

La soutenance de mémoire de Master en sciences sociales - *pilier sociologie* – de

Monsieur Maxime Boulard

eSport et compétitions virtuelles : Les représentations d'une nouvelle croisée des chemins entre Sport et Jeux Vidéo

Directeur de mémoire : Professeur Philip Balsiger
Experte : Dre Nolwenn Bühler

aura lieu le

20 septembre 2018 à 16h00

à l'Institut de sociologie – Faubourg de l'Hôpital 27 – salle FH 27

Résumé

Depuis leur création, les jeux vidéo n'ont cessé d'évoluer. Certes d'un point de vue technologique avec des jeux toujours plus complexes, immersifs et réalistes mais également d'un point de vue des pratiques de la part des joueurs. Depuis maintenant plus d'une dizaine d'années s'est développée dans ce domaine une pratique compétitive du jeu vidéo appelée l'eSport, diminutif de « sport électronique ». Cette pratique, mélange de jeux vidéo et de sport, a ouvert la voie à de nouvelles possibilités et perspectives chez les joueurs. Ils peuvent par exemple s'y consacrer à plein temps en faisant partie d'une équipe et remportant des tournois internationaux. Cependant nous nous rendons vite compte que la plupart des participants présents dans l'eSport sont des hommes. Nous pouvons donc nous demander d'où vient cette absence de femmes sur cette nouvelle scène qui semble pourtant ouvrir ses portes à tout ceux qui le souhaitent.

L'objectif de cette étude consiste à présenter les différentes représentations de joueurs masculins et féminins dans cet univers du jeu vidéo et plus particulièrement dans sa forme compétitive qu'est l'eSport, afin de comprendre les raisons de cette présence majoritairement masculine. Pour répondre à cette problématique, une enquête qualitative a été menée auprès de joueurs, coachs, managers et directeurs d'équipes eSport. A cela se sont ajoutés plusieurs terrains d'observation au sein de différents tournois eSports organisés en Suisse et dans le monde. Cette recherche s'articule autour de plusieurs théories aussi bien liées à la thématique des jeux vidéo, comme la définition de la culture du joueur par Adrienne Shaw ou de l'immersion fictionnelle par Fanny Georges, qu'à celle du sport, notamment avec les travaux de Sandrine Knobe sur la performance au regard de l'effort sportif.

Dans ce travail de mémoire en sociologie, une exposition des différentes représentations masculines et féminines chez les joueurs est proposée et s'articule à travers plusieurs idées construites selon les expériences vécues par les joueurs, les types de jeux vidéo pratiqués, et leurs visions du domaine vidéoludique et eSportif.

Mots-clés : jeux vidéo, sport, esport, représentation, genre