ses dispositifs apparaissent dans l'article.



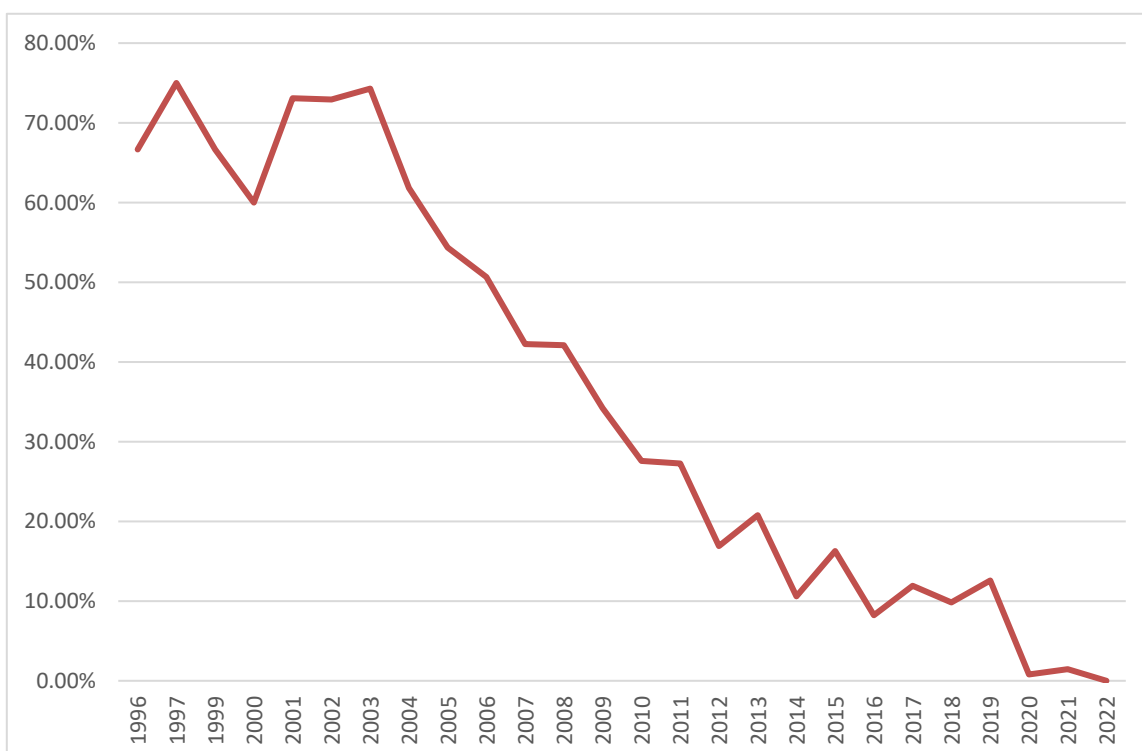
Graphique 26 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « jeu vidéo » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR



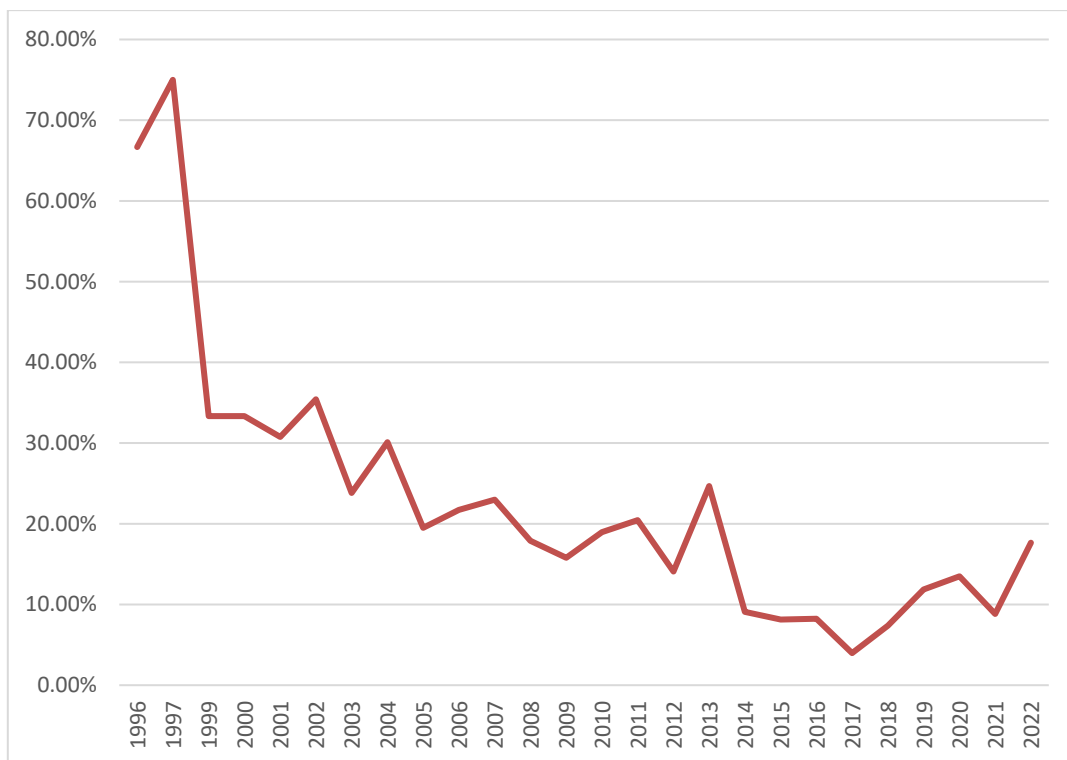
Graphique 27 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « sport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.



