

Louvain School of Management

Analyse de l'identité professionnelle des joueurs professionnels Esport

Auteur : Tom Catteau

Promotrice : Marie Antoine

Année académique 2021-2022

Travail de fin d'études (TFE) en vue d'obtenir le titre de

Master en Ingénieur de Gestion

Horaire de jour

Résumé

Le développement du domaine de l'Esport et de ses acteurs s'est avéré fulgurant ces dernières années. Au départ, étant réservé à un public assez marginal, le domaine s'est très largement répandu au début des années 2000 avec la démocratisation des ordinateurs. Aujourd'hui mondialement reconnu et générant des milliards d'euros de revenus annuels, l'Esport est devenu un marché florissant et un centre d'intérêt pour une grande partie de la population. Au sein de ce marché se retrouvent de nombreux acteurs de l'industrie comme les structures Esport, les éditeurs de jeu, les équipementiers mais surtout les joueurs professionnels Esport. Ces derniers, bien que marginalisés il y a quelques dizaines d'années, sont désormais considérés par certains comme des athlètes professionnels, par d'autres comme des stars ou encore comme de simples joueurs de jeux vidéo. Ces joueurs professionnels Esport, sur lesquels la littérature scientifique s'est largement embellie ces dernières années, représentent dorénavant des sujets d'étude particulièrement intéressants de par leur complexité et celle de leur environnement.

Ce mémoire a pour but d'analyser l'identité professionnelle de ces joueurs professionnels Esport tout en respectant un processus scientifique rigoureux. Pour ce faire, nous établissons tout d'abord un cadre théorique en développant les différentes théories de l'identité utilisées ainsi que le contexte historique, socio-économique et scientifique de l'Esport. Ensuite nous avons, en suivant la méthodologie qualitative, mené des entretiens semi-directifs auprès de six joueurs professionnels Esport en activité sur le jeu League of Legends dans le but d'établir un cadre empirique.

Sur base de ces entretiens, nous avançons une discussion révélant d'abord les diverses motivations sous-jacentes à leurs pratiques professionnelles en établissant notamment des liens avec le monde des sports traditionnels. Nous abordons, en second lieu, différents modèles de construction de l'identité professionnelle pour ces joueurs qui ne semblent pas tous se vérifier selon nos analyses. En dernier lieu, nous analysons les divers facteurs de l'identité professionnels en établissant notamment la présence d'une forte identité de rôle, d'identité par la profession et par l'appartenance à un groupe. L'identité par l'entreprise, comme théorisé par la littérature scientifique, semble beaucoup moins impactante dans l'identité professionnelle des joueurs professionnels Esport.

Par ce mémoire nous fournissons une analyse exploratoire de l'identité professionnelle des joueurs Esport. Nous encourageons les chercheurs à s'intéresser à ce phénomène, en particulier à la généralisation du présent mémoire à l'aide d'une méthodologie quantitative ainsi qu'au processus de construction de l'identité professionnelle des joueurs Esport en fonction des facteurs structurels et économiques liés à leur jeu de prédilection.

Remerciements

En premier lieu je souhaite remercier ma famille et surtout mes parents, qui ne se sont pas contentés d'être auprès de moi pendant mon mémoire mais bien pendant toutes mes études. Sans eux j'aurais à coup sûr baisser les bras plus de fois que je ne peux les compter. Merci pour votre présence et votre amour inconditionnel.

En second lieu, je souhaite remercier mes amis et mes colocataires, toujours prêts à aider, présents dans les moments difficiles comme dans les bons. La joie de vivre que vous m'avez apportée au quotidien m'a permis d'écrire ce mémoire tout en travaillant à temps plein en parallèle, rien n'aurait été possible sans vous.

Ensuite je souhaite remercier ma promotrice, Marie Antoine. Merci pour la liberté d'écriture que vous m'avez accordé ainsi que votre compréhension tout au long du processus.

Enfin je souhaiterais remercier les joueurs professionnels Esport qui ont pris le temps de me répondre et de mener à bien mes entretiens. Plus que des sujets à étudier, ce sont des personnes formidables que j'ai rencontrées et leur présence m'a motivé plus que jamais à produire un travail de qualité.

Table des matières

Résumé	2
Remerciements	4
Table des matières	5
Introduction.....	1
1 Cadre Théorique	3
1.1 L'Identité	3
1.1.1 Identité personnelle, identité de rôle et identité sociale.....	5
1.1.2 Identité de rôle	6
1.1.3 Identité professionnelle	8
1.1.4 Appartenance professionnelle	10
1.1.5 Construction de l'identité professionnelle	11
1.2 L'Esport.....	13
1.2.1 Histoire de l'Esport	13
1.2.2 Marché de l'Esport	15
1.2.2.1 Eléments financiers	15
1.2.2.2 Championnats de League of Legends.....	16
1.2.3 Joueurs de jeux vidéo et joueurs professionnels d'Esport	18
1.2.4 Sports et Esport	20
1.2.5 Législation.....	24
1.2.5.1 Législation Belge.....	24
1.2.5.2 Législation française	26
1.2.6 Jeux vidéo et mode de vie	26
2 Cadre empirique	28
2.1 Méthodologie qualitative	28
2.2 Collecte des données.....	29
2.3 Analyse des données	32
3 Discussion	34
3.1 Motivation	34
3.2 Construction de l'identité professionnelle.....	37
3.2.1 Monomythe du voyage du héros	37
3.2.2 Processus de construction selon Kim et Thomas	39
3.3 Identité de rôle	43
3.4 Identité professionnelle	45
Conclusions.....	49

Limites et perspectives futures	53
Bibliographie.....	54
Annexes	59
Annexe 1 : Tableau récapitulatif de comparaison entre sport et Esport	59
Annexe 2 : Guide d'entretien semi-directif.....	59
Annexe 3 : Entretiens avec les joueurs professionnels	62
Annexe 4 : Tableau synthétique des entretiens.....	95

Introduction

Nous vivons à l'heure actuelle dans un monde connecté où les options de divertissement sur diverses plateformes se multiplient rapidement. Parmi ces options de divertissement, un domaine en pleine expansion a vu sa popularité grandir exponentiellement depuis l'essor d'internet et des ordinateurs : l'Esport.

L'Esport étant récemment devenu un centre d'intérêt si bien en tant qu'investissement potentiel, qu'en source de divertissement ou de carrière professionnelle, ce domaine suscite de nombreuses discussions dans diverses communautés. Outre les points de vue économiques et structurels, ce mémoire se concentre sur les acteurs principaux de cette industrie, les joueurs professionnels Esport. Ces joueurs, autrefois marginalisés, aujourd'hui adulés par beaucoup, peuvent désormais vivre de leur passion, les jeux vidéo. Ainsi, d'enfants découvrant les jeux vidéo, à amateurs et joueurs occasionnels jusqu'à joueurs professionnels, les motivations et représentations du jeu diffèrent complètement. Lorsqu'un hobby devient une pratique constante et récurrente pour enfin devenir professionnelle, cela a un impact sur l'identité de l'individu, sur l'image qu'il a de lui-même, sur le regard que ses différents groupes sociaux et la société portent sur lui.

La littérature scientifique étant déjà très fournie sur l'identité et commençant à se développer très fortement dans le domaine de l'Esport, il est désormais possible d'établir un lien afin d'apporter une contribution à cette dernière. Les joueurs se trouvant dans un environnement en plein essor et étant eux-mêmes en plein développement, l'apport d'un cadre scientifique permettrait de structurer et supportant ainsi une croissance saine des individus. C'est donc sur ces postulats que j'ai choisi le sujet de mon mémoire :

« Une analyse de l'identité professionnelle des joueurs professionnels Esport »

Dans le but de répondre à cette problématique, nous choisissons une approche qualitative principalement car nous visons à explorer un phénomène qui n'a pas encore été beaucoup étudié, et que nous souhaitons obtenir des données riches, proches des

sujets, basées sur la conversation en raison de l'objet d'étude. Par ce mémoire nous fournissons une analyse exploratoire de l'identité professionnelle des joueurs Esport, en mettant principalement en avant l'importance du schéma motivationnel, de l'identité de rôle ainsi que de l'appartenance professionnelle et au groupe. Ce mémoire n'a pas pour but de généraliser ces résultats mais bien d'en obtenir une première compréhension profonde.

Je terminerai cette introduction par une citation de Scott Peck, reflétant l'importance et l'intérêt de théoriser l'identité qui ont également guidé cette recherche :

« Les frontières du moi doivent être durcies avant d'être assouplies. Une identité doit être établie avant d'être transcendée. »

- Scott Peck

1 Cadre Théorique

Afin d'établir un procédé scientifique rigoureux, nous démarrons tout d'abord d'un cadre théorique basé sur la littérature scientifique. Nous répertorions d'abord les concepts relatifs à l'identité dans son ensemble avant d'examiner les concepts d'identité personnelle, identité de rôle et identité sociale. Ensuite nous aborderons les différentes théories de l'identité de rôle et d'identité professionnelle. Enfin, nous approfondirons le concept d'identité professionnelle en théorisant le processus de construction de l'identité professionnelle et d'appartenance à la profession.

Une fois les théories de l'identité constituées, nous fixerons le contexte dans lequel nous effectuerons notre analyse via une représentation du secteur sur lequel porte ce mémoire : l'Esport. Afin d'obtenir une vision claire de ce contexte, nous commencerons par identifier ce qu'est l'Esport ainsi que son histoire. Nous traiterons ensuite le marché de l'Esport dans son ensemble via quelques éléments financiers et détaillerons le fonctionnement des jeux et ligues sur lesquels portent ce mémoire. Nous définirons ensuite le concept de joueur professionnel Esport en distinguant les différents types de joueurs. Par la suite, nous établirons une comparaison avec les sports traditionnels ainsi que l'environnement législatif. Enfin, nous terminerons par une revue de la littérature concernant l'impact de la pratique compétitive des jeux vidéo sur le mode de vie.

1.1 L'Identité

Nous allons, dans cette section, commencer par détailler ce qu'est l'identité au sens large et aborder les théories les plus couramment utilisées avant de développer plus précisément les concepts d'identité personnelle sociale et de rôle. Ces trois paradigmes seront ensuite utilisés afin de définir et approfondir le concept d'identité professionnelle ainsi que sa construction, concepts clés sur lesquels repose ce mémoire.

La base latine du nom « identité » permet d'en préciser le sens : la racine du mot « identité » est « idem » qui avance l'idée d'« identique », le même. Partant de cela, nous pouvons définir l'identité comme « ce par quoi on différencie une communauté d'une

autre ou un individu d'un autre ». Ce qui constitue l'identité, la différence, est toujours basé sur ce qui est exclusif et propre à un être.

Le langage de l'identité est omniprésent dans les sciences sociales contemporaines, traversant la psychanalyse, la psychologie, les sciences politiques, la sociologie et l'histoire. L'usage courant du terme « identité » masque toutefois la variabilité considérable de ses significations conceptuelles et de son rôle théorique (Stryker, & Burke, 2000). Même lorsque l'on se limite à la sociologie et à la psychologie sociale, les variations sont encore considérables. Il existe trois usages relativement distincts. Certains utilisent l'identité pour se référer essentiellement à la culture d'un peuple ; en effet, ils ne font aucune distinction entre l'identité et, par exemple, l'ethnicité (voir les articles réunis dans Calhoun 1994). Ils obscurcissent ainsi l'objectif théorétique de son introduction. D'autres utilisent l'identité pour désigner une identification commune à une collectivité ou à une catégorie sociale, comme nous le ferons en partie dans ce mémoire à l'aide de la théorie de l'identité sociale (Tajfel, 1982) ou dans les travaux temporaires sur les mouvements sociaux, créant ainsi une culture commune parmi les participants (Snow, & Oliver, 1995). Enfin, certains utilisent le terme, comme nous le faisons dans ce document, en référence aux parties d'un soi composé des significations que les personnes attachent aux multiples rôles qu'elles jouent généralement dans les sociétés contemporaines hautement différenciées (Stryker, & Burke, 2000).

La théorie de l'identité a évolué dans deux directions quelque peu différentes mais étroitement liées. Toutes deux sont des instanciations d'un programme théorique et de recherche appelé interactionnisme symbolique structurel, dont l'objectif est de comprendre et d'expliquer comment les structures sociales affectent le soi et comment le soi affecte les comportements sociaux.

Le premier aspect, cependant, se concentre sur l'examen de la manière dont les structures sociales affectent la structure du soi et dont la structure du soi influence le comportement social, tandis que le second se concentre sur la dynamique interne des processus du soi dans la mesure où ils affectent le comportement social. Ainsi, relativement parlant, la première néglige la dynamique interne des processus de soi, tandis que la seconde néglige les manières dont les structures sociales externes empiètent sur les processus internes.

1.1.1 Identité personnelle, identité de rôle et identité sociale

Ayant établi que l'identité professionnelle se situe dans l'ensemble général de l'identité, nous commençons ici par explorer les différents types d'identités afin d'identifier les plus utiles dans le cadre de notre analyse. Puisqu'aucune théorie n'est parfaitement complète, les chercheurs se sentent souvent obligés de combiner différentes théories pour étudier un phénomène recherché (Pan, Gruber, & Binder, 2019). Dans le cas présent, la recherche liée à l'identité des joueurs professionnels Esport pourrait s'intéresser aux travaux antérieurs sur l'identité personnelle, l'identité de rôle et l'identité sociale, et essayer de combiner les travaux sélectionnés qui offrent le plus grand potentiel explicatif sans violer les hypothèses théoriques clés ou compromettre la parcimonie de la recherche (Whetten, 1989). En procédant ainsi, nous avons constaté que ces trois domaines de recherche sur l'identité étaient liés : L'identité personnelle concerne le comportement individuel, intrapersonnel. L'identité sociale, déterminée par l'identification à un collectif, rend compte du comportement social et interpersonnel. L'identité de rôle, centrée sur les relations d'un individu basées sur son rôle, combine des éléments de l'intrapersonnel et de l'interpersonnel (Terry, Hogg, & White, 1999).

La théorie de l'identité de rôle, l'une des deux principales théories de l'identité, se concentre sur les vues de soi liées aux rôles, attribuant les différences de catégorisation de soi à des interactions importantes et répétées entre des individus intégrés dans des groupes (Stryker & Burke, 2000). L'utilisation de la théorie de l'identité de rôle est généralement soutenue dans ce contexte, en particulier en raison des nombreuses preuves de la capacité de l'identité de rôle à expliquer des phénomènes importants à l'intérieur et à l'extérieur des organisations (Ashforth, Schinoff, & Rogers, 2016).

Bien qu'il soit reconnu que l'identité personnelle affecte le rôle et l'identité sociale, cette perspective apporte peu de valeur ajoutée à la théorie de l'identité de rôle pour expliquer le comportement professionnel. Tout d'abord, la recherche sur l'identité personnelle s'appuie sur des identifiants personnels idiosyncrasiques (Pan, Gruber, & Binder, 2019). Au cœur de cette théorie se trouve l'hypothèse selon laquelle les individus sont mus par leurs propres objectifs et désirs subjectifs plutôt que par ceux d'un groupe ou d'autres personnes externes (Stets & Burke, 2000). Par conséquent, les théoriciens du passé sont incertains quant au degré d'impact que peut avoir une identité personnelle une

fois qu'une identité de rôle est établie. Comme l'affirment Stets et Burke, « une fois que l'identité de rôle ou de groupe est établie, [...] les identités personnelles peuvent avoir peu d'impact ». Enfin, si l'on peut affirmer que l'identité personnelle peut offrir quelques pistes pour expliquer le comportement professionnel axé sur le profit, elle n'est certainement pas en mesure de saisir les motivations et les activités orientées différemment des joueurs.

1.1.2 Identité de rôle

Le caractère intégré des interactions et des relations implique un argument structurel d'interaction symbolique : la probabilité d'entrer dans les réseaux sociaux réels dans lesquels les personnes vivent leur vie est influencée par des structures sociales plus larges dans lesquelles ces réseaux sont intégrés (Stryker, & Burke, 2000). En d'autres termes, les structures sociales situées en dehors de réseaux sociaux donnés agissent comme des frontières qui influent sur la probabilité que les personnes entrent dans ces réseaux. Ces considérations ont conduit à la spécification initiale de la théorie de l'identité de la formule de Mead (1934). Le "comportement social" de Mead est devenu le "comportement de choix de rôle". La théorie cherchait à répondre à cette question : Étant donné les situations dans lesquelles il existe des options comportementales alignées sur deux (ou plus) ensembles d'attentes de rôles attachés à deux (ou plus) positions dans des réseaux de relations sociales, pourquoi les personnes choisissent-elles un plan d'action particulier (Stryker, & Burke, 2000) ?

Pour désigner chaque « soi » basé sur le groupe, les théoriciens ont choisi le terme d'identité, affirmant que les personnes ont autant d'identités que de réseaux de relations distincts dans lesquels elles occupent des positions et jouent des rôles. Dans l'usage de la théorie de l'identité, les rôles sociaux sont des attentes liées aux positions occupées dans les réseaux de relations ; les identités sont des attentes de rôles internalisées.

La théorie affirme que les choix de rôles sont fonction des identités ainsi conceptualisées, et que les identités au sein du soi sont organisées par ordre d'importance reflétant la hiérarchie comme principe organisationnel dans la société. L'importance de l'identité est définie comme la probabilité qu'une identité soit invoquée dans une variété

de situations, ou alternativement entre les personnes dans une situation donnée (Stryker, & Burke, 2000) .

Une fois le soi ainsi spécifié, les théoriciens de l'identité ont émis l'hypothèse que plus l'importance d'une identité par rapport aux autres identités incorporées au soi est élevée, plus la probabilité de choix comportementaux en accord avec les attentes liées à cette identité est grande.

L'élaboration de la théorie de l'identité a également nécessité la spécification du concept de société. Les théoriciens ont trouvé cette spécification dans le concept « d'engagement ». Les personnes, comme nous l'avons dit plus haut, ont tendance à vivre leur vie dans des réseaux de relations sociales relativement petits et spécialisés. L'engagement se réfère au degré auquel les relations des personnes avec les autres membres de leurs réseaux dépendent de la possession d'une identité et d'un rôle particuliers. L'engagement est mesurable par les coûts de la perte de relations significatives avec les autres, en cas de disparition de l'identité. La théorie suppose que l'importance d'une identité reflète l'engagement dans les relations de rôle qui exigent cette identité (Stryker, & Burke, 2000). Nous arrivons ainsi à la spécification de la théorie de l'identité de la formule de Mead (1934) : l'engagement forme l'identité, l'importance forme le comportement de choix de rôle.

Une perspective théorique particulièrement pertinente pour comprendre comment les professionnels développent leur carrière est le modèle d'Ashforth (2001) sur les transitions de rôle et le processus d'identification associé. Le modèle d'Ashforth (2001) intègre des idées issues de la théorie de l'identification sociale (Tajfel & Turner, 1982) et de la théorie de l'identité (Stryker & Serpe, 1994). S'appuyant sur la théorie de l'identité, il définit les identités de rôle comme des définitions socialement construites de ce qu'est l'occupant d'un rôle ; ces identités de rôle ont pour but d'ancrer les conceptions de soi dans les domaines sociaux. S'appuyant sur la théorie de l'identification sociale, Ashforth (2001) définit ensuite l'identification de rôle comme une forme spécifique d'identification sociale qui se produit si et quand un individu en vient à se définir en termes d'identité de rôle. Plus le niveau d'identification au rôle est élevé, plus il est probable que l'individu intériorise l'identité de rôle comme une définition partielle de lui-même, et plus il est susceptible d'adopter fidèlement cette identité (Ashforth, 2001).

Les joueurs professionnels Esport constituent une population idéale à étudier car ils sont moins définis par leur lieu de travail que par ce qu'ils font. Les objectifs de carrière des professionnels ont tendance à être basés sur des attentes personnelles et sur l'examen de ce qui est d'une importance fondamentale dans leur vie, comme les normes et les valeurs professionnelles, plutôt que sur des initiatives assignées par l'organisation (Seo, 2016).

Ces deux théories de l'identité de rôle seront utilisées dans la discussion afin d'appuyer l'analyse de l'identité professionnelle.

1.1.3 Identité professionnelle

Selon Fray et Picouveau (2010), si l'homme accorde autant d'importance au travail dans la définition du « soi », c'est parce que le travail lui donne de la reconnaissance. L'homme a un certain degré de sensibilité à la reconnaissance qu'il reçoit des autres, de la société ou de lui-même. Le niveau de sensibilité de l'individu va déterminer la place qu'il accorde au travail dans la définition du « soi ».

Selon les théories de Dubar (2022), l'identité se construirait autour de trois dimensions : le moi, le nous et les autres. L'identité serait à la fois une identité pour soi mais également pour les autres. En premier lieu, l'identité pour soi parce qu'elle renvoie à l'image que l'on se construit de soi-même. En second lieu, une identité pour les autres car l'identité est l'image que l'on souhaite leur renvoyer. En dernier lieu, l'identité se construit au travers de l'image que les autres nous renvoient. En conclusion, selon Dubar, l'identité serait le résultat d'un processus de construction complexe, elle serait le résultat de l'interaction des trois paramètres cités précédemment, ceci est représenté dans la figure 1 ci-dessous. En partant de cette définition de l'identité, nous pouvons aborder le concept d'identité professionnelle.

