

Travail préparatoire à la rédaction d'un mémoire

Master Conception de Projet Numérique et Multimédia

I. Thème

Le thème du mémoire sera le suivant : L'e-sport dans la culture occidentale

Avant de rentrer plus en profondeur dans le sujet, il est important de définir les termes employés ici.

« Le sport électronique (en anglais : esport ou e-sport pour « electronic sport ») désigne la pratique sur Internet ou en LAN-party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo. »

La culture occidentale est l'héritage des normes sociales, valeurs éthiques, traditions, systèmes politiques et technologies qui ont pour origine l'Europe ou y sont associés. Ce terme s'applique aussi au-delà de l'Europe aux pays et cultures dont l'histoire est fortement connectée à l'Europe par l'immigration, la colonisation ou l'influence. On peut par exemple inclure dans la culture occidentale l'Amérique ou encore l'Australie.

II. Problématisation

L'objet de cette partie est de définir un ou plusieurs angles d'étude intéressants pour mettre en valeur le thème étudié.

Après plusieurs tentatives de formulation et de recherches, la problématique suivante a été retenue :

Quels sont les facteurs d'intégration de l'e-sport dans la culture occidentale.

Nous pouvons décomposer cette dernière en plusieurs parties.

Tout d'abord le thème principal : L'e-sport dans la culture occidentale

Suivi du sujet précis d'étude : Les facteurs d'intégration

III. Hypothèses

La phase de problématisation, en plus d'orienter nos recherches et l'angle de notre production, nous permet aussi de soulever des questions auxquelles nous devons nous efforcer de répondre au mieux afin de cerner dans sa globalité le sujet étudié et son contexte global.

En premier lieu, nous devons nous poser sur la définition de la culture occidentale et devons adapter cette dernière à nos besoins pour étudier au mieux le monde de l'e-sport.

De plus, par sa nature numérique, il est fortement lié à l'accès aux nouvelles technologies et au web. Faire un parallèle entre évolution technologique et évolution de l'e-sport sur les dernières années pourrait être intéressant.

Le déploiement d'un réseau internet plus puissant est-il un important facteur technique de démocratisation ?

Afin de prévoir son expansion durant les prochaines années nous pourrons aussi analyser les ressources générées par le milieu mais aussi comparer les moyens mis en œuvre lors de l'organisation d'événements majeurs tels que des championnats internationaux.

La dimension qualitative n'est pas à mettre de côté et nous pourrons aussi nous questionner sur « l'expérience utilisateur » des joueurs ou encore des spectateurs. La qualité globale a-t-elle augmenté ? L'expansion de l'e-sport a-t-elle soulevé de nouvelles problématiques ?

Le dernier point à ne pas négliger est le modèle de développement de l'e-sport dans la culture occidentale. Evolue-t-il comme un système isolé et autonome ? Quels sont les acteurs de cette évolution ? Se base-t-il sur le modèle culturel oriental, dans lequel l'e-sport a une place beaucoup plus importante ?

Tous ces questionnements et hypothèses nous permettront de construire notre raisonnement et de recouper plusieurs types et sources d'informations afin de produire un document pertinent.

IV. Méthodologie

Afin de récolter et d'organiser au mieux les informations autour du thème, de sa problématique ainsi que des hypothèses et questionnements précédents, nous allons procéder de manière méthodique à plusieurs études.

En premier lieu, il faudra étudier la place de l'e-sport dans la culture occidentale puis sa place dans la culture orientale. Le but ici sera de mettre en évidence des analogies entre les deux cultures et le rapport de la société au jeu vidéo de manière générale.

Ensuite, nous nous pencherons les chiffres et statistiques liées au monde de l'e-sport au cours des dernières années. Nous pourrons étudier les audiences de la diffusion des événements majeurs comme l'audience générée au quotidien par le domaine du live streaming, étroitement lié au domaine de l'e-sport mais aussi le nombre de joueurs des différents jeux ainsi que le chiffre d'affaire des éditeurs de ces derniers. Il ne faudra cependant pas oublier la place du sponsoring qui finance en partie les événements médiatisés.

L'analyse de la présence médiatique de l'e-sport sur les dernières années dans les médias classiques (presse grand public, télévision) permettra aussi la mise en

évidence de l'augmentation de l'importance de ce domaine dans la société occidentale.

Pour chacun des points énoncés ci-dessus, il est important de démontrer en quoi ils font apparaître les facteurs d'intégration de l'e-sport dans la culture et la société occidentale.

V. Corpus/terrain (présenter et justifier)

Le but de définir ici un corpus de recherche est de rassembler un grand nombre de documents ayant un rapport avec le thème étudié.

Nous nous appuyerons donc sur les documents suivants :

- Précédents mémoires de Master traitant de culture moderne
- Précédents mémoires de Master traitant de l'e-sport, du jeu vidéo et du livestream
- Précédents mémoires de Master traitant de l'investissement dans le milieu sportif
- Articles et études traitant de l'e-sport, du jeu vidéo et du livestream
- Données publiques présentant l'évolution des chiffres en rapport avec les jeux vidéo
- Articles concernant les nouvelles technologies des 10 dernières années
- Histoire des Jeux Olympiques et Jeux Asiatiques
- Annonces et prévisions chiffrées liées au milieu de l'e-sport pour les années à venir
- Etudes liées à la plateforme de streaming majoritaire (Twitch)
- Sondages effectués auprès de joueurs et spectateurs

VI. Etat de l'art

Plusieurs documents de recherche précédentes décrivent certaines parties de notre thème, les voici :

- L'eSport, un marché en pleine expansion, N Laguerre - 2016 - doc.rero.ch
- Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990, PJM Chabrolle - 2015 - duo.uio.no

Le but de notre démarche est de regrouper ces informations et de les recouper avec les nouvelles informations sélectionnées afin de construire une nouvelle réflexion autour de notre thème.

VII. Difficultés à prévoir

Certaines des sources d'informations ne sont pas forcément accessibles au grand public, comme les études statistiques des chiffres d'affaires et des investissements des sponsors dans le milieu e-sportif.

De plus la plupart des sources seront disponibles uniquement en Anglais ou en Espagnol dû à la dimension internationale du sujet.

Contacteur des acteurs directs du milieu pourrait aider à mieux comprendre le sujet et accéder à des informations de meilleure qualité.

VIII. Plan

- Introduction
- Etude de la place du jeu vidéo dans la culture européenne
- Analogie entre la place de l'e-sport dans les cultures occidentales et orientales
- Analyse de différents facteurs d'intégration
 - o Evolution des réseaux de télécommunication
 - o Image des métiers du numérique et du jeu vidéo
 - o Etude statistique des revenus générés par l'e-sport et leur sources
 - o Place et importance dans des médias grand public et événements majeurs grand public
- Conclusion

IX. Bibliographie

- L'eSport, un marché en pleine expansion, N Laguerre - 2016 - doc.rero.ch
- Développement de l'esport en France depuis la fin des années 1990, PJM Chabrolle - 2015 - duo.uio.no
- Du streaming au mainstreaming : mécanismes de médiatisation du sport électronique, Nicolas Besombes
- Le jeu vidéo comme sport en Corée du Sud ? Chloé Paberz, Hermès, La Revue 2012/1 (n° 62)
- Constitution et exploitation du capital communautaire. Le travail des streamers sur la plateforme Twitch, M Cocq - La nouvelle revue du travail, 2018 - journals.openedition.org