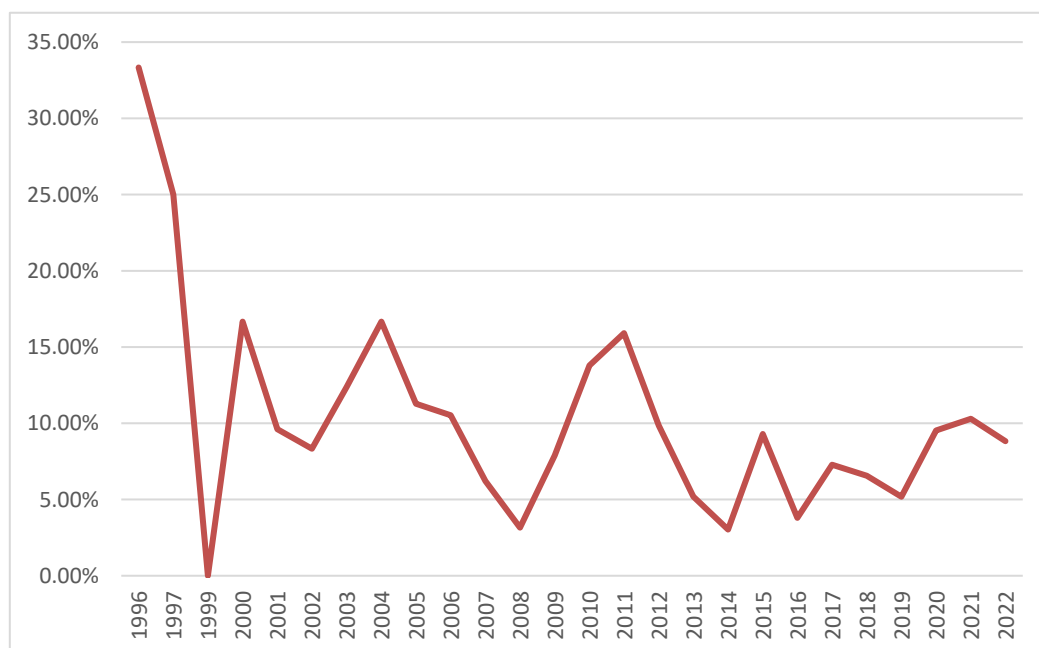
Graphique 28 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « esport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.