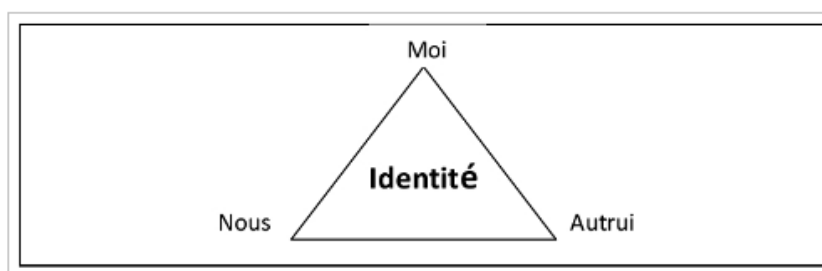


Figure 1: Représentation des dimensions de l'identité selon Dubar (2000)

L'identité professionnelle représente tout d'abord une composante de l'identité globale de la personne, elle se développerait sur la base de l'identité personnelle à travers l'inscription de la personne dans des formes de vie sociale. Dans sa globalité, la notion d'identité professionnelle fait référence à trois éléments centraux :

- le monde du travail vécu : la situation objective du travail et le sens que l'individu y attache,
- les relations de travail : perception subjective des relations interpersonnelles et sentiment d'appartenance à des groupes,
- la perception de l'avenir et les trajectoires professionnelles : description des étapes et changements liés au monde professionnel.

L'identité professionnelle reflèterait également la façon dont les multiples groupes de travailleurs s'identifient à leurs pairs, à leurs chefs et à leur groupe. Elle repose sur des représentations collectives distinctes, et résulte d'une identification à l'autre, selon un investissement de soi dans les relations sociales (Sainsaulieu, 1986). Ainsi, le concept d'identité se caractérise par une définition de "soi par soi" et de "soi par les autres". L'identité de soi serait l'ensemble des représentations mentales qui habilitent les individus à saisir une cohérence, une continuité entre les expériences présentes et passées. L'identité par les autres est un système établissant des points de référence qui permet de découvrir de ce qui est semblable et différent (Fray & Picouneau, 2010).

Dubar (2022) s'accorde sur ces définitions, il reconnaît que l'identité professionnelle serait le résultat de relations de pouvoir et d'appartenance à un groupe. Il souligne que la construction de l'identité dépend de la reconnaissance que les individus reçoivent pour leurs connaissances, leurs compétences et leur image.

L'identité professionnelle nous nous apparaît alors comme le résultat d'un processus d'identification à des collectifs, influencé ou non par l'appartenance à des groupes professionnels. Il devient donc utile de développer le concept d'appartenance professionnelle.

1.1.4 Appartenance professionnelle

Le sentiment d'appartenance des individus à leur profession, leur identification professionnelle, modifie leurs réponses aux perceptions organisationnelles et sociétales. Par exemple, bien que les professionnels considèrent généralement les administrateurs comme des membres de l'organisation, ils ne les considèrent généralement pas comme de véritables membres de leur profession, même si les administrateurs ont reçu une formation et une expérience professionnelles (Hekman, Bigley, Steensma, & Hereford, 2009). Les professionnels ne considèrent pas les administrateurs comme des professionnels, principalement parce que les organisations et les professions ont tendance à être des groupes rivaux avec des objectifs et des valeurs contradictoires, et que les administrateurs sont considérés comme privilégiant clairement les préoccupations organisationnelles par rapport aux préoccupations professionnelles (Hekman, et al., 2009).

L'identification sociale façonne non seulement la perception de soi par rapport aux autres membres du groupe, mais aussi la perception de soi par rapport aux non-membres du groupe. L'identification sociale conduit à considérer les non-membres comme différents de soi, à les évaluer moins positivement et à les estimer moins dignes de confiance. Les évaluations négatives des non-membres du groupe sont intensifiées dans la mesure où ils appartiennent à un groupe concurrent, car la rivalité perçue entre les groupes accentue les perceptions de dissemblance avec les membres du groupe rival (Hekman, et al., 2009).

En somme, l'identification à un groupe conduit les gens à considérer les non-membres du groupe, et en particulier les membres des groupes rivaux, comme relationnellement plus distants, comme n'étant pas comme eux et pas de leur côté. Par conséquent, il est soutenu que l'identification professionnelle augmente la distance relationnelle perçue par les employés professionnels par rapport aux autres membres de

l'organisation, y compris les administrateurs (Hekman, et al., 2009). Sur cette base, l'identification professionnelle influence l'interprétation et la réponse des professionnels aux perceptions organisationnelles et sociétales.

1.1.5 Construction de l'identité professionnelle

D'une étude précédemment publiée, il ressort que 40% des personnes interrogées et 54% des personnes actives estiment que le travail est l'un des éléments qui les définissent le mieux (Garnier, Meda, Senik, 2006). Les personnes choisissent donc leur emploi en fonction de leur personnalité, de leurs compétences, de leurs aspirations, de leurs expériences et de leur sensibilité à une activité spécifique ou un secteur. Le choix d'une profession est en effet le reflet de l'identité de l'individu, comme il l'est au moment de ce choix.

Florence Osty (2008) et Albert, l'auteur du livre "Pourquoi j'irais au travail" (Albert et al., 2003), avancent la réflexion qu'à l'origine, le travail avait pour but principal de fournir une rémunération, mais que l'homme moderne chercherait, au-delà, à recevoir une certaine reconnaissance de la société, des autres et de lui-même :

- La reconnaissance sociétale car le travail aide l'individu à s'intégrer socialement, et lui procure une certaine dignité sociale.
- la reconnaissance de soi par l'autre parce que le travail habilite l'individu à être compris par ses pairs, à partager sa vie quotidienne avec d'autres, à déceler une identification commune et une légitimité collective.
- la reconnaissance de soi, car le travail permet la réalisation de soi et l'épanouissement personnel. Sa pratique apporte une autonomie pratique ou financière et permet l'échange de connaissances et de pratiques.

Il apparaît désormais clairement que le travail occupe une place conséquente et toute particulière dans la définition du soi. Cette constatation nous pousse à diriger notre réflexion vers les théories du processus de construction identitaire dans le contexte professionnel. Ces réflexions nous permettront de définir les caractéristiques du processus de construction et de découvrir les différentes influences.

Trois facteurs d'identité professionnelle peuvent être identifiés (Albert et al., 2003) : l'identité par la profession, l'identité par l'appartenance à un groupe ainsi que l'identité par l'appartenance à une entreprise.

L'identité par la profession est directement liée aux caractéristiques propres à la profession exercée parce que chaque profession a une définition objective commune à tous les membres de la société. L'individu s'identifie ici à l'activité professionnelle. L'utilisation de ses connaissances, de son style personnel, de sa logique d'action, de ses stratégies et de ses compétences dans son travail constitue son identité professionnelle. Ainsi, malgré le fait qu'une profession dispose de son identité avec des caractéristiques historiques, l'individu est unique et va s'approprier les gestes et logiques de sa profession. L'individu construit donc son identité professionnelle au cours de son apprentissage professionnel et de sa formation continue.

Les individus construisent également leur identité professionnelle à travers leur appartenance à un groupe. Ces différents groupes sont potentiellement des équipes, des personnes de niveau hiérarchique similaire, ou encore des individus liés par une activité ou une cause commune. Tout groupe dont les membres sont homogènes en termes d'actions, de valeurs, de normes, de comportements et de croyances est une source de construction identitaire. Le travail est ici considéré comme un espace de socialisation et d'identification partagée. L'autre est ainsi une référence au travers de laquelle l'individu va exécuter un mimétisme, la différenciation ou la comparaison, et ces contacts avec ce groupe définit donc partiellement les caractéristiques de son individualité.

L'appartenance à une entreprise est également un vecteur d'identité, et la relation avec l'entreprise permet à cette identité d'exister. L'individu intègre presque inconsciemment les gestes, les mots, les principes, les valeurs ou le jargon de l'entreprise dans laquelle il travaille. Il est clairement dans l'intérêt de l'entreprise que cette identification ait lieu, car elle est un signe de qualité et de cohésion (Osty, 2008).

Il est crucial de noter que ce processus de construction de l'identité n'est pas figé dans le temps mais bien un ajustement permanent. Elle est sujette aux évolutions et aux changements imposés par le monde de l'entreprise et son environnement économique mais aussi par l'individu lui-même.

1.2 L'Esport

Afin d'établir un cadre dans lequel s'inscrivent les joueurs professionnels d'Esport, nous allons dans cette section, replacer l'Esport dans son contexte. Pour cela, nous abordons premièrement l'histoire de l'Esport puis le marché de l'Esport à l'aide d'éléments financiers et du fonctionnement des championnats de League of Legends, jeu utilisé comme support dans ce mémoire. Nous établissons ensuite la typologie de joueurs utilisée, en différenciant les joueurs professionnels des simples joueurs de jeux vidéo. Enfin, nous développons le cadre dans lequel évoluent les joueurs en faisant un parallèle avec les sports traditionnels, en établissant les cadres légaux dans les pays concernés et en mesurant l'impact de leur pratiques des jeux professionnels sur leur mode de vie.

Le terme Esport, contraction des mots anglais « electronic sports » est écrit de nombreuses manières différentes en fonction des mémoires et des pays, aucune de ces écritures ne faisant consensus, nous utilisons arbitrairement dans ce mémoire le terme « Esport ». Afin de définir clairement le terme, nous utiliserons la définition utilisée par l'association France Esports étant très inclusive : « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire d'un support électronique, et principalement le jeu vidéo, et cela que ce soit de manière synchrone ou asynchrone » (France Esports, 2018).

1.2.1 Histoire de l'Esport

La naissance de l'Esport se situe dans les années 1970, suscitant principalement l'intérêt des jeunes, surtout des hommes, âgés de 12 à 25 ans. D'abord secret et réservé à un public assez marginal, il est devenu dans les années 90 accessible à tous ceux, de plus en plus nombreux, qui avaient un ordinateur à la maison. D'amateur, il est devenu professionnel au début du XXI^e siècle : des équipes, gérées par des structures, ont été créées et les joueurs ont commencé à gagner correctement leur vie, c'est-à-dire à recevoir un salaire en plus des prix en espèces ou en équipement remportés lors des tournois.

En 1972, la première compétition d'Esport a lieu au laboratoire d'intelligence artificielle de Stanford sur le jeu Spacewar. Le vainqueur de cette compétition LAN (Local Area Network, des compétitions se passant dans le même espace physique) qui a réuni

seulement quelques dizaines de joueurs est Bruce Baugmart (Monnens, Goldberg, 2015). Le concours était appelé "les premières Olympiades intergalactiques de la guerre spatiale" et le prix pour le gagnant était un abonnement d'un an au magazine Rolling Stones.

En 1980, aux États-Unis, le championnat national de Space Invaders a eu lieu. Un jeu japonais qui a connu un succès pour la société qui l'a produit, Atari. L'entreprise a fait partie des pionniers dans le monde des jeux vidéo et représente un acteur clé du secteur, notamment en créant le célèbre jeu Pong en 1972.

En 1990, s'est tenu le "Nintendo World Championship USA Tour". Les participants se sont affrontés dans les trois jeux Nintendo les plus populaires de l'époque : Super Mario Bros, Rad Racer et Tetris. Les participants pouvaient remporter de nombreux prix, notamment des t-shirts ou des voitures. Jeff Hansen, le vainqueur du "Nintendo World Championship USA Tour" s'est ensuite rendu au Japon pour disputer le titre mondial (Chaloner, 2020).

En 2003, la "Electronic Sports World Cup" (ESWC) a été créée par Matthieu Dalon. Il s'agit d'une convention qui réunit les meilleurs joueurs de jeux Esportifs pour organiser des compétitions visant à déterminer les champions du monde dans diverses disciplines, assez similaires, dans le concept, aux jeux olympiques. Les deux premières éditions ont été organisées au Futuroscope en France. Au fil des années, l'organisation française s'est développée en étant rachetée par le groupe Webedia pour se produire dans le monde entier (ESWC, 2017).

En 2007, l'"Intel Extreme Masters" (IEM) a été organisé par l'Electronic Sport League (ESL) à New York : une compétition mondiale pour les jeux Warcraft III et Counter-Strike 1.6 avec des prix en espèces s'élevant à 160 000 euros. Début 2022, la seizième saison des IEM a été organisée à Katowice, en Pologne, avec cette fois des prix en espèces pouvant atteindre un million d'euros.

2008 vit la création de la Fédération internationale de l'Esports. Basée à Pusan, en Corée du Sud, cette ville est un centre de la culture du jeu et se positionne à l'avant-garde du monde Esportif. La fédération regroupe 125 pays dans le monde et son objectif consiste au développement de l'Esport à l'échelle mondiale. Elle vise à permettre aux

athlètes de concourir au même niveau et avec le même soutien que les athlètes des sports traditionnels (IESF, 2022).

Actuellement, les compétitions sportives se déroulent dans le cadre de LAN, organisées par des organismes comparables à l'ESWC ou à l'ESL ; il s'agit de tournois qui se déroulent sur plusieurs jours et dont les prix sont limités. Les développeurs de jeux vidéo ont pris conscience de l'impact financier de ces événements et se sont lancés dans l'organisation de championnats liés à leurs jeux, comme c'est le cas de Riot games, le développeur de League of Legends. A chaque nouvelle saison, les équipes s'affrontent tout au long de l'année, sur tous les continents, dans différents championnats pour finalement se rencontrer lors des championnats du monde deux fois par an. Un principe repris par Epic games, le développeur de Fortnite qui s'est placé jeu numéro un durant l'année 2019 et dont la finale du championnat du monde a enregistré un total de cent millions de dollars de récompenses en espèces pour les joueurs.

1.2.2 Marché de l'Esport

Afin de se représenter concrètement les marchés dans lesquels se trouvent les joueurs concernés par ce travail, nous allons ci-dessous analyser quelques éléments financiers généraux ainsi que les championnats concernés en particulier. Comme expliqué dans le point 1.2.1, le jeu League of Legends de l'éditeur Riot Games étant particulièrement prégnant dans l'horizon Esportif, nous avons fait le choix de le privilégier dans ce mémoire.

1.2.2.1 *Eléments financiers*

En vue d'illustrer la taille du marché de l'Esport, il paraît intéressant d'étudier le rapport de Newzoo en 2022, une des références en termes d'informations dans le milieu. En 2022, l'audience mondiale de l'Esport augmentera de +8,7% par rapport à l'année précédente pour atteindre 532 millions. Les amateurs d'Esports, c'est-à-dire ceux qui regardent des contenus Esportifs plus d'une fois par mois, s'élèveront à un peu plus de 261 millions. Ce nombre devrait atteindre 318 millions en 2025, avec un TCAC de +8,1% (2020-2025). En 2025, l'audience totale devrait dépasser les 640 millions. La répartition

géographique des revenus générés par l'Esport est illustrée dans la figure 2 ci-dessous, incluse dans le rapport de Newzoo (2022).



Figure 2: répartition géographique des revenus générés par l'Esport selon Newzoo (2022)

Les sports électroniques généreront près de 1,38 milliard de dollars de revenus dans le monde d'ici à la fin de 2022. La Chine représente près d'un tiers des revenus mondiaux de l'Esport. Le numérique et le streaming sont les deux sources de revenus qui connaissent la croissance la plus rapide dans le domaine de l'Esport, avec des TCAC 2020-2025 de +27,2 % et +24,8 %, respectivement. La sensibilisation croissante autour des actifs numériques et des NFT va probablement stimuler les investissements et l'intérêt des fans pour l'acquisition d'articles en jeu de la propriété intellectuelle Esport (Newzoo, 2022).

1.2.2.2 Championnats de League of Legends

League of Legends est un jeu de stratégie en équipe dans lequel deux équipes de cinq champions s'affrontent pour détruire la base adverse. Il faut, au début de la partie, faire un choix parmi plus de 140 champions disponibles, partir au combat, éliminer les adversaires avec adresse et abattre les tourelles ennemies ainsi que son nexus pour décrocher la victoire. L'éditeur du jeu, Riot Games, a beaucoup de succès avec de

nombreux jeux dans le monde entier tels que Teamfight Tactics ou Valorant, son jeu phare demeurant League of Legends.

Dans ce jeu, hautement stratégique et mécanique, l'essentiel consiste à être à la fois réactif physiquement mais également à rester conscient de son entourage virtuel et à jouer en fonction des 9 autres joueurs vous accompagnant dans la partie. Comme mentionné plus tôt, ce jeu est désormais hautement structuré et des organisations professionnelles emploient des joueurs afin de les représenter lors de compétitions haletantes.

La première ligue présentée est la Ligue Française de League of Legends, plus communément appelée LFL. Cette ligue gagnant en prestige chaque année jouit désormais d'une renommée mondiale et les joueurs la composant peuvent maintenant largement vivre de leur passion qu'est l'Esport. Le prix total à gagner sur toute la compétition s'élevait à 60 000€ en 2021, 20 000€ pour le gagnant du Spring Split, 20 000€ pour celui du Summer Split et à nouveau 20 000€ pour le vainqueur de la Finale. Même si ces prix sont relativement peu élevés, les joueurs peuvent compter sur un salaire de la part de leur organisation leur permettant de vivre décemment, même sans récompenses lors de compétitions.

La saison compétitive pour les ligues accréditées consiste en des saisons de printemps et d'été qui se terminent par des éliminatoires respectives. Dix équipes font partie de la ligue. Au cours de la saison régulière, les équipes affrontent toutes les autres équipes dans le cadre d'un double tournoi à rondes (« Best-of-1 ») à chaque saison durant 9 semaines chacune, à une fréquence d'un match par semaine. Les six meilleures équipes auront ensuite accès aux phases finales, les play-offs (LFL, 2022).

Les éliminatoires ont lieu respectivement après les saisons de printemps et d'été. Les 6 meilleures équipes s'affrontent dans un arbre à double élimination, chaque match étant un « Best-of-5 », la première équipe arrivée à 3 victoires est déclarée vainqueur de la confrontation. Les deux meilleures équipes de la LFL à la fin de chaque saison ont accès aux European Masters, compétition reprenant les meilleures équipes de chaque ligue nationale européenne. La troisième équipe devra, quant à elle, passer par une phase de barrage pour accéder à la compétition, les play-ins.

La seconde division, plus communément appelée Div2 se présente, quant à elle, exactement au même format, si ce n'est que le fonctionnement de promotion et relégation diffère. Les phases de promotion et relégations se tiennent à la fin de la saison d'été pour les deux ligues. Les 2 équipes les moins bien classées de la division supérieure et les 2 équipes les mieux classées de la division inférieure ou des qualifications s'affrontent dans un format de double élimination. Les matchs sont de type « Best-of-5 ». Les deux gagnants de la troisième ronde sont ainsi promus en LFL.

Nous abordons également dans ce mémoire la ligue Belge de League of Legends, appelée la Belgian League. Cette compétition consiste en deux saisons (Spring et Summer) et une finale nationale. Chaque segment se joue en ligne sous la forme d'un Double Round Robin (de façon similaire à la LFL et la Div2) entre les six équipes, et se termine par un arbre éliminatoire entre les quatre meilleures équipes du segment.

Chaque saison dispose d'une cagnotte de 7 500 euros et le gagnant d'une saison gagnera une place dans les European Masters Play-Ins, ce qui lui donnera l'occasion de s'opposer à certaines des meilleures équipes de toute l'Europe. Les équipes gagnent des Points de Championnat en fonction de leur classement à la fin de chaque saison. Les quatre meilleures équipes sur la base des Points de Championnat s'affronteront lors des finales nationales hors ligne à la fin de la saison pour une cagnotte supplémentaire de 10 000 euros. Entre les saisons et après les finales nationales, les équipes ont la possibilité de modifier leurs formations pendant une période de transfert ouverte (Belgian League, 2022).

Bien que ces trois ligues soient déjà extrêmement compétitives, il existe des ligues par continent, respectivement la LEC pour l'Europe ou les LCS pour l'Amérique par exemple. Ces ligues sont encore plus compétitives et offrent des récompenses encore plus élevées avec par exemple, pour la LEC, 200 000 euros par saison. En cas de bon classements dans ces ligues continentales, les équipes obtiennent le droit d'accéder au championnat mondial pour lequel, par exemple en 2018, six millions d'euros étaient mis en jeu.

1.2.3 Joueurs de jeux vidéo et joueurs professionnels d'Esport

Il est important de différencier le joueur occasionnel du joueur professionnel, différence fondamentale dans la construction et l'impact qu'a le jeu sur l'identité. Dans cette section, nous reprenons donc les éléments théoriques donnés dans la littérature scientifique afin de différencier ces deux types de joueurs.

La loi définit le joueur professionnel de jeu vidéo compétitif comme une « personne ayant pour activité rémunérée l'exercice d'une activité de jeu vidéo compétitif dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique » (Direction générale des entreprises, 2022). La définition plus communément utilisée en société est de « Personne gagnant sa vie en jouant aux jeux vidéo » néanmoins, cette définition manquant du côté compétitif de l'Esport et incluant les streamers gagnant leur vie via les Jeux vidéo grâce à leur côté récréatif, nous souhaitons ici la préciser. Dans le cadre de ce mémoire, la définition de joueur professionnel Esport qui est utilisée est celle de « Personne ayant pour activité rémunérée l'exercice d'une activité constante et intensive de jeu vidéo compétitif ». Cette définition reprend à la fois la dimension compétitive, économique, professionnelle et durable.

Ma et al. (2013) ont examiné les différences entre les joueurs d'Esports et les joueurs occasionnels, identifiant les joueurs d'Esports comme des professionnels, qui jouent pour la compétition, plutôt que pour le plaisir ou la détente, et donc pratiquer l'Esport est leur travail. Aujourd'hui, de nombreux joueurs de jeux vidéo se définissent comme des joueurs professionnels, ou joueurs d'Esport, pour lesquels ceci serait leur travail (Banyai et al., 2020). En outre, on reconnaît de plus en plus que les sports électroniques sont de plus en plus accessibles, qu'il s'agisse de particuliers organisant des tournois dans leur chambre ou de tournois professionnels organisés, et que les capacités des joueurs varient, qu'il s'agisse de joueurs professionnels qualifiés ou de joueurs occasionnels moyens. Alors que le débat sur la question de savoir si l'Esport peut être considéré comme un sport se poursuit, « l'Esport est maintenant mieux accepté comme un sport et les joueurs sont identifiés comme des athlètes dans la société d'aujourd'hui » (Jenny et al., 2017).

