

E-SPORT

Etienne Honoré
HEP Vaud
etienne.honore@hepl.ch

François Félix
UMR 7268 ADES
Aix-Marseille Université/EFS/CNRS
francoisfelix@bluewin.ch

Autour d'un certain nombre de jeux vidéos sont organisées, parfois par des fédérations, des compétitions rémunérées dans lesquelles s'affrontent, en ligne ou en direct, des équipes ou des individus. Ceux-ci font partie d'équipes entraînées quotidiennement et homologuées par leurs différents classements (individuels et collectifs) : ainsi les Etats-Unis ont-ils officiellement accordé à Danny Le le statut de joueur professionnel, et à son jeu celui de sport¹. Les compétitions majeures sont retransmises et commentées et les meilleurs joueurs font l'objet d'une véritable adulation, en particulier en Corée du sud.

Cette inscription sportive apparaît une véritable provocation aux nombreux détracteurs de cette discipline, souvent décriée en ce qu'elle soustrait ses adeptes à la vie sociale et promeut la position assise. Le terme de « no life » appliqué au joueur excessif signale bien le repli qu'on y condamne : associés au pur divertissement, sans contacts avec l'environnement et dénués semble-t-il d'exercice physique, ces jeux ne sauraient prétendre à l'appellation sportive...

Le premier grand jeu apparu sur des écran est « Pong » (1967), inspiré du tennis de table. Mais en 1961-62 déjà, le jeu vidéo (pas encore labellisé de la sorte) « Space war » est créé au Massachusetts Institute of Technology, associé d'emblée à un sport par son concepteur : « Si, en marchant le long des couloirs du MIT vous entendez des cris étranges « Non ! Non ! tourne ! Feu ! Arrrggghh ! », ne vous inquiétez pas. Un nouveau western n'est pas en cours de tournage, les étudiants du MIT et d'autres participent simplement à un nouveau sport, *Spacewar* !² ». Cette citation originale expose d'un seul tenant l'imbrication constitutive de l'interactivité, de l'écran, du divertissement, du jeu et du sport qui caractérisera le sport électronique. Selon que l'on insiste sur l'un de ces pôles d'attractivité, le degré d'agentivité de l'activité ludique impliquera l'intervention soutenue du corps et s'intégrera à une pratique sportive. Le e-sport force dès lors à penser le corps dans les nouvelles relations avec l'univers numérique, en même temps que nos rapports quotidiens à l'ordinateur, auxquels il ajoute une couche d'expérience.

Les compétitions de e-sport exploitent différents genres de jeux : les FPS (*First-person shooter*), dans lesquels l'écran propose une vue subjective (seules les mains de l'avatar sont visibles) de l'environnement dans lequel le joueur doit tirer sur ses adversaires ; les jeux de simulation sportives ou de combats, dans lesquels on dirige un ou des avatars, et les RTS (*Real-time strategy*) dans lesquels il s'agit de construire et de diriger une armée pour en combattre une autre. Ce dernier type de jeu (en particulier *Starcraft II*³) semble

¹ http://abonnes.lemonde.fr/le-magazine/article/2013/11/01/champions-reels-de-jeux-virtuels_3505969_1616923.html (consulté le 30 octobre 2014).

² D.J. Edwards et J.M. Gretz, « PDP-1 plays at Spacewar », DECUSCOPE, vol.1, n° 1, avril 1962 p. 2, cité dans M. Triclot (2011), p. 100.

³ <http://eu.battle.net/sc2/fr/game/> (consulté le 30 octobre 2014).

le plus à même d'interroger les potentialités philosophiques du e-sport : le corps y est le plus présent lors même qu'il n'est pas représenté à l'écran.

Corps présent/corps absent ?