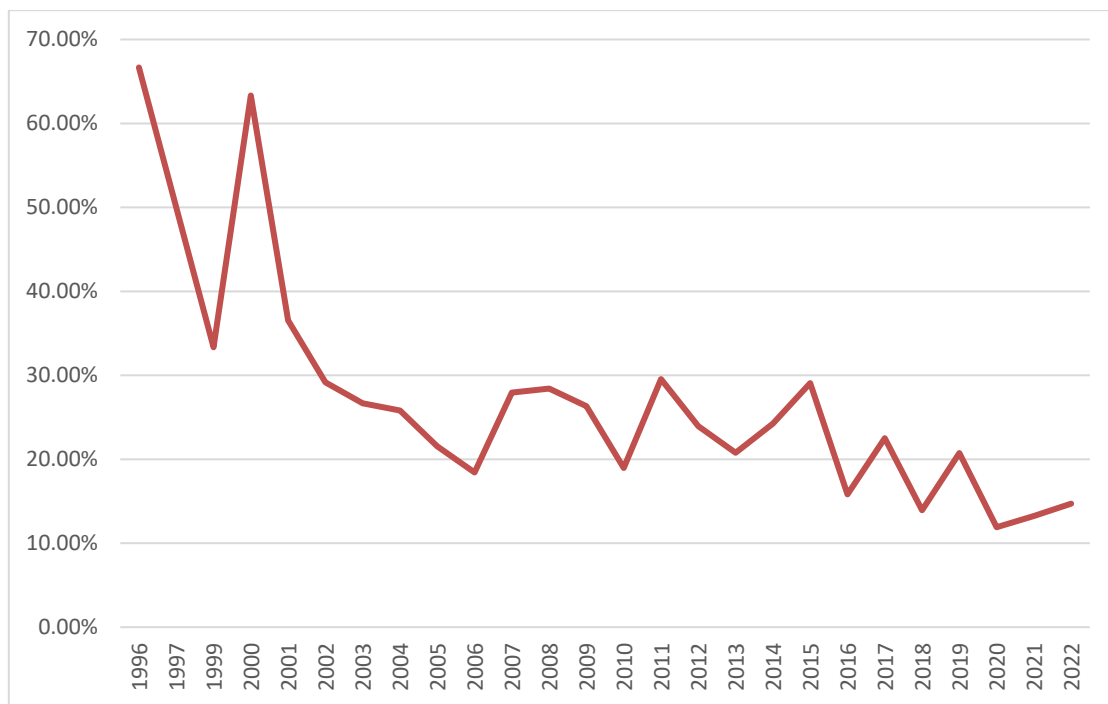
Graphique 29 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre "électronique" apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



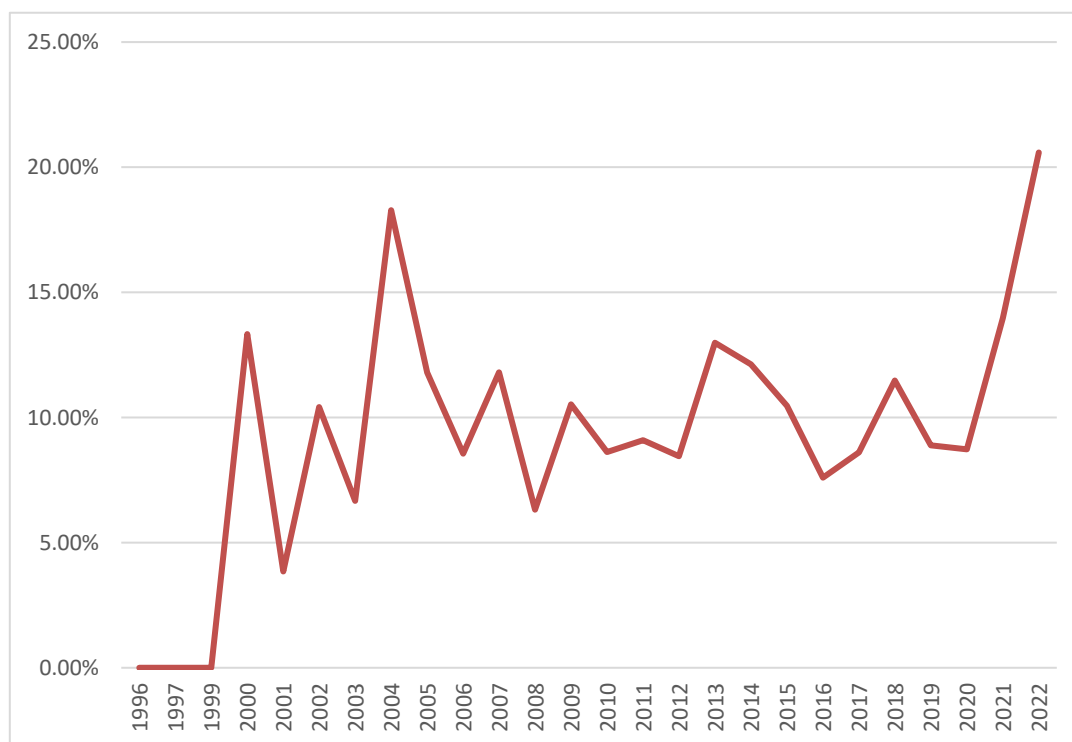
Graphique 30 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « divertissement ludique » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