On peut noter qu'en dehors des débats académiques, dans la société même, cette distinction émerge très clairement. Le chanteur populaire de musique urbaine Vald fait le parallèle entre artiste et professionnel Esport en écrivant dans le refrain d'un de ses

morceaux « Tu crois qu'on joue alors qu'on travaille, comme Gotaga » (Vald, 2021). Gotaga étant, à l'origine, un joueur professionnel du jeu CS:GO par la suite reconverti en Streamer. Cette perception par la société de loisir associée aux Jeux vidéo se transforme petit à petit pour laisser place à tout un nouvel univers professionnel, tout comme le monde artistique.

Ce mémoire ne portant pas sur l'établissement d'une typologie spécifique des joueurs Esport, nous utiliserons un classement simplifié, synthétisé dans le tableau repris dans la figure 3 ci-dessous. Ainsi les joueurs professionnels Esport se différencieraient par la régularité de leurs rémunérations, comme spécifié dans la définition utilisée.

PRATIQUE	PRATiquANT	COMPÉTITION	RÉMUNÉRATION RÉGULIÈRE	ENJEU PRINCIPAL
LOISIR	JOUEUR	NON	NON	AMUSEMENT, SOCIABILITÉ, PROGRESSION...
AMATEUR	ESPORTIF	LAN & ONLINE (dont PARTIES CLASSÉES et LADDERS)	NON (LOTS, CASHPRIZES)	GAIN DE LA COMPÉTITION
PROFESSIONNEL	JOUEUR PROFESSIONNEL		OUI (SALAIRES, PRESTATIONS, CASHPRIZES)	
SPECTACLE	STREAMER	OUI ou NON LAN & ONLINE (dont PARTIES CLASSÉES et LADDERS)	OUI ou NON (ABONNEMENTS, DONS, SALAIRES, PRESTATIONS)	DIVERTISSEMENT, SHOW, ENTERTAINMENT

Figure 3: Typologie des joueurs de jeux vidéo selon France Esport (2018)

1.2.4 Sports et Esport

Bien que l'Esport soit un marché à part entière, il est intéressant de comparer ce marché naissant à un marché qui présente de nombreuses similitudes tout en étant bien plus développé et établi dans la société, celui du sport.

Jim Parry (2019) fait valoir que les sports électroniques ne sont pas des sports parce qu'ils ne sont pas suffisamment « humains », ils manquent de physicalité directe. ils ne font pas appel à un contrôle décisif de l'ensemble du corps et aux compétences de

l'ensemble du corps, et ne peuvent pas contribuer au développement de l'être humain dans son ensemble. Également parce que leurs modèles de création, de production, de propriété et de promotion imposent de sérieuses contraintes à l'émergence du type d'institutions stables et persistantes caractéristiques de la gouvernance sportive.

L'argument économique qu'avance Jim Parry a été discuté par Scelles, Qi Peng et Maurizio (2021) dans l'article « Do the Peculiar Economics of Professional Team Sports Apply to Esports? ». Un tableau récapitulatif des découvertes de leur étude se trouve en annexe 1. Selon les théories avancées dans l'article susmentionné, sept sur dix points de comparaison testés seraient applicables à l'Esport, ce qui montrerait un parallèle clairement établi. Nous analysons dans les prochains paragraphes certains des points clés ci-dessous permettant d'établir ce parallèle économique.

Premièrement, les sources de financement de l'Esport s'alignent sur certains des principaux sports d'équipe professionnels, mais leur poids diffère, le parrainage et la publicité étant beaucoup plus importants dans l'Esport (60 à 90 % des sources), tandis que les droits médiatiques sont beaucoup moins importants (environ 20 %). Conformément à l'idée selon laquelle les clubs de sport professionnel devraient diversifier leurs sources de financement pour limiter leur dépendance vis-à-vis des droits médiatiques, les équipes d'Esports devraient réfléchir à la manière de diversifier leurs revenus pour éviter une trop forte dépendance vis-à-vis du parrainage et de la publicité. Bien que les revenus numériques et de streaming soient encore limités, ils augmentent rapidement, et cela devrait être le cas au moins jusqu'en 2023 (Newzoo 2020). Cela peut aider les équipes d'Esports à atteindre un meilleur équilibre entre les sources de financement et à limiter leurs difficultés financières en cas de baisse des revenus du sponsoring et de la publicité.

Deuxièmement, à l'instar des sports, il a été souligné que l'Esport a besoin d'une réglementation, par exemple pour prévenir les difficultés financières. Mitchell (2014) a démontré que 72% des équipes de Dota 2 qui ont participé à The International en 2013 n'existaient plus en 2014. Cela était dû au fait que seules les équipes faisant le tournoi final avaient accès à la distribution de la cagnotte, ce qui est toujours vrai. Selon l'auteur, la solution est évidente : répartir l'argent plutôt que de soutenir uniquement le plus haut niveau de professionnels. Il reste à évaluer si une telle solution serait possible à mettre en place sans résistance de la part des meilleures équipes et des meilleurs joueurs dans un

jeu où les acteurs se sont habitués au fil du temps à la distribution de la cagnotte décrite ci-dessus.

Des implications théoriques peuvent en être déduites en ce qui concerne l'effet superstars (Ward & Harmon, 2019), la structure des prix et la performance, et le marché du gagnant qui emporte tout. De telles situations sont également apparues dans les sports, par exemple dans les sports individuels tels que le NASCAR ainsi que le tennis et le golf masculins. Dans ces sports individuels, de nombreux joueurs ne peuvent pas vivre de leur activité sportive, une situation qui fait écho à la réalité dans certains Esports comme Dota 2.

Dans l'ensemble, l'étude de Scelles et al., (2021) apporte une contribution économique à la comparaison entre les sports et les Esports, ajoutant au débat en cours sur leurs similitudes et leurs différences. Bien que certaines différences économiques soient identifiées entre les sports d'équipe professionnels et les Esports, il convient de noter qu'elles ne disqualifient pas l'Esport d'être considéré comme un sport. En effet, avoir un officiel chargé de faire respecter les règles, une ligue nationale ou un monopole au niveau territorial ne sont pas des conditions préalables pour être un sport. Dans l'ensemble, leur recherche est même plutôt favorable à un certain nombre de similitudes économiques entre les sports d'équipe professionnels et les sports électroniques, comme l'indique le score de similitude de sept sur dix.

Le fait que les sports d'équipe professionnels et les sports électroniques partagent une série de similitudes économiques peut simplement traduire la possibilité que les sports électroniques soient une forme spécifique de sport. On peut soutenir que les sports électroniques qui ont été créés beaucoup plus récemment que les (autres) sports pourraient fournir des indications sur le développement futur de l'Esport.

Du point de vue des jeux vidéo en tant que sports, Funk et al. (2018) ont fait valoir que « si tous les Esports sont des jeux vidéo, tous les jeux vidéo ne devraient pas être classés comme des sports ». Ils ont proposé que les jeux vidéo aient une structure (par exemple, des règles), soient organisés (par exemple, le respect des règles) et compétitifs (par exemple, des gagnants et des perdants) pour être considérés comme un sport. Ceci est soutenu par la littérature de l'économie du sport, qui considère l'Esport comme des compétitions organisées régies par des produits commerciaux, par exemple, des jeux

vidéo. Par conséquent, outre l'activité physique, la nécessité d'une institutionnalisation, avec des organes directeurs officiels et une normalisation, semble nécessaire pour définir les Esports comme un sport (Funk et al., 2018 ; Jenny et al., 2017). Cette perception est illustrée par la définition simple de Jenny et al. (2017) de l'Esports comme "compétitions organisées de jeux vidéo". Par exemple, les jeux vidéo sportifs tels que FIFA 17 ou Madden NFL 17 "sont des représentations virtuelles du sport traditionnel", mais ne comportent pas de tournois, de ligues et d'événements formels, et ne peuvent donc pas être qualifiés de sports car ils ne remplissent pas les conditions de structure, d'organisation et d'institutionnalisation (Funk et al., 2018).

Cependant, les jeux d'Esports tels que League of Legends et Counter Strike ont "des systèmes de classement formels, des joueurs qui s'affrontent en fonction de leur niveau de compétence, et des matchs qui se soldent par des gagnants et des perdants définitifs" (Funk et al., 2018), remplissant ainsi les conditions pour être classés comme un sport. Witkowski (2012) a examiné la sportivité de l'Esport, en particulier la physicalité des joueurs et les relations entre la performance humaine et les technologies, suggérant que l'interaction avec les technologies (par exemple, les Esports) reproduit la physicalité de la pratique des sports traditionnels.

Bien qu'ils estiment qu'il est problématique de comparer l'Esport aux sports traditionnels, Hallmann et Giel (2018) ont affirmé, qu'à l'instar du tennis, les jeux d'Esport exigent également une activité physique, de la dextérité, de la coordination, des réflexes rapides, une précision visuelle et une concentration mentale. De plus en plus, les jeux Esports tels que Space Junkies et Echo Arena se concentrent sur le mouvement physique des bras et des jambes du joueur.

À l'avenir, il est suggéré que l'introduction de technologies émergentes, telles que la RA et la RV, augmentera encore la physicalité des Esports. Cunningham et al. (2018) ont examiné la "sportification" en tant qu'Esports, ressemblant à des sports, ou l'ajout de composants sportifs aux pratiques Esports pour attirer le public. Cela met en évidence la complémentarité entre la pratique de jeux vidéo sportifs et la pratique de sports traditionnels (García & Murillo, 2020). En outre, García et Murillo (2020) ont constaté que le visionnage et la participation aux jeux d'Esports sont liés à l'intérêt pour les activités sportives traditionnelles, ce qui suggère un lien entre la pratique de jeux vidéo sportifs et les sports traditionnels.

1.2.5 Législation

Il est important d'aborder la question de la législation dans l'Esport car il a été prouvé qu'un cadre économique et législatif clairs sont positivement corrélés avec une professionnalisation d'un secteur et donc de ses acteurs (Pluss et al. 2019). Dans la section suivante, nous allons explorer les cadres législatifs belges et français en rapport avec l'Esport.

1.2.5.1 *Législation Belge*

En 2018, l'analyse « L'Esport en Belgique, quelles perspectives et quels enjeux ? » réalisée par le Centre Jean Gol nous apprend que le député Alain Destexhe a déposé une proposition de résolution visant à ce que l'Esport soit considéré comme un sport par la législation belge afin d'aligner la position de la Belgique sur l'Union européenne. En effet, en 2011, l'Union Européenne a adopté une déclaration reconnaissant les jeux tels que les échecs comme des sports car ils développent des compétences en matière de concentration, de patience, de persévérance, de capacité stratégique et d'analyse (Pluss et al. 2019). Les compétences que l'on retrouve dans les disciplines sportives telles que celles présentées plus haut dans ce dossier et, par conséquent, l'UE reconnaît l'Esport parmi les sports en général.

Si cette proposition pouvait être prise en compte et promue par la législation belge, la juridiction serait beaucoup plus claire, ce qui profiterait à tous les acteurs et fournirait un cadre de développement pour le secteur. La définition encadrée permettra aux structures et à leurs acteurs de bénéficier d'un statut juridique spécifique. Les organisateurs de tournois et les sponsors prospéreront alors dans l'environnement juridiquement défini que sont les événements sportifs et, enfin, le pays en bénéficiera également d'un point de vue fiscal puisqu'il y aura des règles de taxation applicables dans le contexte des événements sportifs (Weystman et al., 2018). Ainsi, par exemple, les prix en espèces ne sont actuellement pas du tout imposés car ils sont considérés comme des revenus extraordinaires.

En 2018, force est de constater que la situation n'a pas beaucoup évolué malgré les interventions auprès des décideurs et des représentants de l'État. L'Esport est associé aux "sports d'esprit" et les règles ne sont pas bien définies donnant une grande liberté lors de l'organisation de tournois. Comme elles ont lieu dans des lieux privés, elles ne nécessitent pas d'autorisation spéciale ou de procédures administratives de la part des autorités responsables. La collecte des prix offerts aux gagnants n'est pas non plus limitée par la loi. Le montant gagné peut être financé par des sponsors, des partenaires ainsi que par les inscriptions payées par les joueurs ou par le prix des billets vendus aux spectateurs. En outre, les gains des tournois sont récompensés par des prix en espèces, donc des sommes d'argent, qui ne sont pas imposés car ils sont considérés comme des revenus extraordinaires. Un avantage pour les joueurs d'Esport qui bénéficieront donc d'un bénéfice net de ces prix.

Si les joueurs sont encadrés par une structure, c'est elle qui reçoit le montant. Cette structure ne peut avoir des acteurs salariés en Belgique sans passer par des arrangements qui contournent les règles du marché du travail. De nombreux joueurs qui jouent sans contrat reçoivent des avantages en nature tels que des accessoires de jeu, des composants d'ordinateur et autres. Lorsque des joueurs mineurs veulent rejoindre une équipe ou participer à un tournoi, s'ils ne se voient pas immédiatement refuser l'accès, ils doivent fournir une autorisation parentale. Les joueurs de moins de 14 ans sont très rarement acceptés par les structures ou les organisateurs de tournois. Cette interdiction est sans doute motivée par la volonté de protéger les jeunes des jeux d'argent et de leurs excès (Bányai, et al., 2020).

En ce qui concerne les rémunérations salariales, une grande avancée a été réalisée en février 2021 faisant un parallèle entre le statut des sportifs professionnels et les professionnels Esportifs. Lors de la Commission des Finances et du Budget du 3 février 2021, le Vice-Premier Ministre et Ministre des Finances, Vincent Van Peteghem, a été interpellé par Steven Matheï sur la question de la taxation des sportifs professionnels belges engagés à l'intérieur de la Belgique. La réponse du ministre a été claire : la législation relative à l'exonération de 80% du paiement du précompte professionnel, telle que prévue par la loi du 4 mai 2007, s'applique également aux sportifs belges employés par des sociétés belges. Fiscalement, il n'y a donc plus de différence entre les athlètes

professionnels et leurs homologues virtuels (Commission des finances et du budget, 2021).

1.2.5.2 Législation française

En France, le 7 octobre 2016, a été publiée la loi pour la république numérique, qui définit les conditions d'établissement des contrats de travail des joueurs professionnels d'Esport et les termes de ces contrats. Ce contrat comprend quatre conditions qui fournissent un cadre juridique clair (Direction générale des entreprises, 2022) :

- Des contrats à durée déterminée d'un minimum de 1 an et d'un maximum de 5 ans qui peuvent être prolongés indéfiniment.
- Obligatoire pour les entreprises qui ont reçu un agrément leur permettant d'employer des joueurs d'Esport.
- Aucune durée obligatoire spécifique et peut être conclu pour une durée minimale.
- Il n'y a pas d'avantages obligatoires tels que stipulés dans le contrat de travail standard. Il est possible de déroger à la règle de la durée minimale lorsqu'un joueur est engagé pour remplacer un joueur absent ou suspendu ou lorsque le contrat court au moins jusqu'à la fin de la saison. C'est l'occasion pour les joueurs d'être embauchés plus facilement car la situation est moins contraignante pour l'entreprise.

Ces cadres législatifs sont essentiels au bon développement du secteur dans son ensemble et, bien que des avancées majeures aient été réalisées ces dix dernières années, de nombreuses améliorations pourraient encore être apportées à la législation actuelle en terme de précision et d'adaptation aux pratiques du milieu.

1.2.6 Jeux vidéo et mode de vie

Afin de mieux comprendre l'influence que peuvent avoir les Jeux vidéo sur l'identité des joueurs, nous allons dans cette section détailler l'influence que peuvent avoir ces derniers sur le mode de vie des joueurs, qu'ils soient professionnels ou occasionnels.

Selon Rudolf et al. (2020), dans leur étude comparant les modes de vie de joueurs réguliers de jeux vidéo, de joueurs professionnels d'Esport ainsi que de personnes sédentaires en dehors du groupe cible, le projet de recherche indique que les besoins en matière de santé et de mode de vie des joueurs de jeux vidéo et d'Esports ne sont pas propres à ce groupe cible. Ils sont confrontés aux mêmes défis concernant un mode de vie sain que la population moyenne. Néanmoins, dans le contexte des associations néfastes (faibles mais pertinentes) entre le temps de jeu vidéo et les résultats de santé, l'importance de fournir de nouveaux moyens de promotion de la santé à ce groupe cible est indiscutable.

D'autant plus, si l'on considère la popularité croissante de l'Esport ainsi que la numérisation croissante de la société, amenant inévitablement des modes de vie encore plus sédentaires. Changer la forme de l'entraînement aux jeux (qui jusqu'à présent a été principalement numérique) et l'intégrer dans le monde réel pourrait être un moyen possible d'intégrer l'activité physique et d'autres comportements liés à la santé dans les routines d'entraînement des joueurs de jeux vidéo et de sports électroniques.

Ce type de pratique est de plus en plus présent avec de nombreux coachs dans chaque domaine, il y a certes des coachs techniques propres au jeu en lui-même mais également des coachs mentaux, dont le travail est de préparer au mieux les professionnels à performer. En plus de ces coachs, de nombreuses personnes du staff membres des structures Esportives sont présentes afin d'encadrer au mieux les joueurs et créer un bon équilibre entre les jeux et leur vie privée et ainsi entre leur vie professionnelle et vie privée.

2 Cadre empirique

Dans cette partie, nous détaillerons les résultats des recherches empiriques tout d'abord en expliquant le choix de méthodologie qualitative, la méthode de collecte des données, d'échantillonnage et d'analyse. Cela nous permettra ensuite de discuter ces résultats à l'aide du cadre théorique fixé plus tôt en discutant tout d'abord de la motivation, puis du processus de construction de l'identité professionnelle des joueurs Esport et enfin, d'explorer l'impact sur les différents facteurs de l'identité professionnelle.

2.1 Méthodologie qualitative

J'ai choisi dans ce mémoire d'utiliser la méthodologie qualitative pour plusieurs raisons. Cette méthodologie est basée sur des données de terrain obtenues par le biais de d'observations, d'entretiens ou d'analyse de documents dans le but de comprendre et analyser des phénomènes sociaux et humains. Cette méthode de recherche étant basée sur les expériences et la vie plus généralement des sujets, nous analysons leurs opinions et l'interprétation de leur vécu grâce, dans notre cas, à des interviews.

De plus, les caractéristiques de cette méthodologie seraient : « on entreprend la recherche qualitative dans un cadre naturel où le chercheur est un instrument de collecte de données qui rassemble des mots ou des images, leur analyse inductive, met l'accent sur la signification de participants, et décrit un processus qui est expressif et convaincant dans le langage » (Kohn, Christiaens, 2014).

Le propre de la méthode de recherche qualitative est de répondre à des questions subjectives de manière la plus systématique et objective possible. Selon Ratner (2002), la connaissance objective de la réalité sociale, requiert des processus subjectifs, et à l'inverse, les processus subjectifs ont le potentiel d'enrichir la compréhension objective de cette réalité.

J'ai choisi cette approche je vise à explorer un phénomène qui n'a pas encore été beaucoup étudié, et que je souhaite obtenir des données riches, proches des répondants basées sur la conversation, en raison de l'objet d'étude. La méthodologie qualitative permet de construire la recherche de ce mémoire en se laissant aiguiller et se basant sur

le cadre empirique. Cette méthode particulièrement pertinente pour analyser des phénomènes sociaux tels que celui duquel traite ce mémoire, nous permet de garder une certaine souplesse dans la recherche et de réellement répondre à la problématique en se basant sur les données de terrain. Ce travail portant sur un processus identitaire profond, la méthodologie qualitative semble tout indiquée pour mettre en évidence les données pertinentes venant des expériences des interviewés.

Tout ceci nous permet de discuter avec des experts dans le domaine de l'Esport dans le but de mieux comprendre ce milieu complexe et ses acteurs, les motivations des joueurs à y participer et à y faire carrière mais aussi de saisir plus profondément les processus identitaires à l'œuvre tout au long de la carrière d'un joueur d'Esport. Cette approche nous permet d'obtenir une validité interne significative mais surtout des réponses nuancées. Cela met ainsi en avant les perceptions des répondants, et nous permet donc d'analyser les sujets dans leur environnement.

Il est toutefois important de noter que l'approche qualitative engendre une relativement faible validation externe dû au fait que le nombre d'interrogés est limité et que leurs réponses sont nuancées, ce qui entraîne une faible représentativité. De plus, certains biais sont potentiellement problématiques tels que les biais cognitifs ou motivationnels.

2.2 Collecte des données

L'échantillonnage étant essentiel afin d'obtenir des résultats représentatifs, j'ai longuement considéré chaque paramètre de sélection des répondants. Tout d'abord, j'ai choisi de ne sélectionner que des hommes, ces derniers étant très largement représentés sur la scène de l'Esport.

Ensuite, la tranche d'âge la plus représentée dans le public d'Esport étant les 12 à 25 ans, je me suis basé sur cette information pour la sélection. Selon la législation Belge, Française et la majorité des règlements de compétitions Esportives, l'âge minimum est de 18 ans, j'ai donc choisi de ne sélectionner que des répondants âgés de 18 à 25 ans.

De plus, afin de rester dans un cadre économique, social et législatif similaire, je n'ai opté que pour des répondants francophones, belges ou français. Ce mémoire ne visant

pas à identifier les variations culturelles et leur impact en termes d'identité, la sélection de joueurs d'une identité culturelle commune permet de se concentrer sur notre objet d'étude.

Enfin, pour que les expériences professionnelles restent plus ou moins similaires, je n'ai sélectionné que des joueurs professionnels en activité sur le jeu League of Legends. J'ai choisi ce jeu car il s'agit d'un des jeux les plus populaires, qui comprend de nombreux joueurs à la fois professionnels et amateurs. League of Legends procure également l'avantage d'être extrêmement structuré, à la fois en termes d'organisations Esportives que de compétitions. Cette structure permet ainsi aux joueurs de se développer dans un environnement plus stable que dans le reste de l'Esport et donc de pouvoir se projeter à plus long terme.

C'est donc sur base de ces critères que j'ai contacté des sujets masculins, âgés de 18 à 25 ans, francophones belges ou français et joueurs professionnels de League of Legends. Ces joueurs évoluent tous actuellement dans les ligues belge ou française de League of Legends.