Caractérisé par la station assise devant un écran, le e-sport semble contrevenir à la définition même du sport, où sont associés jeu et exercices physiques. Cependant, la vitesse, la répétition et la précision des mouvements des doigts de la main d'un joueur professionnel nécessitent un investissement très marqué de son corps dans le jeu⁴. C'est même cette dextérité manuelle, où s'atteste la coordination entre les yeux, le cerveau et la main qui détermine la victoire, et sanctionne la différence entre joueurs professionnels et amateurs. Cette intensité est néanmoins masquée par la position assise face à l'écran⁵. Les membres engagés dans l'exercice paraissent dès lors comme détachés de l'ensemble de la structure corporelle pour ne communiquer qu'avec le clavier et l'écran, où se concentre toute la tension. Le e-sportif délègue son activité corporelle aux seules extrémités requises par l'ordinateur et neutralise le reste : le corps du e-sportif est un corps partiel et n'émerge pas comme une totalité requise, à la différence de la mobilisation corporelle globale que nous attendons habituellement du sport. La dimension hologrammique du sport se fissure par son préfixe électronique.

Un sport sans environnement ?

Si le corps comme totalité n'est pas requis pour le e-sport, son enveloppe n'y est pas non plus stimulée de la même manière : les échanges entre adversaires se déroulent dans un univers numérique, et les corps des sportifs ne sont pas directement confrontés à un environnement déterminé par des lois physiques ou par d'autres corps. La qualité du footballeur, du gymnaste ou même du pilote automobile tient à ce qu'il sait jouer de ces mêmes lois et de la dynamique des corps, modelant son geste sur et dans les dynamiques naturelles auxquelles il se confronte. Le « beau geste » se perçoit comme intégration parfaite dans l'ensemble des forces contre ou avec lesquelles il se doit de jouer. Par contraste, la bio-mécanique n'entre que pour peu dans l'appréciation de la qualité de la performance d'un e-sportif. Les seuls contacts physiques étant ceux des doigts sur les touches du clavier et du regard sur l'écran, tout environnement direct du corps est évacué dans le jeu. La confrontation a lieu dans l'univers artificiel et numérique produit par l'ordinateur. Le geste sportif s'effectue sans impact écologique. Le corps n'est plus enveloppé, cherchant sa place adéquate, mais simple moyen au service de la production de relations numériques. Les effets de résistance avec le monde et avec le corps des autres qu'un sportif recherche proviendront de l'association entre un effort physique et leur traduction dans l'interface du jeu.

Cet effacement de l'environnement se manifeste d'ailleurs dans l'organisation des compétitions : la plupart des parties se déroule sur Internet, et lors des finales de championnats, les participants sont placés chacun dans des cabines séparées, invisibles les uns aux autres (seuls les spectateurs les voient tous), un casque sur les oreilles, pour qu'ils se focalisent sur leur seul écran. La présence corporelle des champions est en fait anecdotique⁶.

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=WHcl6Cs1FAM> (consulté le 30 octobre 2014).

⁵ Les sports mécaniques privilégient eux aussi ce positionnement du corps, mais dans leur cas l'habitacle fait partie des conditions de jeu, dispense lui-même des sensations, et n'est pas dépourvu d'environnement.

⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=gUlrUyeyu09g> (consulté le 30 octobre 2014).

Le corps concentré

Cette réduction du champ perceptif aux pixels et de l'engagement physique aux mains, indique que le corps du e-sport ne se meut pas dans l'environnement mais se concentre sur et dans l'écran qui lui fait face. Les yeux ne regardent que les images que les doigts produisent. Le corps est investi dans une relation de tension qui oblige à une forclusion de ce qui n'est pas l'écran. Le e-sport en se déroulant dans l'entre-deux du corps et de l'écran joue sur la réduction de l'écart entre le corps et l'écran.

Ce rapprochement, permis par le découplage du geste et de sa traduction numérique, valorise l'effort vers l'hybridation réussie. Le meilleur sera celui qui a su et pu le mieux résorber l'écart entre ses intentions, leur manifestation corporelle et leur numérisation et c'est l'effet de ces interactions qui fonde l'enjeu du e-sport. Pour le joueur professionnel, le clavier est devenu transparent, la main, sinon le corps entier, disparaît, pour entrer dans l'image et dans le code qui la produit. Sont privilégiées les seules zones de contacts avec l'écran ; dans le cas des RTS, il n'est même pas possible de retrouver, devant soi, une représentation d'un corps constitué en avatar.