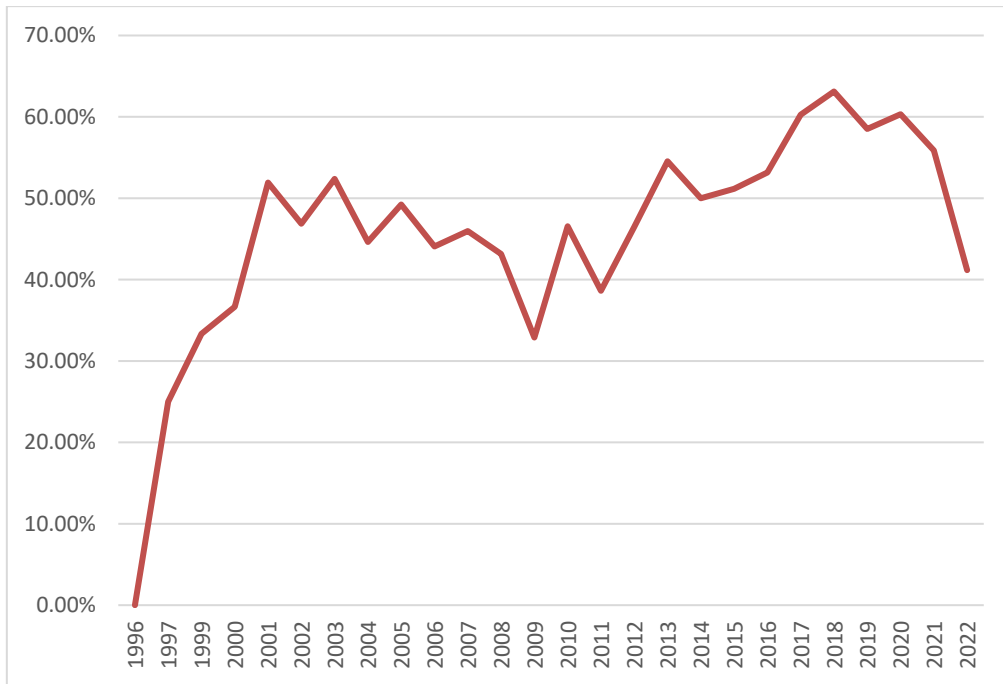
Graphique 31 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « effets néfastes » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



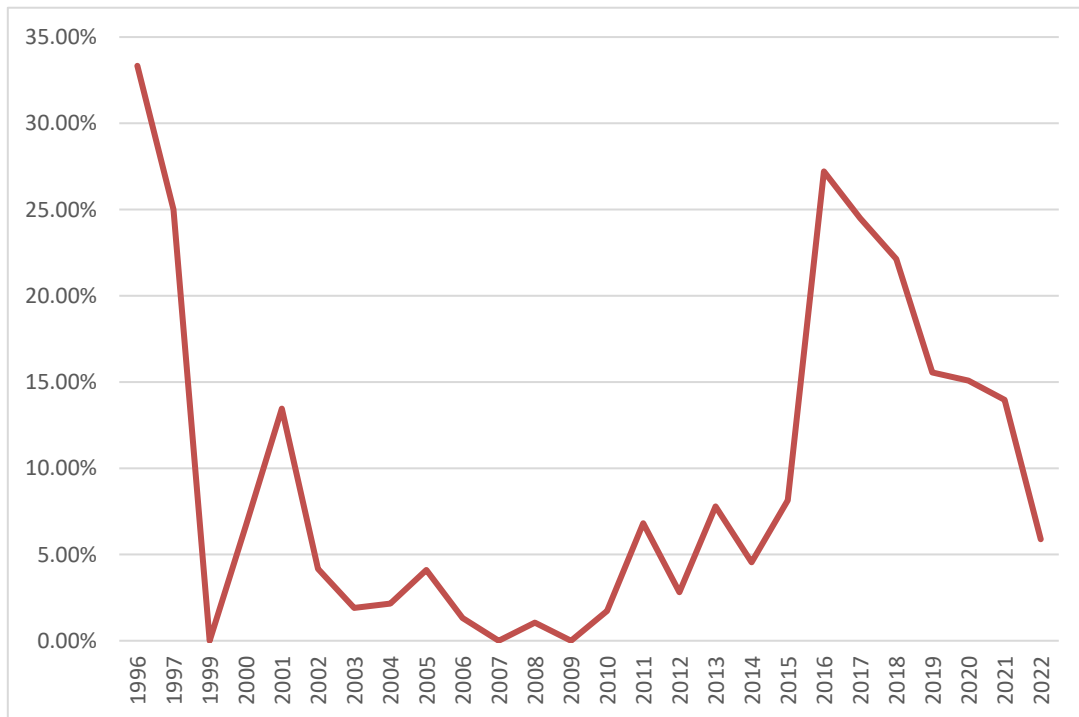
Graphique 32 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « sociabilité » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