Pour une étude qualitative comme celle-ci, la taille de l'échantillon ne doit pas nécessairement être très étendue. De plus, à l'instar d'athlètes ou de personnalités de domaines conventionnels, il est très difficile de contacter et d'obtenir du temps de la part de ces professionnels. Enfin, ce mémoire n'ayant pas pour but la généralisation de résultats, j'ai pris, sur base des réponses positives obtenues, six joueurs professionnels, sélectionnés sur base des critères susmentionnés, afin de mener mes interviews.

Afin de collecter les données empiriques de façon rigoureuse, j'ai opté pour l'entretien semi-directif. J'ai envisagé d'autres méthodes de collecte de données qualitatives telles que les focus groups, les entretiens individuels ou l'observation, mais l'entretien semi-directif permet d'orienter partiellement les réponses des personnes interrogées afin de pouvoir au mieux les confronter à la théorie. Des thèmes définis au préalable à l'aide du cadre théorique sont ainsi synthétisés dans le guide d'entretien repris en annexe 2. Ce guide pose des repères pour l'interview, agit comme un fil conducteur pour le collecteur de données. Ceci est crucial afin d'obtenir des informations de qualité directement liées aux thématiques recherchées car elles sont à la fois pertinentes pour répondre aux problématiques et peu contraignantes dans la méthode de récolte.

L'entretien semi-directif octroie une certaine liberté lors des interviews afin d'obtenir des entretiens réalisés en profondeur mais surtout très personnalisés. Ce type d'entretien nécessite peu de ressources et peut se faire à distance ce qui est pratique au vu de la population sélectionnée, les joueurs professionnels sont effectivement habitués à communiquer via différents canaux en ligne. Le guide d'entretien va à la fois permettre de poser des questions ouvertes ou plus précises mais aussi de structurer les informations recueillies dans le but d'effectuer des comparaisons entre les réponses des différents interviewés. J'ai, lors de chaque entretien, réalisé un enregistrement audio pour savoir retranscrire les réponses des répondants et les analyser.

J'ai choisi la logique de Roche (2009) lors de l'élaboration du guide d'entretien repris en annexe 2. Je commence par expliquer à mon interlocuteur en quoi cette entrevue m'est utile et pourquoi il est nécessaire de l'enregistrer ainsi que d'obtenir sa permission. Le fait d'enregistrer et retranscrire fidèlement les propos des répondants permet d'avoir une base fiable dans l'élaboration du cadre empirique. De plus, puisqu'il est primordial que les intervenants puissent s'exprimer fidèlement et librement, j'ai convenu avec ces derniers que leurs réponses seraient totalement anonymisées. Effectivement, le milieu de l'Esport est encore petit et malheureusement certaines pratiques douteuses sont encore d'actualité comme le prouvent les entretiens menés dans ce mémoire. Ne souhaitant pas que les carrières des joueurs interviewés puissent être impactés d'une quelconque façon négative, j'ai fait le choix d'anonymiser les participants ainsi que les noms des diverses organisations mentionnées tout en gardant un maximum d'éléments de contexte.

Ce guide d'entretien est composé de trois phases principales. Tout d'abord la phase d'introduction durant laquelle je pose les bases susmentionnées et me présente. Je rentre ensuite dans la phase principale en commençant par les sujets très généraux avec des questions sur leur expérience, et leur statut professionnel actuel. Je rentre ensuite de plus en plus profondément dans le sujet en abordant les rapports que le joueur entretient avec le jeu puis l'environnement de l'Esport et ses implications. Enfin, lors de la dernière phase, je ressors les points clés évoqués lors de l'entrevue, discute de leurs attentes futures et remercie l'intervenant.

Pour contacter les intervenants dans le but de réaliser les interviews j'ai tout d'abord tenté de les contacter par email afin que cela reste professionnel. Cependant, au vu du manque de réponses obtenue par ce moyen, j'ai fait le choix de contacter les joueurs

professionnels via le réseau social Twitter, réseau plébiscité par les acteurs de l'Esport. J'ai ainsi obtenu plusieurs réponses, malheureusement pas toujours positives. Effectivement, les joueurs ont un emploi du temps très chargé entre les matchs, les entraînements d'équipe ainsi que les entraînements seuls et cela a été la raison de plusieurs refus. J'avance comme hypothèse pour le manque de réponse que beaucoup de joueurs ne sont pas réellement intéressés par le domaine académique, mettent en doute l'utilité de la recherche ou ne souhaitent pas prendre le temps nécessaire pour répondre. J'ai toutefois eu des réponses positives de la part de 6 joueurs professionnels et ai donc conduit les interviews auprès d'eux sur la plateforme de communication Discord. Cette plateforme similaire à Skype ou Teams présente l'avantage d'être gratuite et très largement utilisée par les joueurs, ceci dans le but de garder les intervenants dans un espace connu et confortable. Ces entretiens sont retranscrits en annexe 3.

2.3 Analyse des données

Dans le but d'analyser les données récoltées, j'ai décidé de passer outre l'utilisation d'outils statistiques ou informatiques au vu du faible nombre de répondants et du peu de relevance en fonction du sujet. En effet, l'objectivité du traitement des données effectué par un logiciel d'analyse qualitatif n'est pas un gage de scientificité (Lejeune, 2016). Cependant, les interprétations des données subjectives par le chercheur sont nécessaires afin d'établir des conclusions scientifiques. Bien que son utilisation permette de faciliter le tri des données, j'ai, pour les raisons énoncées plus tôt, choisi d'effectuer cela manuellement afin de garder un esprit critique, de pouvoir user d'interprétations, de rester au plus proche des données et pour permettre, lors de l'analyse, de conserver les éléments de discours et de contexte.

Il est établi que les données relatives à l'identité sont très largement nuancées et donc subjectives dans leur nature (Stryker & Burke, 2000). J'ai ainsi fait le choix de garder cette subjectivité et toutes ses nuances et donc de ne pas objectiver et généraliser mais plutôt de donner du sens à ces résultats grâce aux connaissances acquises à l'aide du cadre théorique et de celles des répondants.

Ces interviews sont reprises en annexe 3 et c'est donc sur cette base, sur le tableau récapitulatif repris en annexe 4 ainsi que sur les théories énoncées plus tôt que je vais discuter ci-dessous des résultats que l'on peut en tirer.

3 Discussion

Cette section a pour but d'analyser les résultats de l'étude de terrain réalisée par entretiens semi-directifs auprès de six joueurs professionnels Esport à l'aide du cadre théorique. Nous discutons d'abord des motivations sous-jacentes à la pratique professionnelle de l'Esport avant d'aborder différents schémas de construction de l'identité puis d'établir l'impact de l'identité de rôle ainsi que des différentes composantes de l'identité professionnelle. Suite à plusieurs découvertes ressortant des interviews jugées pertinentes dans le cadre de notre analyse, nous avons fait le choix d'intégrer des théories nouvelles permettant également de challenger le cadre théorique établi.

3.1 Motivation

Lors des entretiens menés, la motivation des joueurs s'est avérée être un thème très important pour les répondants, c'est pourquoi la première partie de la discussion de ce mémoire y portera une attention toute particulière. Pour comprendre le contexte du nouveau phénomène de jeu de l'Esport, l'exploration des modèles de motivation de l'utilisation du jeu vidéo est sans doute le sujet le plus important.

Ceci paraît particulièrement pertinent car Griffiths (2017) a noté que lorsque le jeu vidéo devient une occupation et une carrière où les joueurs gagnent leur vie financièrement plutôt que de s'engager dans l'activité comme un hobby, cela change potentiellement les motivations du jeu. Nous pouvons constater dans les interviews menées que cela se vérifie. On retrouve notamment des mentions telles que « *Parfois j'ai plus envie de jouer mais j'ai un contrat et des obligations à respecter, un niveau à maintenir et ça on peut pas l'avoir sans entraînement* » (Joueur 4) ou encore le joueur 1 « *Bien sûr que j'aime toujours le jeu mais quand je joue c'est plus pour me détendre, c'est soit pour monter dans le classement soit pour m'améliorer* ». De plus, de nombreux chercheurs ont examiné les motivations des joueurs, et même si la base théorique et les genres de jeux vidéo examinés sont différents, certains modèles de motivation généraux et communs ont été trouvés selon diverses études empiriques réalisées.

Par exemple, Vorderer et ses collègues (Vorderer et al. 2003) ont découvert que les éléments les plus essentiels qui sous-tendent les motivations des joueurs sont l'interactivité et la compétition. L'interactivité est la possibilité de communiquer et de coopérer avec d'autres joueurs dans un environnement en ligne, et la compétition est le mécanisme par lequel les joueurs peuvent se comparer les uns aux autres. Sherry et ses collègues (2006) ont décrit des schémas de motivation similaires chez les étudiants et les lycéens qui jouent à des jeux vidéo, notamment l'excitation, le défi, la compétition, la distraction, la fantaisie et les interactions sociales. D'après leurs conclusions, les motivations diffèrent selon l'âge du joueur. Les motivations les plus importantes pour les jeunes joueurs étaient la compétition et le défi, tandis que les joueurs plus âgés étaient plus motivés par le défi, les interactions sociales, l'excitation et la distraction. Une fois de plus, selon le travail de terrain réalisé dans le cadre de ce mémoire, cette théorie semble vérifiée car les personnes interviewées appartenant au second groupe décrit ci-dessous, plusieurs mentions de défis, d'interactions sociales et d'excitation ont été relevées comme « *le fait de savoir qu'il y a toujours plus fort que moi ça me déter (motive) à devenir toujours meilleur* » (Joueur 2) ou « *parfois je joue juste pour voir mes potes, que ce soit dans le jeu ou devant un verre c'est pareil, on s'amuse* » (Joueur 3) ou encore le joueur 1 « *avant une compétition je tiens plus en place, c'est un mélange de stress et d'excitation, c'est une sensation incroyable* ».

Le questionnaire sur la motivation des jeux en ligne développé par Demetrovics et ses collègues (2011) a examiné les motivations des joueurs d'une manière très générale. Leurs résultats ont montré des schémas de motivation chez les joueurs similaires à ceux d'autres études empiriques (c'est-à-dire l'évasion, l'adaptation, la fantaisie, le développement des compétences, la récréation, la compétition et le social). L'une des conclusions communes de ces différentes études ainsi que des résultats du présent mémoire est que la compétition est l'une des motivations les plus essentielles dans la pratique des jeux vidéo. Ainsi, les joueurs qui s'identifient comme des professionnels de l'Esport devraient avoir des niveaux plus élevés de motivation compétitive, bien que d'autres motivations de jeu soient également susceptibles d'être différentes de celles des joueurs non professionnels et occasionnels. Nous ne disposons pas ici de point de comparaison avec des joueurs non professionnels de jeux vidéo mais il ressort clairement des interviews menées que la motivation compétitive est extrêmement présente avec par exemple les citations « *Jouer en soloq (entraînement seul) c'est marrant mais si il y avait*

que ça j'aurais arrêté le jeu depuis longtemps, moi c'est les tournois et le championnat qui font que je donne tout » (Joueur 6) ou « Si il y avait pas la compétition je pense que je pourrais pas garder ce rythme d'entraînement, j'aurais pas la foi (motivation) » (Joueur 5).

Dans l'étude de Seo (2016), les joueurs professionnels d'Esport ont affirmé que les principaux éléments qui ont attiré les joueurs à poursuivre une carrière dans l' Esport étaient l'apologie de la maîtrise des compétences, la poursuite de l'amélioration personnelle et l'importance de la justice, de l'équité et du respect mutuel. Cependant, les joueurs d'Esport sont déterminés à faire carrière et estiment que le voyage dans lequel ils embarquent leur permet d'éprouver une meilleure estime d'eux-mêmes, de s'accomplir et d'être reconnus socialement. Cela se confirme partiellement dans les entretiens menés dans ce mémoire, en précisant que ces sentiments dépendent énormément des résultats compétitifs, ceci faisant le lien direct avec ce qu'éprouvent les professionnels de sports traditionnels. Ceci est particulièrement tangible dans des citations telles que celle du joueur 2 *« Déjà quand tu joues seul, quand tu gagnes c'est la meilleure sensation du monde et quand tu perds t'as l'impression que ta vie c'est de la merde alors imagine quand t'as des dizaines de milliers de personnes qui te regardent et que ta carrière professionnelle dépend de tes performances en jeu »* ou encore le joueur 4 *« Moi j'ai eu la chance, je sais pas si on peut vraiment appeler ça de la chance parce que je travaille pour mais j'ai eu la chance d'avoir de très bons résultats compétitifs jusque maintenant et je pense que c'est pour ça que j'aime tant l'Esport mais quand je vois ce qu'ont vécu certains de mes coéquipiers franchement ça fait mal de voir ce que les gens peuvent être égoïstes ».*

Comme développé ci-dessus, plusieurs des facteurs de motivations sont semblables à ceux de professionnels sportifs traditionnels et même si la littérature scientifique est très prolifique dans la comparaison du sport et de l'Esport, les joueurs y sont très peu réceptifs. Il a été dit dans l'étude de terrain par le joueur 4 *« Je suis pas un sportif moi, même si on s'entraîne peut être autant, j'en sais rien, je suis pas un athlète je suis juste un mec qui joue bien aux jeux vidéo »* ou même par le joueur 5 *« Ca me saoule tous ces gens qui veulent toujours nous comparer aux sports classiques, l'Esport c'est l'Esport, il y a pas à aller chercher midi à quatorze heures ».* Ainsi, bien que les similitudes et points de comparaisons soient multiples, cette dimension ne rentrerait pas dans la définition de l'identité professionnelle des joueurs professionnels Esport.

Même si l'Esport est un loisir sérieux, les joueurs professionnels considèrent toujours l'activité comme amusante et motivante. Il serait intéressant d'étudier le ressenti de joueurs professionnels à la retraite afin d'examiner si un manque d'amusement ou de motivation a pu être la cause de leur arrêt de l'activité.

3.2 Construction de l'identité professionnelle

Comme développé dans le cadre théorique, l'identité n'est pas un phénomène statique mais bien une évolution continue. C'est pourquoi, afin d'analyser l'identité professionnelle des répondants, il est pertinent d'également les comparer aux cadres théoriques de construction de ladite identité.

3.2.1 Monomythe du voyage du héros

En examinant comment les joueurs d'Esport acquièrent une identité de joueur professionnel, Seo (2016) a identifié trois étapes correspondant au monomythe du voyage du héros de Campbell. D'après les récits des joueurs d'Esport, au cours de la première étape (« l'appel de l'aventure »), les joueurs considéraient les jeux comme une activité de loisir occasionnelle.

On retrouve ces traits dans plusieurs des interviews avec par exemple des mentions de « *jouer pour le plaisir* », l'envie de « *connaître la communauté des joueurs* ». C'est ainsi qu'ils ont commencé à former des perceptions initiales et à établir des relations interpersonnelles dans le monde social de l'Esport. Cette dimension sociale, comme développé dans la théorie en début de ce mémoire est essentielle au développement de l'identité du joueur et semble bien se trouver à la base du chemin de développement du joueur professionnel Esport.

Dans la deuxième phase (« la route des épreuves »), ils commencent la transformation personnelle pour devenir un joueur d'Esport. Par exemple, ils spécialisent leurs compétences et leurs connaissances sur le jeu et les mécanismes, et leurs attitudes changent également à l'égard du jeu et ils commencent à s'engager plus régulièrement dans les pratiques Esport.

Encore une fois, cette étape semble se retrouver dans plusieurs interviews avec notamment la mention « *j'étais bon, vraiment bon, mais je voulais encore devenir meilleur* ».

alors j'ai étudié plus en profondeur les mécanismes du jeu pour essayer d'avoir un avantage sur les autres bons joueurs » (Joueur 4). On peut noter ici à la fois la spécialisation mais également un changement d'attitude. La notion d'engagement et de temps est également très récurrente dans les interviews comme dit à plusieurs reprises notamment par le joueur 1 *« Il y a un moment où je ne faisais quasiment plus que ça, je sentais que je pouvais être le meilleur mais il fallait que je m'entraîne toujours plus »*. On décèle un clair esprit de compétition qui se dessine ainsi que la régularité des pratiques Esport qui s'imposent.

Enfin, au stade final (« le maître de deux mondes »), les joueurs professionnels acquièrent une nouvelle identité de joueur Esport. Ils trouvent ensuite les occasions de confirmer cette nouvelle identité avec d'autres aspects importants de leur vie quotidienne et leur concept global de soi en tant que joueur Esport.

Cette dernière partie est à nuancer avec l'étude menée dans ce mémoire. Bien qu'une identité semble se former, ce n'est pas toujours aussi clair que ce que Seo (2016) laisserait penser. Comme explicité dans la théorie en début de mémoire, la création de l'identité est un processus continu et non pas un objectif final atteint une fois devenu joueur professionnel d'Esport. La pratique semble le confirmer avec, en fonction des sujets, des ressentis différents et des constructions différentes. Certains ne se sentent pas encore réellement joueurs professionnels alors que présents depuis de nombreuses années sur la scène Esportive et remplissant tous les critères théoriques les définissant comme joueurs Esportifs professionnels. On peut relever le commentaire du joueur professionnel 6 disant *« Je sais pas, pour moi ça a toujours été un jeu et parce que j'étais bon je pouvais être payé, tant mieux, mais pour moi ça reste un jeu et c'est tout, peu importe comment les autres me voient. Parfois les gens me regardent comme si j'étais une star mais je suis juste un mec qui joue bien aux jeux vidéo point barre, ça me fait bizarre que des gens me parlent de professionnels »*. Dans le cas présent, on pouvait retrouver une mention des deux premières étapes mais pas de la troisième. Cette identité professionnelle ne s'est jamais créée ou tout du moins pas selon les schémas attendus et la confirmation venant du monde extérieur lui paraît donc étrange. Cela pourrait être un cas isolé mais le joueur semble être lucide quant à ses compétences et à son statut et pourrait donc être un type de joueur professionnel à part entière.

Néanmoins, la théorie de Seo semble toutefois coller avec l'expérience de certains des autres individus interrogés. On peut noter par exemple la réponse du joueur 4 *« C'est vrai*

que je me sentais déjà assez professionnel, ça faisait un moment que je gagnais correctement ma vie avec l'Esport mais je n'en parlais pas beaucoup autour de moi. En vrai c'est vraiment quand mes potes ont commencé à me regarder en compétition en stream et se sont rendu compte de tout ça et qu'ils m'en ont parlé que je me suis rendu compte que ça faisait vraiment partie de moi maintenant, tout ça ça me paraissait normal mais eux étaient choqués ». Ce passage montre en effet une confirmation par les pairs dans la vie personnelle de l'identité professionnelle du répondant, le fait que ces deux identités pourtant bien distinctes à la base n'en forment plus qu'une a été déclenché par la confirmation du cercle personnel.

3.2.2 Processus de construction selon Kim et Thomas

Comme Seo (2016), Kim et Thomas (2015) ont exploré le processus par lequel un joueur de jeux vidéo devient un joueur d'Esport en utilisant la théorie de l'activité (Engeström 1993, 1999 ; Engeström et al. 1999). Les auteurs ont développé un modèle expliquant les schémas motivationnels, les objectifs changeants et les styles d'apprentissage des joueurs tout en devenant des joueurs Esport professionnels d'un point de vue plus socioculturel. Kim et Thomas (2015) ont également souligné que lorsqu'on essaie de définir l'Esport, il est important d'étudier ce phénomène complexe de manière plus globale, en incluant non seulement les joueurs d'Esport, mais aussi les sponsors, les fans et l'ensemble de la société de l'Esport.

Dans cette optique, Kim et Thomas (2015) ont développé leur modèle de théorie des étapes des joueurs professionnels de jeux vidéo en interrogeant des joueurs professionnels d'Esport sud-coréens (9), des entraîneurs (2), des directeurs d'équipe (2) et un conseiller psychologique du jeu vidéo professionnel. Il est intéressant de faire le parallèle dans ce mémoire avec leur étude car, comme mentionné précédemment, la Corée du Sud culmine à la pointe de l'Esport depuis sa création et, les sujets interrogés dans ce mémoire étant tous originaires de Belgique ou de France, cela pourrait suivre dans nos pays.

Après tous les entretiens, cinq étapes différentes ont été développées, où les performances et les modèles de motivation des joueurs peuvent différer. Au début, les joueurs professionnels sont inexpérimentés et doivent résoudre des tâches qu'ils n'ont jamais vues auparavant, il s'agit de la phase d'appréciation (Kim & Thomas, 2015)

Dans l'enquête menée pour ce mémoire, on constate effectivement systématiquement dans chaque interview, les notions de plaisir et d'apprentissage lors du début de leur voyage. Par exemple il est dit par le joueur 1 *« C'est clair qu'au début c'était trop bien, j'avais trop envie de jouer tout le temps, déjà parce que je m'amusais de fou mais aussi parce que je voulais tout découvrir et il y avait tellement de persos, tellement d'objets, je voulais tout apprendre, tout savoir »*. Etant inexpérimentés, les joueurs commencent par découvrir les caractéristiques du jeu et du personnage, ces découvertes associées à la façon de jouer semble résulter, d'après les répondants, en un certain plaisir de jeu.

Ensuite, ils améliorent leurs compétences, perdent leurs motivations intrinsèques et le plaisir de jouer, que Kim et Thomas (2015) appellent phase de difficulté.

Cette phase est à nuancer légèrement car certes dans chacune des interviews on peut relever que suite à la phase d'appréciation les joueurs ont développé leurs compétences mais ils n'ont pas tous perdu leurs motivations intrinsèques ou le plaisir de jouer. La moitié des répondants affirme n'avoir jamais vraiment perdu ce plaisir. Le joueur 3 décrivant son plaisir face au jeu disait *« Je comprends pas comment on peut être joueur pro et pas prendre du plaisir à jouer. Je saurais pas faire ce que je fais, être au top niveau tout le temps sans m'amuser dans ce que je fais. Je pense que si je prenais plus de plaisir dans le jeu, je saurais jamais passer autant de temps à m'entraîner et donc pouvoir être pro »*. Aux yeux du répondant, il est indispensable de garder le plaisir de jouer tout au long de sa carrière afin de rester compétitif, une perte de plaisir signifierait une perte de motivation, qui conduirait à moins d'entraînement et donc un niveau compétitif moindre, qui pourrait devenir insuffisant.