Le e-sport réinvestit ainsi la question des désirs de la pratique sportive: avec quoi veut-on faire corps ? ou que veut-on « corporéiser » ? Le plaisir (le sens ?) du e-sport vient-il de la « corporéisation » de la machine ou de la réintégration de la machine dans des pratiques corporelles ? Si « la pratique corporelle trouve dans l'activité physique un mode d'action par lequel le sujet prend connaissance de son corps » (Andrieu 2011, p. 76), de quel corps s'agit-il dans le e-sport ? De la main ? Du cerveau ? De l'œil ? S'il ne mobilise pas le corps en son entier, le e-sport en revanche le fait glisser dans l'écran et trouble les conditions de l'expérience corporelle. Ce n'est plus exclusivement l'espace sensoriel environnant qui, en agissant, est interpellé « et découpe dans la réalité physique les zones où le dialogue sensori-moteur peut efficacement s'engager » (*ibid.*, p. 80). L'ajout du tiers numérique vient déséquilibrer la relation en sélectionnant les organes qu'il valorise et renforce. Le e-sport implique le corps mais ne le rend pas tel qu'il l'a pris.

Un terrain ?

Qu'est-ce qui définit un terrain de sport ? De prime abord, il s'agira du lieu physique sur lequel se déroule une compétition ou une pratique sportive. Dans le cas du e-sport, et en se tenant à cette définition, il devrait s'agir du clavier. Le e-sport serait donc un sport digital. Cependant, la rencontre entre les participants ne se déroule pas sur le terrain des gestes physiques puisque c'est l'écran qui est le lieu de la confrontation. Ce que l'on entend par sport électronique impose donc deux terrains : celui du geste et celui de la manifestation des effets de ce geste.

Dans les autres sports, les sportifs sont sur le terrain de leurs activités ; dans le e-sport le terrain est situé en face et cette spatialisation renforce la symbolique de « l'entrée dans l'écran » qui est en même temps une « entrée dans le code ». On se confronte à et dans un univers engendré par le calcul. L'interface qui permet de se représenter le résultat de ses actions et de celles de son adversaire est en même temps celui des relations entre joueur et machine. Ce qui se donne à voir n'est donc pas seulement le match d'une compétition, mais aussi – surtout – l'image de l'hybridation désirée entre l'homme et la machine.

En général, le jeu fait apparaître le terrain par son inscription physique « à l'intérieur » alors que le joueur de e-sport ne peut pas être immédiatement et de manière immanente dans le terrain. Le terrain du e-sport est « terrain-écran ». Se redessine alors la question de l'affordance : « terme immanent de ses intentions pratiques, le joueur fait corps avec

lui [le terrain] et sent par exemple la direction de but » (Merleau-Ponty, dans Andrieu 2011, p. 81). [...] le terrain fait partie du corps du joueur moins comme une extension que le milieu actant son schéma corporel » car « le champ de la perception commence avec le corps situé dans un milieu en fonction duquel l'interaction engage le corps » (*ibid.*, p. 82). L'interaction imposée par le e-sport en dédoublant le terrain de jeu refaçonne le champ phénoménal en y ajoutant la distance de l'interface.

Dévoiler le terrain

Une autre dimension importante du e-sport, représentée par le RTS, consiste en ce que l'ensemble du terrain sur lequel se réalise la confrontation n'est pas d'emblée visible par chacun des protagonistes. Il s'agira, au cours du jeu, de dévoiler des zones du terrain et de les maintenir visibles. Si l'emplacement des ressources, des obstacles et des accidents sont connus des joueurs, l'identité et les déplacements des unités et bâtiments de l'adversaire qu'il s'agit de contrer ne le sont en revanche pas. Réussir à voir sera une des clefs du succès. Si dans de nombreux sports la feinte (le corps masque les intentions) est une manière de l'emporter, dans le RTS, c'est le code qui fait office de corps. Il a donc fallu, pour qu'il y ait jeu et compétition, que le numérique réinvestisse une des dimensions du sport qu'autorise un découplage entre « le corps » et « l'esprit ». Pour qu'une feinte fonctionne, il faut que l'adversaire perçoive le corps comme étant l'esprit, dans le RTS, le corps n'étant pas directement accessible à l'adversaire, c'est le codage d'un voile en début de partie qui permet de masquer ce que l'esprit veut faire.

De quoi le e-sport est-il le spectacle ?