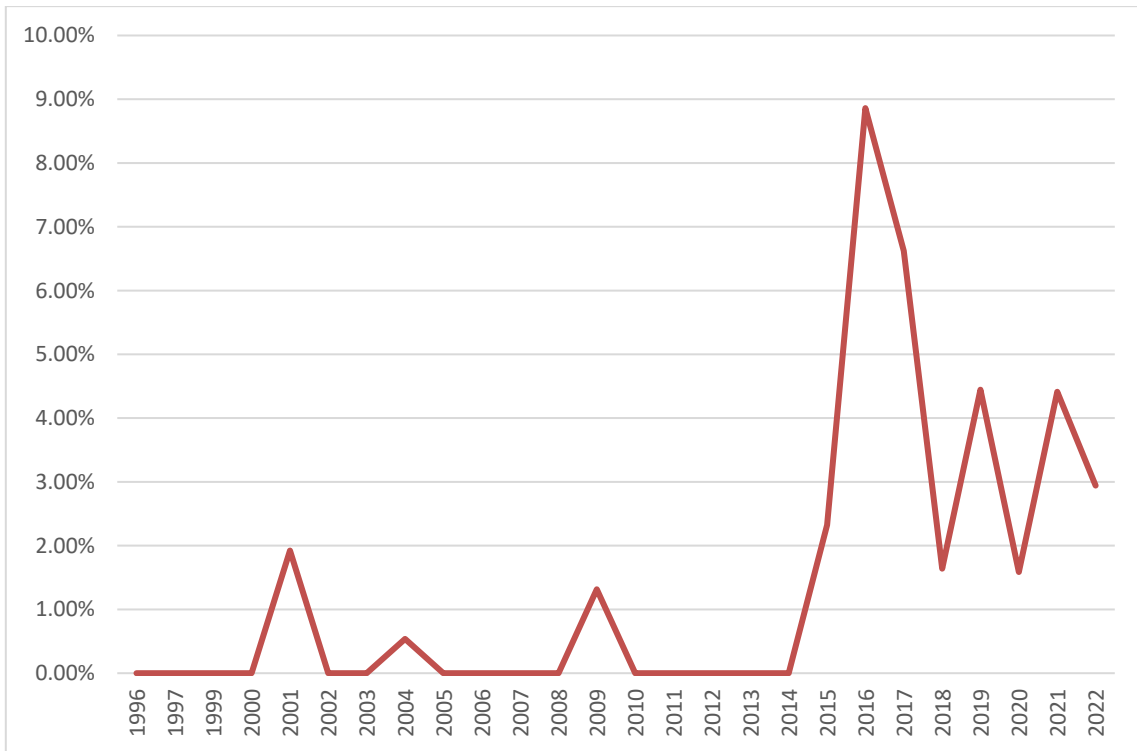
Graphique 33 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « développement humain » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



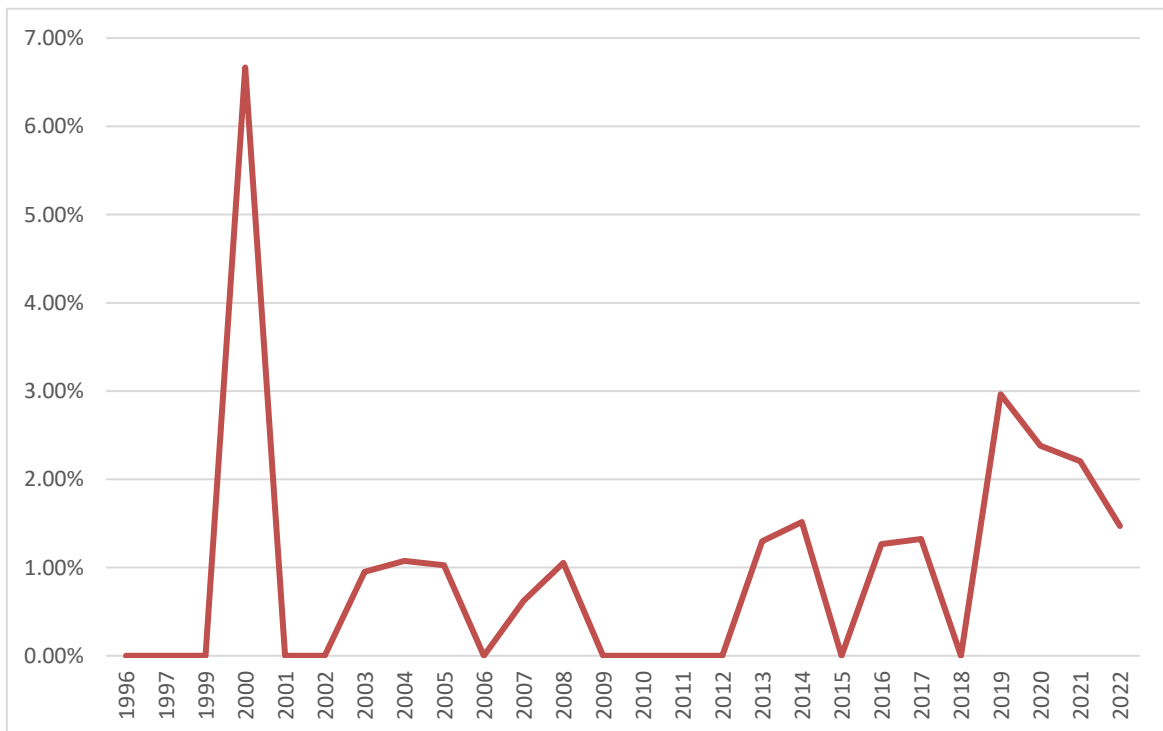
Graphique 34 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « discipline compétitive » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