De plus, on peut noter que plaisir et motivations ne sont pas toujours corrélés, certains des répondants disaient être plus motivés que jamais à performer alors qu'ils n'éprouvaient plus vraiment de plaisir à jouer. On peut citer le passage extrait de l'interview du joueur 2 *« c'était une passe bizarre, j'avais la rage je voulais vraiment devenir meilleur, j'étais super motivé à m'améliorer mais je m'amusais plus, je jouais toute la journée et j'avais cette sensation de devenir bon mais si j'avais fait un peu trop de défaites je m'amusais plus du tout. Tout commençait à dépendre de la victoire ou de la défaite »*. On peut constater ici que le plaisir de ce joueur ne venait plus du jeu en lui-même mais plutôt des résultats qu'il réussissait ou non à atteindre. Ce résultat lui procurait ainsi du plaisir

s'il était bon mais plus le fait de jouer. Dans ce cas-ci, la motivation intrinsèque est clairement dissociée du plaisir de jeu.

Néanmoins, nous pouvons tout de même affirmer que, dans l'ensemble, les interviews menées tendent à confirmer cette phase, bien qu'à des degrés assez divers. On constate majoritairement que le plaisir semble diminuer et que les motivations fluctuent pendant la période où les compétences se développent.

Lorsque les joueurs acquièrent des compétences plus développées, ils retrouvent le plaisir de jouer, phase qualifiée de réalisation (Kim & Thomas, 2015). Une nouvelle fois, cette phase serait à nuancer car pour plusieurs joueurs, une fois que les compétences ont été acquises, ce n'est plus le jeu qui leur permet de prendre du plaisir mais bien leur niveau en lui-même.

Le système de classement de League of Legends étant extrêmement structuré, l'évolution des compétences peut vite se constater dans l'évolution du classement. Ainsi, si le joueur voit son classement monter après une journée de jeu, il en retirera du plaisir mais si, au contraire, cette journée se solde par une perte de classement, pour plusieurs des répondants ils n'auront pris aucun plaisir, voire même ils éprouveront de la colère. Selon l'un des répondants, le joueur 6, il lui arrivait de s'énervier violemment « *Parfois quand j'avais passé toute la journée à jouer et qu'on m'a int (quelqu'un faisant perdre de manière volontaire son équipe) mes games toute la journée, il y a un moment tu pètes un plomb. Il y a une fois où le mec m'avait ruiné deux games d'affilée. Pendant la troisième il me fait encore de la merde, j'ai vu rouge j'ai détruit mon clavier de rage. Bien sûr à ce moment-là je prends pas de plaisir. Je sais que ça peut arriver mais le problème c'est quand ça commence à arriver trop souvent, là tu te poses des questions* ». Dans le cas présent, il y a une nette perte de plaisir s'ensuivant d'une remise en question même de l'activité. Lorsque cette activité n'est qu'un loisir ça ne pose pas réellement de problème au joueur mais lorsque cette dernière est professionnelle et fait partie de l'identité de la personne, c'est une remise en question totale de l'identité professionnelle qui s'opère.

Malheureusement, la plupart des joueurs ne parviennent pas à atteindre ce stade et n'ont plus la possibilité de jouer de manière professionnelle. Ils perdent la gloire et la satisfaction qu'ils ont pu connaître auparavant et entrent dans la phase qualifiée par Kim

et Thomas (2015) d'effondrement, avant de devoir se rétablir et accéder à la phase de récupération.

Ces phases ne semblent pas vraiment ressortir lors des interviews menées dans ce mémoire, toutefois cela ne serait pas suffisant pour affirmer qu'elles ne sont pas présentes à cause de deux limites induites par la sélection des répondants.

Tout d'abord les répondants sont tous relativement jeunes (entre 19 et 25 ans), ce qui signifie qu'ils n'ont pas tous eu l'opportunité de faire l'expérience de ces phases. Il n'est pas exclu que certains des répondants puissent dans un futur potentiel, entrer dans ces phases de leur carrière. Il serait potentiellement intéressant d'interviewer des joueurs professionnels à la retraite ou reconvertis afin de vérifier la présence ou non de ces phases et le rôle que cela a joué dans leurs choix de carrière.

Ensuite, il est important de noter que tous les répondants sont des joueurs professionnels toujours en activité à ce jour et faisant tous partie des deux mêmes ligues, la LFL et la Div2. Ces ligues, bien que déjà extrêmement compétitives et reconnues internationalement (principalement la LFL), ne correspondent pas au niveau le plus élevé que les joueurs peuvent atteindre. Effectivement, la LEC (ligue européenne) se trouve au-dessus hiérarchiquement des ligues des répondants et aucun des répondants n'a eu l'opportunité de la rejoindre. Cela signifie que les interviewés n'ont eu que peu de mobilité verticale au cours de leur carrière professionnelle et n'ont donc pas forcément rempli les conditions pour entrer dans les phases d'effondrement ou de récupération.

Kim et Thomas (2015) ont attiré l'attention sur les modèles de motivation qui changent au cours du développement d'un joueur Esport, en soulignant le fait que les joueurs Esport utilisent ces jeux vidéo particuliers différemment d'un joueur occasionnel. Même si toutes les étapes de leur modèle ne semblent pas coïncider parfaitement avec le présent mémoire, il est important de souligner les conclusions auxquelles ils sont arrivés et qui génèrent un impact sur notre étude. Ces conclusions signifieraient que jouer à des jeux vidéo dans les étapes supérieures de leur modèle est considéré comme un travail (motivations extrinsèques) plutôt que comme un loisir (motivations intrinsèques) (Kim & Thomas, 2015).

3.3 Identité de rôle

Dans cette partie de la discussion nous analysons l'importance de l'identité de rôle des joueurs professionnels Esport. Pour cela, nous utilisons la théorie de rôle selon Stryker et Burke (2000) basée sur l'importance et l'engagement ainsi que la théorie de rôle selon Ashforth (2001).

Si l'on considère tout d'abord l'identité de rôle selon Burke et Stryker (2000), l'importance de l'identité est définie comme la probabilité qu'une identité soit invoquée dans une variété de situations, ou alternativement entre les personnes dans une situation donnée. Ainsi, les théoriciens de l'identité ont émis l'hypothèse que plus l'importance d'une identité par rapport aux autres identités incorporées au soi est élevée, plus la probabilité de choix comportementaux en accord avec les attentes liées à cette identité est grande.

Selon les répondants, nous constatons deux phénomènes s'opposant fortement lors de l'analyse de l'identité de rôle. Effectivement, la probabilité que l'identité de joueur professionnel Esport soit invoquée dans le milieu amical ou familial est relativement faible pour la majorité des répondants, nous voyons cela par la mention par exemple de « *quand je suis en famille je vais jamais réagir en joueur pro, j'ai toujours été *Prénom du joueur* et je le resterai, que je sois joueur pro ou pas ça n'y change rien* » (Joueur 4) ou encore « *avec mes potes ça dépend, si c'est des potes qui regardent de l'Esport alors oui j'ai l'impression que je suis différent d'avant d'être pro parce que je sens que notre relation a changé mais avec les anciens potes de lycée pas du tout* » (Joueur 2). Il ressort clairement de ces citations que si le cercle n'est pas au courant du monde de l'Esport, il y a très peu de chance que cette identité de rôle soit invoquée, nous pourrions ainsi dire que l'importance de cette identité est relativement faible mais cela serait sans prendre en compte la fréquence de ces situations.

A l'instar du jeu qui est omniprésent dans la vie des joueurs professionnels, leurs cercles sociaux sont quasiment tous entremêlés à ce milieu. Nous constatons ce point dans des affirmations comme « *parfois j'ai l'impression que l'Esport c'est toute ma vie, mes potes récents sont des joueurs, quand je m'entraîne avec mon équipe forcément aussi, quand je joue tout seul après ou même avec mes anciens potes, on parle énormément du jeu* » (Joueur 1) ou encore par le joueur 4 « *La majorité de mes journées pendant la saison c'est soloq*

(entraînement seul) puis entraînement en team puis débrief avec l'équipe puis manger, encore un peu de soloq et puis dodo, à ce moment-là oui je pense et je parle quasiment plus que du jeu et de la compétition ». Ainsi cette identité de rôle, bien qu'assez distincte en fonction des groupes sociaux fréquentés présente une haute probabilité d'être invoquée au quotidien et on y attacherait donc une haute importance selon Stryker et Burke (2000).

L'engagement, second pilier de leur théorie, se réfère au degré auquel les relations des personnes avec les autres membres de leurs réseaux dépendent de la possession d'une identité et d'un rôle particuliers. L'engagement est mesurable par les coûts de la perte de relations significatives avec les autres, en cas de disparition de l'identité (Stryker, & Burke, 2000). Ce second volet de la théorie paraît quant à lui assez clair à estimer à l'aide de l'étude de terrain. En effet, comme mise en évidence précédemment, la fréquence des contacts reliés à l'Esport est extrêmement élevée et donc la disparition de cette identité et des relations significatives y associées aurait un très fort impact. Cela est cristallisé dans plusieurs des entretiens avec notamment la phrase « *Sans l'Esport je pense que je parlerais à personne, les seules personnes avec qui je parle c'est mes potes sur le jeu, mes coéquipiers ou le staff, c'est un peu triste *rire** » (Joueur 5) ou encore « *mes meilleurs potes et même ma copine je les ai rencontrés sur le jeu, j'ai jamais arrêté de jouer donc je sais pas si ça aurait vraiment un impact mais oui, en tous cas avec les potes de LoL, même si on s'entend super bien on se verrait beaucoup moins, ça ferait bizarre.* » (Joueur 4). Ainsi, même si les degrés sont différents en fonctions des interviewés, il apparaît clairement que, pour chacun d'entre eux, le niveau d'engagement est très élevé.

Nous arrivons ainsi à la spécification de la théorie de l'identité de la formule de Mead: l'engagement forme l'identité, l'importance forme le comportement de choix de rôle. Ces deux composantes s'étant révélées très présentes selon notre étude de terrain, nous pouvons affirmer que dans le cas des répondants sélectionnés, l'identité de rôle associée au statut de joueur professionnel Esport est très forte.

Enfin, afin de compléter cette théorie, il paraît intéressant de la combiner avec la théorie d'Ashforth, avançant que plus le niveau d'identification au rôle est élevé, plus il est probable que l'individu intériorise l'identité de rôle comme une définition partielle de lui-même, et plus il est susceptible d'adopter fidèlement cette identité (Ashforth, 2001). Cette théorie assez corrélée au concept d'importance avancé par Stryker et Burke (2000) semble également se vérifier dans les réponses des interviewés. Nous relevons

notamment les témoignages « *maintenant ça fait tellement longtemps que je suis joueur que je sais plus trop qui je serais si je l'étais plus, j'ai l'impression que beaucoup plus de personnes me connaissent en tant que *Pseudo du joueur* que comme *Prénom du joueur** » (Joueur 6) ou encore « *quand je me présente et que je fais pas gaffe ça m'arrive encore souvent de dire mon pseudo à la place de mon nom *rires** » (Joueur 1). Ces citations sont des signes caractéristiques que cette identité de rôle a été intériorisée et a été fidèlement adoptée dans diverses situations. Nous pouvons ainsi affirmer que pour les répondants, la théorie d'Ashforth (2001) serait vérifiée.

Ainsi, de par la théorie de Burke et Stryker confirmée par les entretiens, nous pouvons avancer que les joueurs professionnels Esport présentent une identité de rôle marquée. De plus, à l'aide de la théorie d'Ashforth, il apparaît que, en conséquence de cette identification forte, l'identité de rôle deviendra très présente dans l'identité professionnelle et globale, et que le joueur est très susceptible d'adopter fidèlement cette identité.

3.4 Identité professionnelle

Dans le but de confronter le cadre théorique et les recherches de terrain effectuées, nous utiliserons les travaux d'Albert et al. (2003) largement influencés par les théories de Dubar (2000) et Sainsaulieu (1986) présentés plus tôt dans ce mémoire. Ainsi, ils identifient trois facteurs d'identité professionnelle: l'identité par la profession, l'identité par l'appartenance à un groupe ainsi que l'identité par l'appartenance à une entreprise.

Comme énoncé dans le cadre théorique, l'identité par la profession est directement liée aux caractéristiques propres à la profession exercée, parce que chaque profession répond à une définition objective commune à tous les membres de la société. L'utilisation des connaissances du joueur, de son style personnel, de sa logique d'action, de ses stratégies et de ses compétences dans son travail constitue son identité professionnelle. Ainsi, malgré le fait qu'une profession relève d'une identité avec des caractéristiques historiques, l'individu est unique et va s'approprier les gestes et logiques de sa profession.

Ce facteur est mesurable par le degré d'appartenance à la profession qui semble très élevé chez les joueurs professionnels d'Esport interviewés. Effectivement, les

réponses « *quand quelqu'un me dit que pour lui regarder de l'Esport avec des potes c'est devenu aussi bien voire mieux que de regarder du foot je suis content* » (Joueur 2) ou « *quand j'entends des gens qui disent que l'Esport dans tous les cas c'est voué à l'échec ça m'énerve parce que dans le fond l'Esport c'est nous, c'est les joueurs pros* » (Joueur 4). Nous pouvons déceler dans ces témoignages déjà une forte appartenance à la profession dans le sens même de leurs paroles mais également dans le phrasé. L'usage du « nous » montre que le joueur s'identifie clairement au groupe et s'inclut. On note aussi que les succès ou les échecs de la profession sont considérés comme des compliments ou insultes pris personnellement, qui sont, à l'instar du phrasé, des marqueurs forts d'identification à la profession.

Ensuite, les individus construisent également leur identité professionnelle à travers leur appartenance à un groupe. Ces différents groupes sont potentiellement des équipes, des joueurs d'autres structures ou encore des individus liés par une activité ou une cause commune comme le personnel des différentes structures Esport tels que les coachs ou les administrateurs. Le travail est ici considéré comme un espace de socialisation et d'identification partagée. L'autre s'impose ainsi comme une référence au travers de laquelle l'individu va exécuter un mimétisme, la différenciation ou la comparaison, et ces contacts avec ce groupe définit donc partiellement les caractéristiques de son individualité.

Comme développé plus tôt dans cette discussion, les joueurs professionnels Esport naviguent énormément dans leur quotidien dans des cercles sociaux reliés à l'Esport. Cette profession, à l'instar des athlètes professionnels de sports classiques, tend à influencer la vie et l'identité dans sa globalité (Funk et al., 2018). On peut notamment identifier une définition de l'identité par la différenciation vis-à-vis des administrateurs comme le suggérerait la théorie (Golden et al., 2000) et que la pratique tendrait à confirmer via notamment la mention du joueur 5 « *on est un peu tous dans le même esprit dans la structure, c'est super bonne ambi, à part peut-être avec les patrons où parfois c'est compliqué parce que tu vois qu'on a pas forcément les mêmes façons de penser* ». Au contraire, on constate un très fort mimétisme en général en début de carrière avec par exemple le joueur 3 « *au début tu sais pas trop dans quoi tu rentres, tu te sens un peu comme une fraude, t'es payé à jouer tu vois ? Puis au final tu suis un peu les autres et tu finis par t'habituer* » ou « *Dans ma première structure j'étais complètement perdu, on avait*

*quasiment pas de staff mais heureusement *Prénom d'un joueur d'expérience* était là pour m'aiguiller, je pense que sans lui j'aurais été perdu » (Joueur 2). Enfin, la comparaison est extrêmement présente entre joueurs, probablement un résultat du fait que le milieu de l'Esport soit aussi compétitif, comme mentionné dans la théorie, il y a énormément de volontaires pour très peu d'élus. En ce qui concerne la comparaison, en général, elle s'opère avec d'autres joueurs occupant le même poste sur le jeu « *Quand tu vois un Canyon (joueur professionnel de très haut niveau) tu te dis qu'il y a un gouffre entre lui et toi, parfois ça te motive en te disant que tu peux toujours être meilleur* » (Joueur 1) ou encore « *je peux pas vraiment dire que je suis le meilleur sinon je serais déjà en LEC mais je pense que j'aurais plus ma place que certains des supports actuels de la ligue* » (Joueur 3). Cette comparaison tend en effet à être accentuée par les médias autour de l'Esport établissant sans cesse des classements des joueurs et des organisations, cela joue beaucoup sur la définition de l'identité professionnelle par l'appartenance à un groupe.*

L'appartenance à une entreprise est également un vecteur d'identité, et la relation avec l'entreprise permet à cette identité d'exister. L'individu intègre presque inconsciemment les gestes, les mots, les principes, les valeurs ou le jargon de l'entreprise dans laquelle il travaille.

Selon Seo et al. (2016) les joueurs professionnels Esport seraient moins définis par leur lieu de travail que par ce qu'ils font. Les objectifs de carrière des professionnels auraient tendance à être basés sur des attentes personnelles et sur l'examen de ce qui est d'une importance fondamentale dans leur vie, comme les normes et les valeurs professionnelles, plutôt que sur des initiatives assignées par l'organisation et cela se vérifie dans une certaine mesure dans les entretiens menés. Des citations comme « *Si je suis chez *Nom d'équipe du joueur* ou *Nom d'une autre équipe de la ligue* pour moi c'est pareil, c'est deux bonnes équipes et tout ce que je veux c'est passer au niveau supérieur, c'est juste des tremplins* » (Joueur 6) ou encore « *quand on est tous en ligne on ressent pas trop la présence de la structure, à part pour la fanbase, que ce soit une organisation ou une autre c'est pareil* » (Joueur 3) nous laissent à penser que l'identification professionnelle se définit très peu via l'appartenance à une entreprise en particulier dans le domaine de l'Esport, ce qui tendrait à confirmer la théorie de Seo (2016).

En conclusion, notre étude de terrain nous pousserait à affirmer que l'identité professionnelle des joueurs professionnels d'Esport serait très fortement influencée par

l'identité par la profession avec un fort sentiment d'appartenance à la profession ainsi qu'une forte identité par le groupe, notamment par différenciation, mimétisme ou comparaison vis-à-vis des différents acteurs de la scène Esport. Leur identité professionnelle serait toutefois moins influencée par l'appartenance à une entreprise, les joueurs priorisant très largement leurs choix et développements personnels, au détriment parfois de leurs structures respectives.

Il est crucial de noter que l'identité professionnelle n'est pas figée dans le temps mais bien en ajustement permanent. Elle est sujette aux évolutions et aux changements imposés par le monde de l'entreprise, son environnement économique et social mais aussi par l'individu lui-même. Le monde de l'Esport étant encore en pleine construction, il évolue actuellement à un rythme bien plus élevé que la majorité des secteurs déjà établis et est donc sujet à de nombreux changements. Au sein même des répondants certaines des réponses pourraient être complètement différentes dans un an, en fonction du contexte structurel ou social du joueur.

Conclusions

Nous avons, dans un premier temps, établi un cadre théorique en tentant de répondre à la question de recherche, en se basant sur la littérature scientifique. Pour cela nous avons commencé par discuter de l'identité dans son ensemble avant d'approfondir les concepts d'identité personnelle, d'identités de rôle, et d'identité sociale. Cela nous a permis d'identifier notamment l'identité de rôle comme particulièrement pertinente dans le cadre de ce mémoire et nous avons donc présenté plusieurs théories y faisant référence. Nous sommes ainsi arrivés à la définition d'identité professionnelle dans son contexte, que nous avons détaillé notamment en développant son processus de construction ainsi que le concept d'appartenance à la profession, semblant particulièrement pertinent dans le contexte de l'Esport selon la littérature scientifique.

Une fois le cadre théorique de l'identité établi, nous passons à celui de l'Esport. La littérature étant moins fournie mais plus récente, nous avons commencé par établir l'histoire de l'Esport afin de le situer dans son contexte. Nous avons apporté quelques éléments financiers et détaillé les championnats ainsi que le jeu concernés par ce mémoire, la majorité des joueurs interviewés évoluant dans la LFL sur le jeu League of Legends. Nous avons ensuite expliqué la typologie de joueurs employée en définissant le terme de joueur professionnel Esport comme « Personne ayant pour activité rémunérée l'exercice d'une activité constante et intensive de jeu vidéo compétitif ». Nous avons par la suite développé le cadre dans lequel évoluent les joueurs en faisant un parallèle avec les sports traditionnels, relevant les nombreuses similitudes entre les deux secteurs, bien que les sports traditionnels soient à un stade bien plus structuré que celui de l'Esport (Scelles, et al., 2021). Nous avons également abordé les cadres légaux en France et en Belgique, notant une amélioration dans la législation ces dernières années mais un manque d'adaptation au milieu particulier qu'est l'Esport. Enfin, nous terminons ce cadre théorique en mesurant l'impact théorique de la pratique des jeux professionnels sur le mode de vie des joueurs, notant qu'il n'y aurait que très peu de différence sur le mode de vie entre les personnes sédentaires en dehors du groupe cible et les joueurs professionnels Esport.

Nous avons, dans un second temps, établi le cadre empirique en se basant sur la méthode qualitative. Nous justifions l'emploi de cette méthode principalement car nous

visons à explorer un phénomène qui n'a pas encore été beaucoup étudié, et que nous souhaitons obtenir des données riches, proches des sujets, basées sur la conversation en raison de l'objet d'étude. Nous explicitons après la collecte des données, par entretien semi-directif mené auprès de 6 joueurs masculins, âgés de 18 à 25 ans, francophones belges ou français et joueurs professionnels de League of Legends. Pour finir, clôturant ce cadre empirique, nous avons établi un tableau synthétique des entretiens, suivant le guide établi et reprenant les informations principales émises par les répondants.