Étant donné que le spectacle proposé par le e-sport n'est pas celui des corps, ce que les spectateurs aiment voir est « la relation de contrôle magique (télépathie) entre le joueur et l'écran » (Triclot 2011, p. 27). C'est cette limitation du regard qui va créer l'émotion du joueur et l'intérêt du spectacle. Ce qui est offert au regard n'est que l'effet, connu, de gestes physiques retirés en tant que causes visibles. On peut donc estimer que le spectacle est celui de l'immanence de la production numérique, du devenir programme du sportif.

Dans le flux

À cette fascination s'ajoute celle du contrôle de l'écran. Le dispositif du jeu nécessite en effet que l'on gère la partie en collectant les données que l'écran nous présente (ressources, localisations sons divers associés à des événements). La qualité d'un e-sportif sera de réagir le plus promptement et le plus adéquatement possible à ces images et à ces sons numérisés. L'effet de ces habilités (*skills*) est de créer une fluidité de l'action à l'écran, une production et un combat ininterrompu, sans saccade, proche du flux – où se retrouve peut-être cette caractéristique du sport traditionnel qu'est le « geste juste », ou « fluide », adéquat à la situation et à l'environnement.

Je vois tout

Le RTS propose donc au sportif de montrer des qualités de gestionnaire d'informations et d'intégration dans un écran. Cette double instance se traduira dans le jeu par les termes de macro-gestion⁷ (production en continu de ressources et occupation du terrain) et de micro-gestion⁸ (réalisation fine des combats). Le champion réussira à diriger ses troupes en gardant un œil prospectif sur les différentes informations que lui

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=188-nVE5oZY> (consulté le 30 octobre 2014).

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=BYu2ETjXVdw> (consulté le 30 octobre 2014).

fournit l'interface de l'écran et à agir au près pour combattre au mieux les unités de son adversaire ; c'est-à-dire d'être partout à la fois. Un des attraits du spectacle est cette simultanéité de la réactivité à l'événement et de la gestion anticipative. La visualisation de ces deux temporalités, au service d'un flux tendu, correspond certainement à l'un des fantasmes que crée l'informatisation de notre société : voir l'ubiquité.

Un écran humanisé – un corps numérisé ?

Si sportif il y a dans le e-sport force est de constater que le spectacle qui nous est proposé nous oblige à nous demander où il se trouve. Ce sont les résultats de ses actions que l'on admire et non pas le corps qui les produit. Faut-il penser l'écran qu'il regarde et celui que nous regardons en tant que spectateur (qui n'est pas exactement le même) comme une extension de son corps, comme sa manifestation ou comme son aliénation ? un corps-écran, un écran-corps ? Les deux sens de la définition de l'écran peuvent ici être convoquées et c'est justement cette ambiguïté contemporaine que le e-sport dévoile. Le corps y fait un effort physique pour se résorber en signes tout en manifestant le rôle majeur que le sport lui octroie.

Du e-sport au sport-e

Si le jeu vidéo prend le sport par le nombre, aujourd'hui, il arrive au sport d'investir le nombre pour ressembler à un jeu vidéo⁹. La capture et la prise en compte de plus en plus importantes de données amène même le journal *L'Equipe* à parler de « data révolution »¹⁰. Ainsi, la possibilité de recueillir en direct un très grand nombre d'informations sur les performances des sportifs et de les lire sur un écran d'ordinateur rapproche de plus en plus le rôle de l'entraîneur de celui d'un analyste de données¹¹. Le pas suivant pourra être franchi lorsque, à la lecture de ces informations, il interviendra sur le déroulement d'une compétition¹². Nous ne serons dès lors plus très loin d'un RTS dont les armées seront des corps vivants. Le e-sport et le sport après avoir partagé l'investissement du corps se retrouvent sur le terrain de l'écran et du nombre.

Références :

Andrieu, Bernard, *Les avatars du corps. Une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011.

Triclot, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2011.

⁹ « Le football en équation », *Courrier international*, n° 1231, 5 - 11 juin 2014.

¹⁰ <http://www.lequipe.fr/explore/la-data-revolution/> (consulté le 30 octobre 2014) ; *L'Equipe*, 23 juillet 2014, pp 6-7.

¹¹ <http://www.prozonesports.com/?lang=fr> (consulté le 30 octobre 2014).

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=Sdx6E1bkYAk> (consulté le 30 octobre 2014).