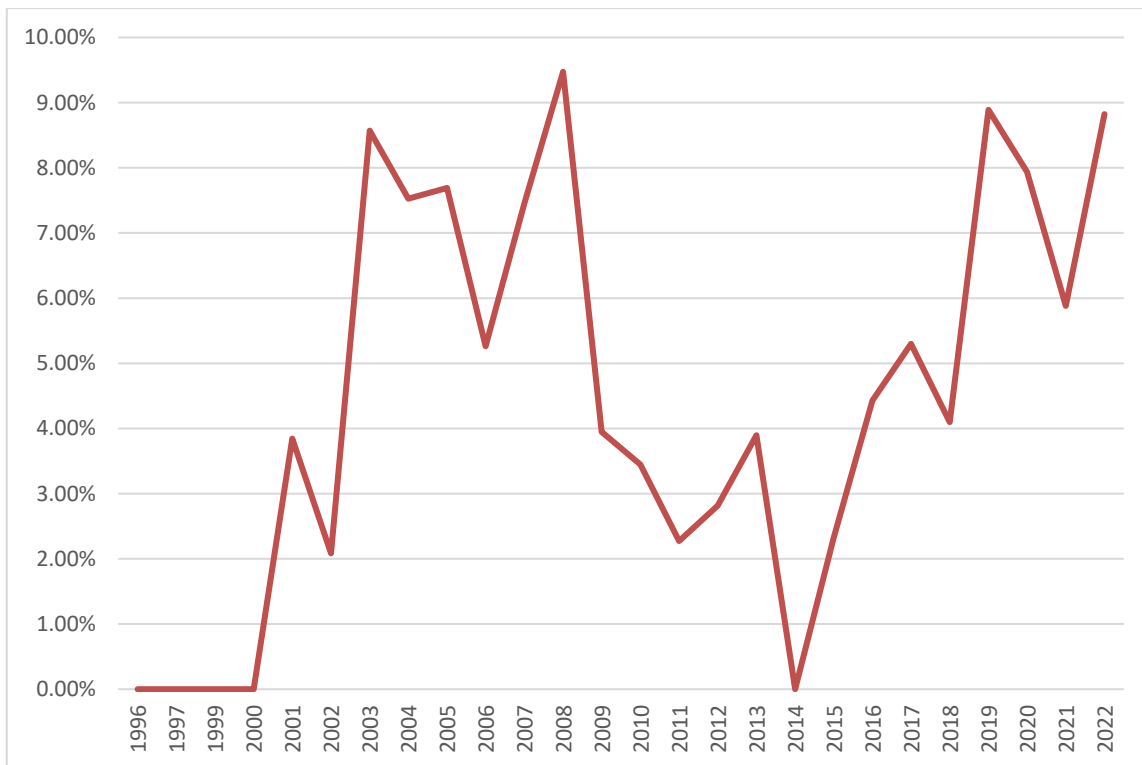
Graphique 35 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « industrie » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



Graphique 36 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité à encadrer » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



Graphique 37 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « inégalités » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.



Graphique 38 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité discréditée » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.