A l'aide des cadres théoriques établis portant sur l'identité et l'Esport ainsi que le cadre empirique, nous avons pu discuter des résultats. Suite à plusieurs découvertes ressortant des interviews jugées pertinentes dans le cadre de notre analyse, nous avons fait le choix d'intégrer des théories nouvelles permettant également de challenger le cadre théorique établi, notamment dans les processus dans les facteurs motivationnels ainsi que les processus de construction de l'identité professionnelle.

Les motivations étant des vecteurs de constructions de l'identité, dans la première partie de la discussion, nous avons pu établir, en accord avec les théories de Griffiths (2017) que les motivations sous-jacentes à la pratique du jeu vidéo changent une fois que cette pratique devient professionnelle, on voit notamment la présence de la motivation financière et très fortement le besoin d'amélioration des compétences et de la compétition. Ensuite, en accord avec les répondants et Vorderer (2000) on note clairement comme motivations : le challenge, le besoin d'interactions sociales et d'excitation liées à la pratique compétitive. Par la suite, nous avons fait le lien entre sports et Esport par le biais de ce besoin de compétition et la dépendance aux performances. Bien que plusieurs similitudes semblent émerger entre ces deux domaines, à la fois dans la théorie et dans les entretiens, les répondants ne semblent pas s'identifier professionnellement à des athlètes comme ceux repris dans les sports traditionnels.

En second volet de cette discussion, nous avons discuté des différents processus de construction de l'identité professionnelle des joueurs professionnels Esport en commençant par le monomythe du voyage du héros de Campbell selon Seo (2016). Ainsi lorsqu'on confronte les 3 phases théoriques de Seo, on retrouve dans la pratique l'appel de l'aventure, où le joueur considère le jeu comme une activité de loisir occasionnelle, suivi de la route des épreuves, durant laquelle ils commencent la transformation personnelle pour devenir un joueur d'Esport. Ces deux phases ressortent très clairement

de l'étude de terrain. Enfin, au stade final, le maître de deux mondes, les joueurs professionnels acquièrent une nouvelle identité de joueur Esport. Cette phase est à nuancer en fonction des joueurs, certains des répondants avaient effectivement atteint cette phase et d'autres pas. Ainsi, nous ne pouvons pas à ce stade valider ou infirmer la théorie de Seo (2016) car les répondants ne seraient pas encore à la fin de leur voyage théorique.

La théorie de Seo (2016) n'étant pas réellement validée par la pratique, nous avons par la suite exploré la théorie de construction de l'identité professionnelle des joueurs selon Kim et Thomas (2015) incluant différents acteurs comme des entraîneurs ou directeurs d'équipe en plus des joueurs professionnels. Lors de la confrontation entre leur théorie et les entretiens menés dans notre étude, il apparaît que la phase d'appréciation, est clairement présente mais que les phases de difficultés et de réalisations sont à nuancer en fonction des joueurs alors que les phases d'effondrement et de récupérations ne sont pas du tout évoquées par les répondants. Ce décalage entre la théorie, bien que significatif n'invaliderait pas la théorie car l'échantillonnage n'est pas du tout similaire, créant un décalage surtout en terme d'expérience, ce qui est un point central de leur théorie. Ce que nous pouvons toutefois tirer de leur théorie et qui serait validé par les interviews de ce travail est que jouer à des jeux vidéo dans les étapes supérieures de leur modèle est considéré comme un travail avec donc des motivations extrinsèques, plutôt que comme un loisir avec donc des motivations intrinsèques, ce qui vient compléter les théories relatives à la motivation présentées dans ce mémoire.

Dans le troisième volet analysant les théories de l'identité de rôle, à l'aide de la théorie de Burke et Stryker confirmée par les entretiens, nous pouvons avancer que les joueurs professionnels Esport présentent une identité de rôle marquée à la fois par son importance et son engagement. De plus, à l'aide de la théorie d'Ashforth (2001) également confirmée par la pratique, il apparaît que, en conséquence de cette identification forte, l'identité de rôle deviendra très présente dans l'identité professionnelle et globale, et que le joueur est très susceptible d'adopter fidèlement cette identité.

Enfin, la dernière partie de la discussion concerne les trois composantes de l'identité professionnelle selon Albert et al. (2003). Premièrement l'identité par la profession, mesurée par le degré d'appartenance à la profession, semble très élevé chez tous les répondants. A l'instar de l'appartenance à la profession, l'appartenance au groupe

semble également très présente dans leur identité professionnelle de par la différenciation, le mimétisme ainsi que la comparaison. La dernière composante de l'identité professionnelle, par appartenance à l'entreprise serait, comme suggéré par la théorie, moins présente chez les joueurs professionnels Esport.

Limites et perspectives futures

Tout d'abord, il est important de noter que la méthode qualitative et l'étendue de ce mémoire n'ont pas pour but de généraliser et qu'il n'y a pas de portée ou d'ambition représentative, nous ne pouvons qu'observer les tendances. Ce mémoire a avant tout pour but de montrer des thèmes émergents des répondants et d'explorer ce phénomène encore peu abordé.

L'un des facteurs limitants est que les répondants sont tous relativement jeunes (entre 19 et 25 ans), ce qui signifie qu'ils n'ont pas tous eu l'opportunité d'obtenir toutes les expériences d'un joueur professionnel Esport. Il serait potentiellement intéressant d'interviewer des joueurs professionnels à la retraite ou reconvertis afin de vérifier la présence ou non de facteurs de motivations ou de phases de construction de l'identité professionnelle et le rôle que cela a eu dans leurs choix de carrière.

Ensuite, il est important de noter que tous les répondants sont des joueurs professionnels toujours en activité à ce jour et faisant tous partie des trois mêmes ligues qui, bien que très compétitives restent assez faibles comparées aux meilleures ligues mondiales. Il pourrait être intéressant d'inclure des joueurs ayant joué au meilleur niveau, et ainsi aborder de nouveaux phénomènes dans l'Esport comme celui de Superstar. Inclure de plus nombreux profils de joueurs ne se limiterait pas seulement au niveau atteint mais également au profil socio-économique et géographique, ainsi inclure des femmes ainsi que des joueurs internationaux pourrait apporter de toutes nouvelles dimensions à explorer dans l'analyse de l'identité des joueurs professionnels Esport.

Enfin, il serait extrêmement intéressant de comparer cette construction de l'identité à l'aide d'un autre jeu que League of Legends. J'ai, dans cette étude, fait le choix de League of Legends pour son nombre de pratiquants et la structure de son circuit compétitif mais quel serait l'impact d'un environnement beaucoup plus instable financièrement et structurellement sur la construction de l'identité professionnelle des joueurs ? C'est pourquoi j'invite donc les futurs chercheurs à analyser cette question de manière quantitative en prenant des paramètres socio-culturels, économiques et structurels plus larges et ainsi pouvoir se baser sur certains des thèmes émergeant de ce mémoire afin de pouvoir effectuer une généralisation.

Bibliographie

6Playingintheworldgame. (2015). En ligne : <https://playingintheworldgame.files.wordpress.com/2015/06/bngkmcs.jpg>, consulté le 4 juin 2022

Albert, É., Bournois, F., Duval-Hamel, J., Rojot, J., Roussillon, S., & Sainsaulieu, R. (2003). *Pourquoi j'irais travailler. Editions Eyrolles.*

Ashforth, B. E., Johnson, S. A., Hogg, M., & Terry, D. (2001). Which hat to wear. *Social identity processes in organizational contexts*, 32-48.

Ashforth, B. E., Schinoff, B. S., & Rogers, K. M. (2016). "I identify with her," "I identify with him": Unpacking the dynamics of personal identification in organizations. *Academy of Management Review*, 41(1), 28-60.

Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). *Career as a professional gamer: Gaming motives as predictors of career plans to become a professional Esport player.* *Frontiers in Psychology*, 1866.

Belgian League (2021). La Belgian league. En ligne : <https://belgianleague.lol/la-belgian-league/?lang=fr>

Calhoun, C. (1994). *Social theory and the politics of identity.*

Chaloner, P. (2020). This is Esports (and How to Spell it)–LONGLISTED FOR THE WILLIAM HILL SPORTS BOOK AWARD 2020: An Insider's Guide to the World of Pro Gaming. *Bloomsbury Publishing.*

Commission des finances et du budget, COMPTE RENDU INTÉGRAL AVEC COMPTE RENDU ANALYTIQUE TRADUIT DES INTERVENTIONS. En ligne : <https://www.lachambre.be/doc/CCRI/pdf/55/ic362.pdf>, consulté le 4 juin 2022

Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport management review*, 21(1), 1-6.

Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., ... & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43(3), 814-825.

Direction générale des entreprises (2022). Statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo. En ligne :

<https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video> , consulté le 4 juin 2022

Dubar, C. (2022). La socialisation-5e éd.: Construction des identités sociales et professionnelles. Armand Colin.

ESWC. (2017). About ESWC. En ligne : <http://www.eswc.com/page/about-eswc>, consulté le 4 juin 2022

France Esports (2018). Esport pratique et disciplines. En ligne : <https://www.france-esports.org/Esport-pratiques-et-disciplines/>, consulté le 3 juin 2022

Fray, A. M., & Picouneau, S. (2010). Le diagnostic de l'identité professionnelle: une dimension essentielle pour la qualité au travail. *Management Avenir*, 38(8), 72-88.

Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.

García, J., & Murillo, C. (2020). Sports video games participation: what can we learn for esports?. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 10(2), 169-185.

Garnier H., Meda D., Senik C., (2006), La place du travail dans les identités, *Economie et statistique - Insee* - 393-394.

Griffiths, M. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.

Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports–Competitive sports or recreational activity?. *Sport management review*, 21(1), 14-20.

Hekman, D. R., Bigley, G. A., Steensma, H. K., & Hereford, J. F. (2009). Combined effects of organizational and professional identification on the reciprocity dynamic for professional employees. *Academy of management journal*, 52(3), 506-526.

IESF. (2022). About IESF. En ligne : <https://iesf.org/about/what-we-do>, consulté le 4 juin 2022

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.

Kim, S. H., and Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: the socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian J. Inform. Technol.* 14, 176–186.

Kohn, L., & Christiaens, W. (2014). Les méthodes de recherches qualitatives dans la recherche en soins de santé: apports et croyances. *Reflets et perspectives de la vie économique*, (4), 67-82.

Lejeune, C. (2016). Logiciels d’analyse de données qualitatives ou d’analyse qualitative. J. Kivits, F. Balard, C. Fournier, & M. Winance, *Les recherches qualitatives en santé*, 184-196.

LFL (2022). Règlement. En ligne : https://liguefrlol.cdn.prismic.io/liguefrlol/b0972e50-fc23-4bb5-ad2a-e15594c46b08_ERL-EM-Rulebook-12.07.2022-v0.8b.pdf

Ma, H., Wu, Y., Choi, J. G., & Wu, H. (2013). Lower and upper stem–single-stranded RNA junctions together determine the Drosha cleavage site. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 110(51), 20687-20692.

Mead, G. H., & Schubert, C. (1934). Mind, self and society (Vol. 111). *Chicago: University of Chicago press*.

Monnens, D., & Goldberg, M. (2015). Space Odyssey: The long journey of Spacewar! from MIT to computer labs around the world. *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*, 124-147.

Newzoo (2022). Global market report. En ligne : <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china>, consulté le 8 juin 2022.

Osty, F. (2008). L’identité au travail à l’épreuve de la crise. *La question identitaire dans le travail et la formation*, 69-81.

- Pan, N. D., Gruber, M., & Binder, J. (2019). Painting with all the colors: The value of social identity theory for understanding social entrepreneurship. *Academy of Management Review*, 44(1), 213-215.
- Parry, J. (2019). E-sports are not sports. *Sport, ethics and philosophy*, 13(1), 3-18.
- Pluss, M. A., Bennett, K. J., Novak, A. R., Panchuk, D., Coutts, A. J., & Fransen, J. (2019). *Esports: the chess of the 21st century*. *Frontiers in psychology*, 10, 156.
- Ratner, C. (2002). Subjectivity and objectivity in qualitative methodology. In *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research* (Vol. 3, No. 3).
- Roche D., (2009). Réaliser une étude de marché avec succès. Les études qualitatives : Chapitre 3. *Groupe Eyrolles*.
- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., & Grieben, C. (2020). *Demographics and health behavior of video game and Esports players in Germany: the Esports study 2019*. *International journal of environmental research and public health*, 17(6), 1870.
- Sainsaulieu, R., & Segrestin, D. (1986). Vers une théorie sociologique de l'entreprise. *Sociologie du travail*, 335-352.
- Scelles, N., Peng, Q., & Valenti, M. (2021). Do the peculiar economics of professional team sports apply to esports? Sequential snowballing literature reviews and implications. *Economies*, 9(1), 31.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 213-224).
- Snow, D. A., & Oliver, P. E. (1995). Social movements and collective behavior: Social psychological dimensions and considerations. *Sociological perspectives on social psychology*, 571-599.
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2000). Identity theory and social identity theory. *Social psychology quarterly*, 224-237.

Stryker, S., & Burke, P. J. (2000). The past, present, and future of an identity theory. *Social psychology quarterly*, 284-297.

Stryker, S., & Serpe, R. T. (1994). Identity salience and psychological centrality: Equivalent, overlapping, or complementary concepts?. *Social psychology quarterly*, 16-35.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1982). Social psychology of intergroup relations. *Annual review of psychology*, 33(1), 1-39.

Terry, D. J., Hogg, M. A., & White, K. M. (1999). The theory of planned behaviour: self-identity, social identity and group norms. *British journal of social psychology*, 38(3), 225-244.

Vald (2021). Gotaga. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=hhuvQGoGNWw&ab_channel=ValdSullyvan, consulté le 15 juillet 2022.

Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. *Proceedings of the second international conference on Entertainment computing* (pp. 1-9).

Ward, M. R., & Harmon, A. D. (2019). ESport superstars. *Journal of Sports Economics*, 20(8), 987-1013.

Weytsman D., De Vos M., Loriaux A., & Roisin N. (2018). *L'Esport en Belgique, quelles perspectives et enjeux ?*. En ligne : <https://www.cjg.be/wp-content/uploads/2018/12/2018-novembre-DW-Esport.pdf>, consulté le 4 juin 2022

Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.

Whetten, D. A. (1989). What constitutes a theoretical contribution?. *Academy of management review*, 14(4), 490-495.

Annexes

Annexe 1 : Tableau récapitulatif de comparaison entre sport et Esport *selon Scelles, Qi Peng et Maurizio (2021)*

Number	Peculiar Economics	Application to Esports?	Source(s)	Score
1	Need for two competitors to produce a multiplayer game (conjoint product)	Yes, esports as a way to attract an audience relies on a "multiplayer game"	Abanazir (2019), Boyden (2011), Taylor (2012)	1
2	Need for rules of the game	Yes, the video game consists of rules, i.e., the code	Abanazir (2019), Burk (2013), Ducheneaut (2010), Lessig (2006)	1
3	Need for officials to enforce rules during games	The code enforces rules, but officials are still needed to ensure players stick to them	British Esports Association (2020a)	0.5
4	Uncertainty of outcome/competitive balance	Yes, in esports in general according to Blizzard Entertainment (2002), no in elite esports according to Mangelaja (2019) but findings questionable	Blizzard Entertainment (2002), Mangelaja (2019)	-
5	Sources of finance	Some similarities in the sources but also some differences in their weights	Mangelaja (2019), Newzoo (2020)	0.5
6	Possibility to sell several times the same product	Yes, but fewer opportunities	Scelles et al. (2020), Ströh (2017)	0.5
7	Organisation of a national league	Organisation of leagues, but international rather than national	Jalonen (2019)	0.5
8	Organisation of only one major national league as a natural monopoly	No natural monopoly at a (sub)genre level, e.g., competition between FIFA and Pro Evolution Soccer in football games	Blum (2016), Noll (2003)	0
9	League standing effect	Not tested yet	Andreff and Scelles (2015), Humphreys and Zhou (2015), Neale (1964)	-
10	Need for regulation	Yes, with similar issues as in sports, e.g., doping, corruption, match-fixing, "poaching" and financial difficulties	Ashton (2020), ESA (2019), Holden et al. (2017), Mitchell (2014), Naweed et al. (2020), Stronka (2020), Valentine (2019)	1
11	Payment of transfer fees for players	Yes, amounts still very far from what exists in men's football, but the latter is a specific case in professional team sports	Ashton (2020), Hancock (2018), Rockerbie (2020)	1
12	A professional sport club is not necessarily profit maximiser	Yes, well-known esports organisations only consider the resulting revenue of a transfer in how they will buy other players, improve performance, etc., i.e., maximise wins	Ashton (2020), Sloane (1969, 1971), Terrien et al. (2017)	1
Overall score in terms of similarities between professional team sports and esports (out of 10)				7

Annexe 2 : Guide d'entretien semi-directif

Guide d'entretien

Phase d'introduction :

Bonjour NOM DU JOUEUR, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

Phase principale :

Objectif 1 : Mieux connaître le joueur

Question 1 : Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

Sous-questions:

- 1) Quel âge as-tu ?
- 2) Pourrais-tu me parler de tes passions ?
- 3) Comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ? Est-ce que tu pourrais me donner trois qualités et trois défauts ?
- 4) Que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

Objectif 2 : Connaître la relation de l'interviewé à League of Legends, identifier les motivations

Question 2 : Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ? Quelles sont les raisons pour lesquelles tu as commencé à jouer ?

Sous-questions :

- 1) Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL ?
- 2) Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?
- 3) Quelles sont tes motivations à jouer ?
- 4) Est-ce que tu as toujours voulu être professionnel sur League of Legends ?
- 5) Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?
- 6) Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

Objectif 3 : Identifier l'impact de la présence de League of Legends, image par soi

Question 3 : Qu'est ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

Sous-questions :

- 1) Qu'est-ce que League of Legends t'a apporté dans la vie ?
- 2) Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?
- 2) Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?
- 3) Est-ce qu'en tant que joueur tu as fait partie d'organisations qui n'étaient pas en accord avec tes valeurs ou ton style de vie ?
- 4) Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?
- 5) Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?
- 6) Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

Objectif 4 : Identifier l'importance de la notoriété en tant que joueur professionnel, image par les autres

Question 4 : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

Sous-questions:

- 1) Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?
- 2) Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewer d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?
- 3) Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?
- 4) Selon toi, à quel point l'identité que tu t'es créée dans le milieu du gaming colle avec celle que tu as dans ta vie privée avec tes amis ou ta famille ?
- 5) Beaucoup de personnes tentent de faire avancer l'Esport en le comparant aux sports classiques, comment est-ce que tu vois ça ? Qu'est-ce que tu répondrais aux gens qui te comparent à un athlète sportif classique ?

Objectif 5 : Identifier les objectifs futurs

Question 5 : Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

Sous-questions :

- 1) Comment te vois-tu dans 5 ans ?
- 2) Quelles sont tes attentes par rapports à LoL ?

Phase de conclusion :

Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail.

Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Annexe 3 : Entretiens avec les joueurs professionnels

Entretien 1

T : Bonjour *Prénom du joueur*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

L : Ouais pas de soucis t'inquiète.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL. D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management.

L : C'est une business school c'est ça ?

T : Oui c'est ça. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement. Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

L : Oui bien sûr, alors je m'appelle *Prénom du joueur* j'ai 19 ans, je suis français et je suis toplaner pour *Nom de la structure Esport*. Sinon je joue à League of Legends en pro et Trackmania pour le plaisir même si je joue aussi parfois à LoL pour le plaisir *rires*. J'adore le foot, j'en fais depuis que je suis tout petit, ok je suis toujours pas très grand mais je parle en âge *rires*.

T : Tu es grand en talent on va dire *rires*.

L : Ouais on va dire ça. Tu voudrais savoir quoi d'autre sur moi ?

T : Qu'est ce que tu faisais avant d'être pro ?

L : J'ai fait un bac S que j'ai réussi avec mention.

T : Félicitations !

L : Merci, ça a été une belle galère *rires*. Après ça j'allais faire des études mais à l'époque j'étais vraiment chaud sur Trackmania donc je me suis un peu consacré à ça. Je suis monté vraiment dans le top mais c'était lassant comme jeu, c'est super mécanique mais pas du tout stratégique, au bout d'un moment j'en ai eu marre. Et le truc aussi c'est que j'avais goûté au plaisir d'être pro sur un jeu, et j'adorais ça, j'avais plus envie de faire des études tu vois ?

T : Mais du coup si t'en avais marre de ton jeu et que tu voulais pas faire d'études t'étais un peu coincé nan ?

L : Ouais je savais pas trop quoi faire c'était un moment où j'étais un peu perdu. Puis je me suis posé j'ai réfléchi, je jouais déjà à LoL à l'époque mais juste avec des potes, honnêtement j'étais pas vraiment bon même si j'avais l'impression d'être trop chaud à l'époque. Puis quand j'ai arrêté la compé sur Trackmania je me suis vraiment mis à fond sur LoL, et mon classement s'est vraiment vite amélioré, c'était hyper agréable, je sentais que je devenais meilleur et ça se voyait aux résultats. C'est vers ce moment là que j'ai aussi commencé à faire des LAN et des compets, j'ai commencé à connaître du monde sur la scène Esport, je me suis fait des contacts bien placés. J'ai joué un peu avec Chap, je sais pas si tu connais ?

T : Oui je vois très bien, l'ancien streamer Solary ?

L : Ouais c'est ça, et du coup après il m'a contacté parce qu'ils voulaient monter une team Academy. Ils cherchaient des jeunes joueurs avec peu d'expérience en compétition et faire un projet autour de la compétition et du streaming. J'étais super emballé, ça me faisait à la fois de la visibilité et surtout une opportunité de rejouer compétitivement avec un contrat solide, une bonne organisation, je pouvais pas rêver mieux à l'époque, avec l'expérience que j'avais.

T : Oui je me souviens du lancement à l'époque ça avait l'air d'être un super projet.

L : Honnêtement ça a été une super expérience mais le truc c'est que c'était une équipe de Div2 et même si au départ j'avais peut être pas le niveau pour la LFL, après quelques mois d'entraînement avec les pros je pense que j'avais plus du tout le même niveau que les autres, j'avais l'impression de devoir les tirer vers le haut tout le temps. Et le projet de Streaming même si c'était super cool ça prenait aussi full temps, entre les entraînements en soloq, les entraînements en team, les events avec la structure, j'ai l'impression que je passais mon temps à ça. Même si c'était super cool c'était aussi super fatigant, c'était comme avoir deux jobs en même temps.

T : Ouais je comprends tout à fait, combiner stream et joueur pro c'est costaud. Merci pour tes réponses, pour aborder un second point, pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ?

L : C'est un jeu incroyable, t'as à la fois besoin d'être super bon mécaniquement mais aussi en stratégie, c'est complexe. C'est clair qu'au début c'était trop bien, j'avais trop envie de jouer tout le temps, déjà parce que je m'amusais de fou mais aussi parce que je voulais tout découvrir et il y avait tellement de persos, tellement d'objets, je voulais tout apprendre, tout savoir. Je pense que ce jeu fait cet effet à beaucoup de monde.

T : Effectivement ça m'a fait pareil.

L : Sinon pour ce que le jeu représente pour moi c'est un peu complexe *rires*. Je dirais que quand j'ai commencé c'était juste un truc fun que j'essayais pour jouer avec des potes. Après c'est devenu un peu plus que ça, c'est devenu une passion, j'avais plus vraiment besoin de mes potes pour jouer, je me plaisais bien tout seul. Et puis maintenant ben c'est mon boulot en plus d'être une passion.

T : Super réponse, merci. Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL ?

L : J'ai commencé il y a genre 5 ans mais comme je disais, juste avec des potes. Après il y a un moment où je ne faisais quasiment plus que ça, je sentais que je pouvais être le meilleur mais il fallait que je m'entraîne toujours plus. Maintenant j'ai l'impression que j'ai trouvé un juste milieu, je m'entraîne toujours beaucoup mais plus du tout autant qu'avant.

T : Oui c'est important de trouver un équilibre, est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

L : Ouais je joue toujours à Trackmania mais je suis plus du tout aussi bon qu'avant. Et puis en général je joue encore toujours à plein de jeux avec mes potes, ça a pas changé, juste plus vraiment à LoL.

T : Tu aimes plus vraiment le jeu ?

L : Bien sûr que j'aime toujours le jeu mais quand je joue c'est plus pour me détendre, c'est soit pour monter dans le classement soit pour m'améliorer, maintenant c'est à d'autres jeux que je joue juste pour le plaisir.

T : C'est cool que tu continues à jouer avec tes potes, comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

C : Avant c'était compliqué quand j'étais chez *Nom de son ancienne structure* parce que comme je le disais au final tout était mélangé et je passais mon temps à ça donc j'arrivais pas vraiment à combiner. Mais en vrai depuis que je suis chez *Nom de sa structure actuelle* ça va beaucoup mieux de ce côté-là. Même si j'ai adoré ce que je faisais avant, maintenant c'est plus carré, je suis juste joueur pro et c'est tout, ça prend beaucoup moins de temps même si c'est parfois plus stressant, t'es beaucoup plus dépendant de tes perfs en championnat.

T : Oui je me doute ! Qu'est-ce que tu dirais que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

L : De l'argent *rires*. Nan plus sérieusement, vraiment beaucoup de choses, parfois j'ai l'impression que l'Esport c'est toute ma vie, mes potes récents sont des joueurs, quand je

m'entraîne avec mon équipe forcément aussi, quand je joue tout seul après ou même avec mes anciens potes, on parle énormément du jeu même si ils jouent plus tous, la plupart regardent encore des streams etc.

T : Yes ça peut donner cette impression ! Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

L : Je saurais pas dire précisément mais dans tous les cas c'est sûr que j'ai changé. Je le sais déjà parce que je m'imagine pas faire autre chose que de l'Esport, comme je te disais, que j'ai arrêté Trackmania c'était la panique. Quand je me présente et que je fais pas gaffe ça m'arrive encore souvent de dire mon pseudo à la place de mon nom *rires*. Et je pense que beaucoup plus de monde me connaît en tant que *Pseudo du joueur*, ça m'arrive souvent qu'on me reconnaisse dans la rue.

T : Ah oui c'est profond quand même. Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu m'en parler ?

L : Je pense pas vraiment en avoir eu, j'ai eu la chance d'avoir des structures incroyables. Bon les LANs c'est encore autre chose, entre l'orga foireuse, ceux qui versent jamais les cashprize et les délais des fois c'est pas incroyable.

T : Les LANs j'en ai fait l'expérience aussi, l'orga ça dépend beaucoup. Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ? Parce qu'avec les LANs par exemple ça me paraît pas vraiment suffisant ?

L : Ouais ça suffit clairement pas. Alors maintenant oui je suis assez confortable financièrement depuis que j'ai des contrats fixes, après je suis pas très dépensier. Quand je jouais à Trackmania ça suffisait pas vraiment mais comme j'habitais chez mes parents et que j'étudiais encore ça allait. Après en Div2 ça devenait correct mais comparé aux heures que je faisais c'était quand même vraiment pas grand-chose. Mais je dois dire que depuis que je suis en LFL j'ai pas à me plaindre.

T : Tant mieux que ça se passe bien pour toi maintenant. Tu y as déjà répondu mais à quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

L : Comme je disais, être joueur pro c'est hyper important pour moi, je me vois pas autrement. C'est ce qui me plaît le plus, avant une compétition je tiens plus en place, c'est un mélange de stress et d'excitation, c'est une sensation incroyable.

T : Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?

L : Je pense que c'est un métier à part entière et qu'il faut faire la différence avec joueur pro. Oui beaucoup de joueurs pros sont streamers mais si tu regardes les streamers le plus populaires beaucoup ont fait du compétitif mais ne sont plus pros, bien sûr ils ont encore un super niveau mais combiner les deux c'est trop dur, regarde Solary par exemple ils ont essayé mais ça fonctionne pas, 2-12 je rappelle *rires*.

T : Le fameux 2-12 *rires*. Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewer d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

L : Moi j'admire les pros qui arrivent à combiner les deux mais je pense que c'est pas tenable à long terme, c'est vraiment deux métiers différents. Après le nombre de viewers, à part si t'es un Faker tu dois être très régulier pour les avoir. En compétition forcément ça fait plaisir quand beaucoup de monde te regarde mais j'ai l'impression que ça dépend beaucoup des structures, forcément que Solary ou la KC ont plus de viewers mais c'est juste parce qu'ils ont une plus grande fanbase. Après oui j'ai l'impression que ça joue sur mon estime de moi-même, je me sens bien mieux sur scène depuis que je suis en LFL que quand j'étais en Div2, en terme de notoriété je pense que ça a pas trop changé parce que ma première structure avait beaucoup de notoriété mais maintenant on me reconnaît vraiment pour mon niveau et ça ça fait plaisir.

T : Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

L : Moi ce qui me fait me sentir vraiment bien forcément c'est comme tout le monde c'est quand je gagne. Après juste le fait de devenir plus fort ça me motive. Quand tu vois un Canyon tu te dis qu'il y a un gouffre entre lui et toi, parfois ça te motive en te disant que tu peux toujours être meilleur et ça ça me fait me sentir bien, j'ai des perspectives d'amélioration. Ce qui me mine ben c'est l'opposé c'est quand je perds ou que je sens que j'ai pas de challenge, je me lasse très vite. La défaite tant que j'apprends ça va mais depuis que j'ai la pression de la compétition en championnat c'est dur à accepter, surtout que je suis pas dans une énorme structure, tu sens qu'ils dépendent de toi.

T : Ca doit pas être facile effectivement. Beaucoup de personnes tentent de faire avancer l'Esport en le comparant aux sports classiques, comment est-ce que tu vois ça ? Qu'est-ce que tu répondrais aux gens qui te comparent à un athlète sportif classique ?

L : Je vois pas trop à quoi ça sert honnêtement. Je sais pas pourquoi il y a toujours le besoin de nous comparer comme ça, c'est peut être parce qu'il y a sport dans Esport. Et si je devais répondre je dirais qu'on n'est pas du tout pareil, à part le fait d'être en compétition j'ai l'impression que c'est tout.

T : C'est compréhensible. Et pour finir, comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

L : J'espère qu'il durera encore longtemps. Je pense que j'ai les moyens de durer longtemps. J'ai que 19 ans, c'est encore très jeune pour LoL même si j'ai l'impression que c'est déjà vieux comparé aux joueurs de Fortnite. J'ai l'impression que LoL va encore durer et j'aimerais rester dessus encore longtemps mais comme j'ai déjà fait un changement de jeu et que ça s'est bien passé je dois dire que ça m'angoisse pas trop si je devais le refaire, j'ai confiance en mes capacités de multigaming.

T : Quelles sont tes attentes par rapports à LoL ?

L : Hmm j'espère juste que Riot va pas tout foutre en l'air *rises*. Nan je rigole ils savent ce qu'ils font, quand tu regardes la scène Esport de LoL et celle des autres jeux tu te dis qu'ils doivent pas faire n'importe quoi. Donc je dirais bah faire ce qu'il faut pour que LoL reste le meilleur jeu compétitif et que les gens veuillent le regarder.

T : Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail. Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

L : Pas spécialement, si jamais je t'envoie sur Twitter.

T : Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Entretien 2

T : Bonjour *Prénom du joueur*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

Tr : Parfait.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

Tr : Ca devrait le faire.

T : D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge.

Tr : Je pense que tu le sais déjà mais moi c'est *Prénom*, enchanté.

T : Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

Tr : Pas de soucis.

T : Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

Tr : Bien sûr, je m'appelle *Prénom* et je suis midlaner pour *Equipe* en Div2 sur League of Legends.

T : Quel âge as-tu ?

Tr : J'ai 21 ans !

T : Pourrais-tu me parler de tes passions ?

Tr : Celle qui est connue du grand public, les jeux vidéo, en particulier le jeu assez connu, League of Legends. Je dirais pas que j'ai d'autres passions.

T : Comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ? Est-ce que tu pourrais me donner trois qualités et trois défauts ?

Tr : Un geek ? *rire* Je sais pas trop, je dirais que mes potes trouvent que je suis quelqu'un de chill, drôle et têtu?

T : J'aurais pas dit comme ça.

Tr : Et oui. Sinon pour mes qualités... Je dirais que je suis quelqu'un de persévérant quand je suis motivé dans ce que je fais , passionné et j'avoue là comme ça c'est pas forcément évident de trouver d'autres qualités. Pour les défauts je dirais timide, pas trop patient pour certaines choses. Et pas trop organisé parfois.

T : Que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

Tr : J'ai la chance de pouvoir gagner ma vie maintenant grâce à ma passion ! ça n'a pas toujours été le cas. J'ai beaucoup, beaucoup joué *rire*. J'ai joué quelques années en semi-pro en faisant des LANs, au début avec des potes puis avec des structures. Dans ma première structure j'étais complètement perdu, on avait quasiment pas de staff mais heureusement Jean était là pour m'aiguiller, je pense que sans lui j'aurais été perdu. Maintenant je suis en Div2 depuis presque un an, le niveau est plus du tout le même.

T : Oui ça a bien évolué. Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ?

Tr : Pour moi c'est un passe-temps. J'adore ce jeu et maintenant c'est un peu différent parce que j'ai un contrat et des engagements à respecter mais j'ai toujours autant envie de jouer. Je pense que pour les gens comme nous, le fait de savoir qu'il y a toujours plus fort que moi ça me déter à devenir toujours meilleur. Le fait de voir d'autres pros ou même des jeunes avec des carrières de dingue c'est inspirant.

T : C'est sûr. Quelles sont les raisons pour lesquelles tu as commencé à jouer?

Tr : Les raisons pour lesquelles j'ai commencé c'était juste une pub en ligne ça avait l'air sympa et gratuit donc j'ai testé et c'était super prenant, j'avais trop hâte de retourner jouer après les cours. Après ça a un peu changé, c'était plus juste pour m'amuser, je dirais que principalement c'est pour devenir meilleur et connaître la communauté des joueurs. En France on a la chance d'avoir une commu incroyable, des fanbases de dingue, quand tu vas en event c'est toujours bien.

T : J'ai vécu la même expérience que toi, on se croise peut être un de ces jours. Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL du coup ?

Tr : Ouh la, ça fait 7 ans je dirais

T : Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

Tr : Actuellement non mais j'ai beaucoup joué à World of Warcraft et Starcraft.

T : Quelles sont tes motivations à jouer ?

Tr : Au début j'avais pas forcément de but en soi, puis la volonté d'évoluer et la compétitivité m'a un peu pris au vol ! La communauté est assez prenante aussi, quand tu reçois des messages pour venir jouer c'est dur de dire non.

T : Est-ce que tu as toujours voulu être professionnel sur League of Legends ?

Tr : Non, je n'aurais pas forcément imaginé ce destin *rire*. Comme je disais à la base c'était juste parce que c'était marrant. La compétition c'est venu surtout parce que j'ai eu des propositions.

T : Assez naturellement donc. Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?

Tr : Ca dépend, on a tendance à penser au cliché du mec geek qui n'a pas d'autre chose dans sa vie. Mais en fin de compte ce sont des gens assez ouverts d'esprits et beaucoup de joueurs pro sont très drôles. Après plus sérieusement ce sont des gens qui arrivent à vivre de l'Esport je dirais ? Du moins en jouant, pas en tant que coach quoi.

T : Je vois. Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

Tr : Ce n'est pas toujours facile. C'est aussi ce qui est dur avec les jeux vidéo, parce que c'est aussi ma passion de base, donc c'est dur de faire la part des choses. Mais on apprend au fur et à mesure à se mettre des limites et à laisser du temps pour d'autres choses, même si j'y arrive pas toujours.

T : Pas facile effectivement. Qu'est-ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

Tr : Je dirais pas du bonheur parce que tu me verrais après une défaite, c'est pas toujours ça. Je dirais un endroit de sociabilisation si ça se dit comme ça ? J'y vois pas mal de gens que je connais que du jeu donc c'est un peu l'endroit où on se retrouve. Et puis je dirais que ça m'apporte un but aussi. Je joue quasi tous les jours et quand je commence je veux devenir meilleur et monter dans le ladder. En off season c'est différent là je joue beaucoup moins pour me reposer et franchement je sens un énorme vide.

T : Qu'est-ce que League of Legends t'a apporté dans la vie en général ?

Tr : Bah.. beaucoup de choses *rire*. Le fait de pouvoir vivre d'un truc qui me plaît vraiment c'est déjà pas mal. Puis c'est un truc dans lequel je pense que je suis plutôt doué donc je dirais de la confiance en moi ?

T : Ok et q'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

Tr : Plus d'assurance ? A part ça, je ne suis pas sûr que ça m'a vraiment changé, je suis toujours resté moi, enfin j'espère.

T : Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?

Tr : Comme dans toutes les communautés, il y a des gens bienveillants et d'autres qui ne le sont pas du tout. Certains peuvent se montrer vraiment déplacés dans des structures.

L'Esport c'est encore jeune et tout est pas toujours rose, dans les structures parfois il y a de l'abus. Je vais pas donner les détails mais c'est surtout certaines choses qui se disent pas et des fois on te traite comme de la merde. Pour certaines personnes si on te paye pour jouer aux jeux tu devrais déjà te sentir heureux.

T : T'inquiète, je comprends que tu veuilles pas t'étaler sur le sujet, il y a pas de soucis. Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?

Tr : Oui et non. Pour moi comme je disais, ça reste assez rare de pouvoir vivre d'une de ses passions donc en quelque sorte ça en fait un job à part entière. Mais quand on regarde les artistes, les influenceurs de nos jours... Les gens se lancent de plus en plus dans ce qu'ils aiment faire plutôt que d'aller directement vers un job considéré plus stable. Après j'ai quand même pas vraiment l'impression de travailler quand je joue donc c'est pour ça que je dirais non aussi. Mais bon dans le fond je respecte un contrat, j'y passe du temps et je suis payé pour donc oui c'est un job.

T : Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?

Tr : Oui, je peux le dire aujourd'hui

T : Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

Tr : C'est le risque de faire de sa passion son métier je dirais...

T : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

Tr : Moi je m'attendais pas à être joueur pro et c'est ma première année où je suis vraiment pro. J'en suis super content mais je trouve ça pas super important, dans le fond je sais que je vais pas faire ça de ma vie. Que les spectateurs me connaissent ça ne m'intéresse pas trop, c'est pas pour ça que je le fais.

T : Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?

Tr : Ça permet d'acquérir une certaine visibilité auprès de nouveaux publics je dirais. Pour moi c'est positif. Et puis y a le côté interactif du live. J'ai essayé mais j'étais pas assez régulier, j'ai jamais vraiment su faire décoller mon nombre de viewers.

T : Oui il faut une sacrée régularité j'ai l'impression. Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewer d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

Tr : Le nombre de viewers en perso c'est bien pour se faire connaître et avoir de la visibilité comme je disais. Pendant les compétitions c'est chouette d'avoir beaucoup de monde qui regarde, pour ça j'aimerais bien monter en LFL, la différence d'audience est énorme. Après c'est une différence de pression aussi, déjà quand tu joues seul, quand tu gagnes c'est la meilleure sensation du monde et quand tu perds t'as l'impression que ta vie c'est de la merde alors imagine quand t'as des dizaines de milliers de personnes qui

te regardent et que ta carrière professionnelle dépend de tes performances en jeu, ça devient super compliqué.

T : Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

Tr : Hmm les deux seules choses qui me plaisent vraiment maintenant c'est soit jouer avec des amis soit la victoire. Ça dépend vraiment de la victoire ou de la défaite si je joue tout seul, à un moment je jouais plus que pour gagner. C'était une passe bizarre, j'avais la rage je voulais vraiment devenir meilleur, j'étais super motivé à m'améliorer mais je m'amusais plus, je jouais toute la journée et j'avais cette sensation de devenir bon mais si j'avais fait un peu trop de défaites je m'amusais plus du tout. Tout commençait à dépendre de la victoire ou de la défaite.

T : Ouais je connais ça. Selon toi, à quel point l'identité que tu t'es créée dans le milieu du gaming colle avec celle que tu as dans ta vie privée avec tes amis ou ta famille ?

Tr : Pour ma part, je pense être la même personne, mais c'est juste que le jeu révèle des facettes de ma personnalité qui ne ressortent pas quand je suis auprès de mes amis ou famille, et ça on me l'a déjà dit. Je pense qu'ils auraient tendance à dire que je suis quelqu'un de complètement différent. Avec mes potes ça dépend, si c'est des potes qui regardent de l'Esport alors oui j'ai l'impression que je suis différent d'avant d'être pro parce que je sens que notre relation a changé mais avec les anciens potes de lycée pas du tout.

T : Beaucoup de personnes tentent de faire avancer l'Esport en le comparant aux sports classiques, comment est-ce que tu vois ça ? Qu'est ce que tu répondrais aux gens qui te comparent à un athlète sportif classique ?

Tr : A partir du moment où on s'entraîne tous les jours avec assuidité, je pense qu'on peut avoir des éléments de comparaison avec un athlète. Je me sens pas athlète mais c'est que quand quelqu'un me dit que pour lui regarder de l'Esport avec des potes c'est devenu aussi bien voire mieux que de regarder du foot je suis content.

T : Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

Tr : J'en sais vraiment rien, si ça se trouve dans deux mois j'ai plus d'équipe. Si c'est le cas je chercherai un peu mais sinon j'arrêterai d'être pro, je referai quelques LANs de temps en temps et je reprendrai mes études.

T : Comment tu te vois dans 5 ans ?

Tr : Je pense que je serai plus dans l'Esport. Ou du moins plus joueur. Je sais pas trop dire, j'ai du mal à me projeter.

T : Quelles sont tes attentes par rapports à LoL ?

Tr : Qu'ils nerf la jungle *rire*.

T : Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail.

Tr : De rien, avec plaisir.

T : Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

Tr : J'ai du mal à comprendre en quoi ça va t'aider à écrire un mémoire mais j'ai pas vraiment de questions non.

T : Je te l'enverrai quand il sera fini si ça t'intéresse pour que tu comprennes. Merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Entretien 3

T : Bonjour *Pseudo*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ?

J : Salut, oui oui pas de soucis pour l'enregistrement.

T : Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

J : Ok.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

J : Ok.

T : D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

J : Oula ça a l'air compliqué.

T : T'inquiète réponds ce que tu penses et ça ira. Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

J : Donc je m'appelle *Prénom*, j'ai 23 ans et je suis actuellement le support pour l'équipe *Equipe*. Du côté perso, j'habite à Paris, à moitié entre la maison de mes parents et la gaming house de la *Equipe*. Je suis originaire de la région donc j'ai la chance de pouvoir être proche de ma famille, amis et de mes coéquipiers.

T : Ah sympa ça.

J : Oui, en dehors du jeu, j'aime bien passer du temps avec des amis, aller faire du sport, foot principalement et regarder des séries.

T : Comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ? Est-ce que tu pourrais me donner trois qualités et trois défauts ?

J : Mes amis me décriraient comme quelqu'un d'assez calme en temps normal mais qui devient très compétitif, et mauvais perdant, quand il y a un enjeu. Et je pense qu'ils auraient raison *rire*.

T : C'est bien de le reconnaître *rire*.

J : Comme qualités, je pense que je sais me donner à fond dans ce qui me plaît et ce qui compte pour moi. Malgré ça, je reste très présent pour les autres, je suis quelqu'un de fiable et mes proches savent que je suis là pour eux. Comme défauts, je pense qu'on peut dire mauvais perdant du coup, et un peu buté. Quand je pars dans une direction, j'ai tendance à garder la tête dans le guidon et ce n'est pas toujours simple de me faire entendre raison.