Tables

Table des figures

Figure 1 : Livret de codes résultant de l'analyse ouverte inductive et utilisé pour coder quantitativement les textes médiatiques.	1037
Figure 2 : AFC des formes lexicales du corpus de 392 articles de PQN.	1054
Figure 3 : AFC des formes lexicales du corpus de 4533 articles de PQR.....	1055
Figure 4 : AFC des formes lexicales du corpus des 4657 commentaires <i>lequipe.fr</i>	1056

Table des graphiques

Graphique 1 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse nationale chaque année de 1996 à aout 2022.	1057
Graphique 2 : Nombre d'articles produits par les quotidiens de presse régionale chaque année de 1996 à aout 2022.	1057
Graphique 3 : Types d'articles produits de 1996 à aout 2022 dans le corpus de PQN et PQR.	1058
Graphique 4 : Évolution des cadres médiatiques de l'esport présents dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR de 1996-2022. La présence d'un cadre est codée dès lors que deux de ses dispositifs apparaissent dans l'article.	1067
Graphique 5 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « jeu vidéo » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.....	1068
Graphique 6 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « sport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.....	1068
Graphique 7 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « esport » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles de PQN et PQR.....	1069
Graphique 8 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre "électronique" apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1069
Graphique 9 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « divertissement ludique » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1070
Graphique 10 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « effets néfastes » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1070
Graphique 11 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « sociabilité » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1071
Graphique 12 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « développement humain » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1071
Graphique 13 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins deux dispositifs du cadre « discipline compétitive » apparaissent de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1072
Graphique 14 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « industrie » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1072
Graphique 15 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité à encadrer » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1073
Graphique 16 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « inégalités » apparaît de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.	1073

Graphique 17 : Pourcentage d'articles dans lesquels au moins un dispositif du cadre « activité discréditée » apparait de 1996 à 2022 dans le corpus de 2456 articles issus de la PQN et PQR.
..... 1074

Table des tableaux

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens menés.	1023
Tableau 2 : Matrice des cadres de l'esport.	1033
Tableau 3 : Liste des 50 journalistes qui ont écrit le plus grand nombre d'articles parmi le corpus de 4925 articles de presse quotidienne généraliste.	1052
Tableau 4 : Types d'articles par quotidiens de PQN et PQR.	1059
Tableau 5 : Associations entre les types d'articles et les types de presse (PQN et PQR)....	1060
Tableau 6 : Associations entre les types d'articles et les quotidiens nationaux.....	1060
Tableau 7 : Associations entre les types d'articles et les quotidiens régionaux.....	1061
Tableau 8 : Nombre d'article dans lequel au moins un dispositif de apparait selon les type d'articles dans le corpus de 2456 articles du corpus de PQN et PQR.....	1061
Tableau 9 : Association entre les types d'articles et les cadres potentiellement présents dans ceux-ci.	1062
Tableau 10 : Nombre d'articles de PQN et de PQR dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 2456 articles de presse généraliste (169 PQN, 2287 PQR).....	1063
Tableau 11 : Nombre d'articles de quotidiens nationaux dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 169 articles de PQN.	1063
Tableau 12 : Nombre d'articles de quotidiens régionaux dans lesquels les différents cadres apparaissent potentiellement, dans le corpus de 2287 articles de PQN	1064
Tableau 13 : Corrélation entre les dispositifs de cadres et les types d'acteurs présent dans un article Résultats des matrices de corrélation (Pearson).....	1065

Table des matières

Sommaire du Tome 2	637
Première partie. Bibliographie	639
Discours, médias, journalismes, publics et communication	639
Cadres médiatiques	645
Luttes, problèmes et controverses.....	649
Normes.....	653
Esport, jeu vidéo, et médias	654
L'esport et ses publics	660
Esport, genre et masculinités.....	681
À propos de la qualification sportive de l'esport.....	684
Numérique, virtuel, Internet et innovation	687
Sport, discours et médias	689
Le sport et ses publics.....	694
Jeu	698
Approches méthodologiques.....	699
Approches disciplinaires.....	701
Deuxième partie. Corpus de sources	703
Sources issues de la Presse Quotidienne Nationale	703
Sources issues de la Presse Quotidienne Régionale	717
Sources issues de <i>lequipe.fr</i>	871
Guides d'entretien	1023
Guide d'entretien des journalistes de <i>lequipe.fr</i>	1023
Guide d'entretien des journalistes de PQN et PQR.....	1028
Troisième partie. Outils d'analyse	1033
Matrice des cadres de l'esport.....	1033
Livret de codes	1037
Quatrième partie. Données quantitatives	1052
Journalistes	1052
Analyses textométriques sur <i>Iramuteq</i>	1054
Types de presses, quotidiens, types d'articles, cadres	1057

Graphiques liés aux dispositifs des cadres codés	1067
Tables.....	1075
Table des figures	1075
Table des graphiques.....	1076
Table des tableaux	1078
Table des matières	1079

Titre : L'esport à l'épreuve de la presse : cadrages médiatiques, controverses et normalisations (1996-2022).

Mots-clés : esport – média – discours – cadre médiatique – sport – journalisme

Résumé : D'abord présentée comme virtuelle, désincarnée et ludique, voire source d'effets néfastes, la pratique compétitive des jeux vidéo, communément appelée « esport », semble avoir acquis une certaine légitimité dans les médias. Ses régulières présentations en tant que divertissement facteur de sociabilité ou comme discipline sportive populaire reconnue par les pouvoirs publics en témoignent. Cette thèse ambitionne de comprendre le traitement médiatique des compétitions de jeux vidéo dans la presse quotidienne française depuis 1996. Les discours de 392 articles issus de la presse quotidienne nationale, 4533 de la presse quotidienne régionale, 2171 de la rubrique en ligne esport du média sportif *lequipe.fr*, ainsi que 4657 commentaires postés sous ces derniers sont pour cela analysés. Cinq entretiens avec des journalistes complètent ce corpus. Cette thèse défend l'idée que le cadrage de l'esport est intimement lié aux épreuves médiatiques auxquelles est confrontée une activité corporelle émergente qui fait l'objet de luttes symboliques, politiques et de controverses. Elle souligne que l'ensemble des acteurs engagés dans l'activité de production d'article participe à ces épreuves où se négocie le cadrage de l'esport, et insiste sur le rôle central des médias, des journalistes et des acteurs de l'esport. Enfin, elle montre la façon dont la pratique compétitive des jeux vidéo et ses pratiquants en ressortent recadrés discursivement et corporellement. Une première partie présente l'ensemble des cadres médiatiques de l'esport, explicite leur fonctionnement et montre le rôle des logiques médiatiques dans leur construction. Une seconde partie montre comment cette construction est aussi déterminée par les controverses et les débats qui traversent le monde de l'esport. La controverse liée aux effets de l'esport sur les pratiquants, la controverse liée à sa qualification sportive, ainsi que les problèmes d'encadrement institutionnel, de durabilité économique et d'inégalités genrées sont analysés. Enfin, une troisième partie interroge les effets des cadrages en s'intéressant aux normes qu'ils peuvent instituer. Elle montre que les cadres médiatiques qui résultent de ces disputes et qui s'imposent dans la presse, loin de légitimer l'ensemble des pratiques sportives, qualifient seulement quelques-unes d'acceptables, de normales et de souhaitables. Le rôle joué par les cadrages (et donc par extension les controverses) dans la normalisation d'un esport sain, d'un esport sportif et d'esports (a)genrés est mis au jour.

Title: Esport through the Lens of the french press: media framing, controversies and normalizations (1996-2022)

Keywords: esport – media – discourse – media frames – sport – journalism

Abstract: Initially described as virtual, disembodied and playful, or even as a source of harmful effects, the competitive practice of video games, now commonly referred to as “esport”, seems to have acquired a certain legitimacy in the media. This can be seen through its regular presentation as a sociable form of entertainment, or as a popular sporting discipline acknowledged by public authorities. This dissertation aims to understand the coverage, or media framing, of video game competitions in the French daily press since 1996. To do so, the discourses of 392 articles from the national daily press, 4,533 from the regional daily press, 2,171 from the online esport section of sports media *lequipe.fr*, as well as 4,657 comments posted under the latter were analyzed, along with five interviews with journalists. This dissertation defends the idea that the framing of esport is tightly linked to the media “trials” faced by emerging bodily activity that is the subject of symbolic, political struggles and controversies. She emphasizes that all the players involved in the production of articles take part in these “trials” where the esport framing is negotiated, and highlights the central role played by the media, journalists and esport actors. Finally, it shows how the competitive practice of video games and its practitioners are discursively and corporeally reframed by these media “trials”. The first part presents the various media frameworks applied to esport. It explains how they work and shows the role of media logics in their construct. The second part shows how this construct is also determined by the controversies and debates that run throughout the esport world. The controversy surrounding the effects of esport on its practitioners, the one surrounding its qualification as a sport, and the problems of institutional framework, economic sustainability and gendered inequalities are analyzed. Finally, the third section examines the effects of these framings, focusing on the normalizations they can produce. It shows that, far from legitimizing all esporting practices, the media frames that result from these disputes and are imposed in the press qualify only some of them as acceptable, normal and desirable. The role played by controversy and framing in the normalization of a healthy esport, a sporting esport and an (a)gendered esports is revealed.