T : Ok merci, que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

J : Professionnellement, je me considère maintenant comme un joueur pro de Lol. Depuis 2019 et la création de la LFL, je touche un salaire qui me permet de considérer vraiment que j'en vis.

T : Ca commence à faire un petit temps !

J : Oui ! Je suis sur le jeu depuis 2014 et donc j'ai du faire pas mal de sacrifices du point de vue perso pour en arriver là. Mes parents me laissaient tranquille sur le jeu à condition que mes résultats scolaires suivaient. C'était pas facile pour moi mais j'ai donc du jongler entre le jeu et mes études jusqu'à mon bac. A partir de ce moment-là, mes parents ont compris que c'était vraiment ce que j'avais envie de faire et ils m'ont donc laissé m'investir à 100% sur le gaming. L'école ça n'a jamais été mon truc donc ça a vraiment été la libération pour moi.

T : Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ? Quelles sont les raisons pour lesquelles tu as commencé à jouer ?

J : Alors pour moi LoL c'est devenu évidemment bien plus qu'un jeu vidéo. Comme dit avant, je suis arrivé dessus quand j'avais 15 ans suite aux conseils de potes qui avaient migré sur le jeu. A la base je pensais pas accrocher parce que j'avais jamais testé de MOBA et j'étais plutôt un joueur de FPS. Mais finalement j'ai plus jamais lâché.

T : C'est impressionnant depuis si longtemps.

J : Pour ce que ça représente, ça a vraiment été un échappatoire pendant mes études. Je m'ennuyais pas mal à l'école et j'attendais juste le retour chez mes parents pour pouvoir allumer le PC. C'était déjà le cas avant Lol mais moins marqué. Quand j'ai vu que je devenais vraiment bon et que ça grimpait bien dans le ladder, je me suis dit que je pouvais faire évoluer mon hobby en un truc plus sérieux.

T : D'office.

J : Et maintenant, ben c'est mon job donc l'approche a un peu changé. Ça m'arrive d'être un peu moins dans le mood de jouer, de vouloir passer plus de temps avec mes potes mais il faut rester au top donc il faut s'entraîner. Mais dans l'ensemble, ça reste un plaisir, je pense que beaucoup rêveraient de pouvoir vivre du jeu vidéo donc je vais pas me plaindre.

T : Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

J : Ça m'arrive oui. Comme je le disais, j'ai commencé sur les FPS donc j'aime bien y retourner de temps en temps, surtout avec des amis. Et sinon des petits jeux solos pendant les temps de queue quand je ne suis pas en stream.

T : Quelles sont tes motivations à jouer ?

J : Parfois je joue juste pour voir mes potes, que ce soit dans le jeu ou devant un verre c'est pareil, on s'amuse. Depuis que je joue en structure, mon objectif est clairement de constamment m'améliorer. Tant comme joueur perso que comme coéquipier. C'est un milieu très concurrentiel donc je sais que je dois me donner à fond si je veux continuer. En rejoignant une équipe comme la *Equipe* je savais que les objectifs allaient être ambitieux et donc je me donne les moyens pour y arriver, et je pense que j'y arrive. Je peux pas vraiment dire que je suis le meilleur sinon je serais déjà en LEC mais je pense que j'aurais plus ma place que certains des supports actuels de la ligue.

T : Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?

J : Pour moi on devient pro quand on rejoint une structure et qu'on est payé un salaire correct pour jouer au jeu. Je sais que beaucoup de gens sont encore réfractaires à l'analogie mais c'est pareil qu'un sportif classique pro. On a une structure, on a des coaches, des sponsors et on s'entraîne en équipe pour gagner la saison et des tournois. C'est donc vraiment un job.

T : Ok, très intéressant. Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

J : Pour le moment, ça se passe plutôt bien. Les locaux de la *Equipe* sont sur Paris donc ça m'a permis de rester près de ma famille et de mes amis. Pendant les tournois majeurs, ce sont des moments plus compliqués à passer, on passe beaucoup de temps à s'entraîner et je pense quasiment plus qu'à ça donc ma vie privée est un peu mise de côté. Après, on a pas mal de moments plus calmes pendant la saison régulière où je peux prendre du temps pour moi. Pour le moment, ce rythme me convient bien.

T : Tant mieux. Qu'est-ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

Un salaire déjà, c'est pas mal *rire*. Non mais plus sérieusement, le jeu, surtout à notre niveau pro, ça m'apporte l'envie de me dépasser tous les jours. Chaque matin où je me lève, je me dis que j'ai envie d'être meilleur que la veille et de tout gagner. Puis le stress avant les compets, l'adrénaline pendant les matchs, la joie pendant les victoires avec l'équipe, ce sont des émotions super fortes et j'adore ça. Au début tu sais pas trop dans

quoi tu rentres, tu te sens un peu comme une fraude, t'es payé à jouer tu vois ? Puis au final tu suis un peu les autres et tu finis par t'habituer.

T : Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

J : J'ai toujours été compétitif, que ce soit dans le sport ou les jeux avec des amis donc je n'ai pas du développer cette caractéristique là mais par contre, j'ai du apprendre à la canaliser. Surtout avec le rôle que je joue, je dois savoir garder mon sang froid et faire les calls au bon moment pour l'équipe. Quand t'as une telle responsabilité, t'es obligé de savoir te poser et analyser la situation calmement, malgré les enjeux.

T : Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?

J : Dans l'ensemble, j'ai toujours eu la chance de rencontrer des personnes qui cherchaient à me soutenir et à m'encourager donc humainement parlant, je n'ai pas eu d'expérience négative. Après personnellement, j'ai eu une passe un peu difficile après mon départ de chez *Première équipe*. Je n'ai pas vraiment su trouver ma place chez *Seconde équipe* et j'étais frustré de sentir que je pouvais apporter plus mais que je n'arrivais plus à être à mon max dans les moments importants. Heureusement, c'est assez vite passé et j'ai pu retrouver mes sensations pour en être là où j'en suis maintenant. Quand on est tous en ligne on ressent pas trop la présence de la structure, à part pour la fanbase, que ce soit une organisation ou une autre c'est pareil mais là c'est vraiment ta place dans l'équipe qui change tout, la dynamique c'est beaucoup plus important que ce que je pensais.

T : Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?

J : Pour moi oui c'est sûr, c'est à ça que je consacre la majorité de mon temps et c'est là-dedans que j'ai envie d'évoluer.

T : Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?

J : Oui, surtout au vu de mon âge, je ne peux pas me plaindre. Après on est très peu dans le milieu à pouvoir en vivre donc ça reste difficile pour la majorité des joueurs.

T : Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

J : Pour moi, ça fait partie du jeu, comme n'importe quel travail. On a pas toujours l'envie ou la tête à ça mais si les circonstances le demandent, il faut s'entraîner et tenter de donner le meilleur de soi. On a une équipe à côté qui compte sur nous et qui nous soutient donc ça reste une bonne motivation pendant les périodes difficiles. Après, ce seront des périodes où j'aurai pas spécialement envie de stream ou de spam les soloq mais pour tout ce qui concerne l'équipe, il faut répondre présent.

T : C'est clair, t'as une responsabilité.

J : Mais bon, je comprends pas comment on peut être joueur pro et pas prendre du plaisir à jouer. Je saurais pas faire ce que je fais, être au top niveau tout le temps sans m'amuser dans ce que je fais. Je pense que si je prenais plus de plaisir dans le jeu, je saurais jamais passer autant de temps à m'entraîner et donc pouvoir être pro.

T : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

J : D'un point de vue perso, ça n'a jamais été un objectif de chercher la notoriété et d'être connu. Après il faut pas oublier que la notoriété des joueurs fait beaucoup dans la recherche de sponsors et dans le potentiel de développement de la structure. J'ai vraiment pu m'en rendre compte après mon passage chez *première équipe*. Nos résultats n'étaient pas à la hauteur mais la communauté déjà bien présente apportait une ferveur qu'on ne trouvait pas du tout pour les autres équipes, même si plus performantes. Du coup, ça a vraiment son importance et les structures nous poussent généralement à développer notre image sur Twitch.

T : Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewers d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

J : Je n'y fais pas vraiment attention. Je suis content de voir que la ferveur augmente pour l'esport en général et que les gens sont de plus en plus présents sur les compétitions mais je ne fais pas de comparaison entre les joueurs. Je ne vais pas me vexer qu'un joueur comme *Pseudo d'un coéquipier* fasse nettement plus de viewers que moi, je suis juste content de ce qu'il apporte à l'équipe, et tant mieux pour lui s'il est suivi.

T : C'est sain comme attitude. Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

J : Personnellement, c'est surtout le ressenti que j'ai de ma contribution à l'équipe. Si je sens que je joue bien et que je fais les bons calls, que l'équipe performe bien, je me sens bien. Si après j'enchaîne les erreurs, j'ai le sentiment d'être un boulet pour les autres et j'ai le sentiment de ne pas être à ma place. Surtout si on perd la game derrière. Tant que c'est occasionnel, ça va mais si ça dure, ça commence à vraiment m'affecter mentalement.

T : Selon toi, à quel point l'identité que tu t'es créée dans le milieu du gaming colle avec celle que tu as dans ta vie privée avec tes amis ou ta famille ?

J : Je pense qu'elle correspond bien, je n'ai jamais cherché à me donner une image particulière dans le monde du gaming.

T : Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

J : Cela fait moins d'un an que je suis chez *Equipe* et je pense que j'ai encore beaucoup à apporter à cette équipe. Du coup pour le prochain split, je ne me vois pas du tout changer d'équipe. Mon contrat est jusque fin 2023 et j'espère pouvoir aller au bout avec eux.

T : Si ça se passe bien oui.

J : Le split que l'on vient de passer a été un peu décevant sachant que l'on vise la première place mais je suis sûr qu'on va pouvoir performer pendant les play-offs. Surtout qu'une bonne place aux play-offs signifie une qualification pour les EUM, où

nous sommes champions en titre. C'est un gros objectif pour l'équipe de répondre présent aux masters.

T : Je vois, comment tu te vois dans 5 ans ?

J : Après la *Equipe*, mon objectif est de pouvoir avoir une place en LEC. La LFL est une ligue intéressante, surtout dernièrement avec la grosse hype et la visibilité qu'elle a pu acquérir mais en tant que joueur pro, on a toujours envie d'aller au palier supérieur. La LEC est donc la suite logique.

T : C'est déjà ambitieux.

J : Et puis une fois que je serai en LEC, une participation aux worlds serait le rêve. Pouvoir jouer contre les meilleurs joueurs du monde, y représenter l'Europe et défendre nos couleurs, c'est ça qui me donne ma motivation de devenir encore meilleur.

T : Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail. Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

J : Non, je pense qu'on a déjà fait un bon tour de la situation. Merci à toi pour l'entretien, c'était bien sympa.

T : Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Entretien 4

T : Bonjour *Pseudo*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

P : Ca marche.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

P : Uhuh.

T : D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs

d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

P : Pas de soucis.

T : Parfait. Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

P : J'ai 25 ans, mes parents sont employés de bureau, j'ai un frère aîné. Depuis tout petit, j'ai toujours été attiré par les jeux interactifs du style Wii, DS et toutes sortes de jeux sur mon GSM. A l'adolescence, mes parents s'inquiétaient parce que j'ai commencé à jouer aux jeux en ligne sur mon ordinateur et je délaissais un peu mes études. J'ai ensuite trouvé un équilibre afin de terminer mes études mais la passion des jeux en ligne ne m'a jamais quitté, cela a toujours été plus une passion qu'un passe-temps et maintenant, j'en ai fait mon métier et je m'épanouis pleinement dans l'Esport. Je suis d'ailleurs très heureux de constater l'essor que cela prend au fil des années. La preuve, certains étudiants y consacrent leur mémoire !

T : Pourrais-tu me parler de tes passions ?

P : Les jeux en ligne, évidemment. Et la guitare, sèche et électrique, je fais partie d'un petit groupe local. Et un tout petit peu de sport, en salle, quand les potes m'y emmènent de force donc en fait je dirais pas vraiment une passion *rire*.

T : Comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ? Est-ce que tu pourrais me donner trois qualités et trois défauts ?

P : Je suis un ami plutôt fidèle et disponible, pas assez au goût de ma famille, je vis en ville et j'ai donc énormément d'occupations. Si quelqu'un a besoin de moi, je ferai tout ce qui est possible pour lui venir en aide, de près ou de loin. Mes amis sont mes amis d'enfance depuis l'école primaire et ceux que je me suis fait en ligne, je suis très fidèle en amitié. Et je suis très bon cuisinier, j'ai plaisir à inviter du monde à la maison et partager un bon repas. A l'improviste, c'est encore mieux ... Enfin, j'aime aller au fond des choses ; je suis très pugnace. Quand j'entreprends quelque chose, je ne laisse pas tomber tant que je ne suis pas arrivé à mes fins.

T : C'est important pour rester compétitif aussi longtemps.

P : Mais comme on dit, on a les qualités de ses défauts, je peux parfois être un peu trop têtu et ne pas lâcher prise, même si je ne suis pas dans le bon. Lorsque je me lance dans un jeu, je peux perdre la notion du temps et arriver en retard à une invitation. Parfois, un peu trop bavard, je peux monopoliser la conversation.

T : Ici ça m'arrange, tu me donnes plein d'infos c'est cool. Que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

P : Cela fait 4 ans que je joue professionnellement. Comme je l'ai dit en tout début d'interview, j'ai toujours adoré jouer et pas qu'aux jeux en ligne. Au début, j'ai commencé à jouer à LoL, la saison 1 avec des potes et j'adorais ça. Je pouvais y passer des heures, quitte à délaisser un peu mes études et mes relations familiales. Je me suis

alors intéressé aux produits dérivés, aux événements liés à l'Esport et plus particulièrement à LoL. Je me suis équipé en matériel, grâce à l'argent de mes jobs étudiant. A force de m'entraîner et de m'inspirer des streams, je me suis amélioré et j'ai alors joué un peu en semi pro, en 2016 et 2017.

T : Ah oui ça date.

P : Oui ! A ce moment-là, je participais à de petits tournois avec des équipes. J'ai ensuite été repéré et recruté par *Equipe* pour jouer en Belgian League. C'est dans cette équipe que je suis passé pro en 2018. J'ai ensuite quitté *Equipe* pour rejoindre *Deuxième équipe* avant de revenir finalement chez *Equipe*.

T : Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ? Quelles sont les raisons pour lesquelles tu as commencé à jouer ?

P : Ce jeu est tout simplement fantastique ! J'avais déjà de bons amis dans la vie mais LoL m'a permis de rencontrer plein de gens, d'univers très différents. A travers le jeu j'ai pu découvrir d'autres cultures, d'autres façons de voir le monde. Avec certains, le courant est tellement bien passé, nous avons lié des liens tellement solides que nous avons décidé de nous rencontrer et depuis nous sommes devenus réellement amis et nous nous revoyons régulièrement. Ce jeu permet non seulement de s'amuser mais également de s'améliorer. Au fil du jeu, on développe de la créativité, des réflexes, un sens de la cohésion et un certain type de réflexion. Quand j'ai découvert LoL, au début, c'était simplement pour faire comme les autres, j'avais des copains d'école qui y jouaient et mon grand frère également, ils me disaient tous que c'était génial. J'ai essayé et j'ai accroché immédiatement. Depuis j'ai jamais arrêté, je sais pas trop ce qui se passerait si j'arrêtais, autre que professionnellement bien sûr. C'est devenu bien plus qu'un jeu, mes meilleurs potes et même ma copine je les ai rencontrés sur le jeu, j'ai jamais arrêté de jouer donc je sais pas si ça aurait vraiment un impact mais oui, en tous cas avec les potes de LoL, même si on s'entend super bien on se verrait beaucoup moins, ça ferait bizarre.

T : Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL ?

P : Cela fait maintenant 10 ans que je joue à LoL.

T : Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

P : Non, je ne joue pas à d'autres jeux ; je me consacre exclusivement à LoL. Comme toujours, je cherche à exceller et je préfère ne pas me disperser.

T : Quelles sont tes motivations à jouer ?

P : Mes motivations sont toujours les mêmes, j'ai envie de faire partie des meilleurs, de performer et d'aller le plus loin possible dans ce que je fais. Après, il y a toujours le côté social que cela apporte ; discuter avec les autres joueurs, apprendre, s'améliorer grâce à ces relations. Et enfin, il y a les gains financiers ; chaque victoire dans un grand tournoi peut rapporter gros. Et plus il y aura d'amateurs, plus cela ira en augmentant. Les numéros 1 mondiaux en vivent très bien.

T : Est-ce que tu as toujours voulu être professionnel sur League of Legends ?

P : Non, au début, pour moi, ce n'était qu'un jeu, je n'avais que 15 ans et je ne savais même pas que c'était possible. Ensuite, j'ai découvert l'Esport et je me suis rendu compte que des gens pouvaient en vivre et là je me suis dit que oui, j'aimerais beaucoup pouvoir vivre de ma passion.

T : Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?

P : Être joueur professionnel, c'est gagner sa vie en faisant des compétitions de jeux vidéo. Il faut participer à un maximum d'événements, s'entraîner beaucoup et toujours suivre le mouvement pour ne pas être dépassé. Cela évolue très vite, il y a de plus en plus de jeunes joueurs très doués.

T : Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

P : C'est très compliqué parce que je passe la plus grande partie de ma vie privée sur le jeu et il me reste peu de temps à consacrer au reste. J'essaie quand même toujours de trouver un équilibre en aménageant mes horaires au mieux pour voir mes amis et ma famille. Enfin, pour l'instant, je suis jeune, je n'ai pas encore de charge de famille donc je peux encore m'arranger assez facilement.

T : Qu'est-ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

P : Au jour le jour, LoL c'est ma vie, je passe au grand minimum 5 heures dessus, c'est devenu à la fois mon passe-temps et mon boulot.

T : Qu'est-ce que League of Legends t'a apporté dans la vie en général ?

P : C'est d'abord toujours une grande source d'amusement, même à un niveau professionnel, j'ai toujours autant de plaisir à m'installer devant mon PC et à y jouer, sans compter le matériel qui a vachement évolué depuis mes débuts ! Ensuite, il y a les amis que l'on retrouve au fil des parties. C'est également aujourd'hui mon travail ; être rémunéré pour jouer, c'est quand même extraordinaire. Et le jeu en lui-même me passionne toujours énormément, il évolue sans cesse, sans perdre ses singularités qui ont fait son succès, dès la première saison. Et le jeu prend beaucoup de place dans ma vie. La majorité de mes journées pendant la saison c'est soloq puis entraînement en team puis débrief avec l'équipe puis manger, encore un peu de soloq et puis dodo, à ce moment-là oui je pense et je parle quasiment plus que du jeu et de la compétition.

T : Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

P : Je ne sais pas trop, je dirais que je suis devenu plus rigoureux. Et le jeu m'a appris à aller vers les autres. Enfant, j'étais un peu timide, le principe de collaboration avec les autres joueurs en jeu vocal m'a obligé à m'ouvrir aux autres et cela m'a un peu décoincé, je communique depuis beaucoup plus facilement. Donc oui, je peux dire que cela a changé des choses dans ma personnalité.

T : Est-ce qu'en tant que joueur tu as fait partie d'organisations qui n'étaient pas en accord avec tes valeurs ou ton style de vie ?

P : Non, je ne pourrais pas dire que ç'ait été le cas dans les valeurs, les organisations étaient très peu présentes. Par contre, dans le style de vie oui quand même, parfois on a

exigé de moi que je joue 10 heures par jour, même le week-end. Ca fait quand même 70 heures par semaine. Dans n'importe quel job, ce n'est pas tenable, même si c'est ta passion. Mais j'ai dû m'y plier.

T : Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?

P : Oui bien sûr, n'importe quelle activité qui te permet de gagner ta vie légalement c'est un job, enfin, c'est ce que je crois. Et même si le job consiste principalement à jouer, il ne faut pas oublier que cela exige beaucoup de temps, de concentration, d'entraînement pour essayer de faire partie des meilleurs. Donc, oui, c'est un job à part entière ! On est payé pour gagner et il faut d'en donner les moyens en bossant dur.

T : Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?

P : Je n'irais pas jusqu'à dire confortablement parce que je n'ai pas de revenus annexes de streaming ou de sponso par exemple mais on va dire que je m'en sors, je ne suis pas obligé de manger des pâtes en fin de mois quoi *rires*.

T : Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

P : Je pense qu'on n'a pas le choix, on est obligés de le faire. Si tu veux être professionnel et rester dans le milieu tu dois te mettre des contraintes peu importe ton humeur. Mais c'est comme pour n'importe quel autre job. Si tu es comptable, ou secrétaire, tu ne vas pas ne pas aller travailler parce que tu n'es pas d'humeur. Parfois j'ai plus envie de jouer mais j'ai un contrat et des obligations à respecter, un niveau à maintenir et ça on peut pas l'avoir sans entraînement

T : Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?

P : Oui, en effet, j'ai parfois eu à faire à des structures qui demandent de faire trop d'heures. Certaines ne payent pas toujours dans les temps. On peut parfois se trouver confrontés à ce genre de problèmes que ce soit au niveau des structures ou des tournois. Moi j'ai eu la chance, je sais pas si on peut vraiment appeler ça de la chance parce que je travaille pour mais j'ai eu la chance d'avoir de très bons résultats compétitifs jusque maintenant et je pense que c'est pour ça que j'aime tant l'Esport mais quand je vois ce qu'ont vécu certains de mes coéquipiers franchement ça fait mal de voir ce que les gens peuvent être égoïstes.

T : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

P : Il est important pour moi d'être pro parce que c'est ma vie et que mes gains me permettent d'en vivre. Par contre, que les gens me connaissent, je m'en fous un peu. On ne fait pas ce genre de métier pour être reconnu dans la rue ...

T : Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?

P : Je trouve que c'est top mais ce n'est pas pour moi. Je ne sais pas à la fois parler et bien jouer, c'est un exercice que je ne sais pas faire, cela demande une grande concentration.

Et en plus, parler en public, devant autant de gens que je ne connais pas, ce serait compliqué pour moi.

T : Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewers d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

P : Un joueur pro qui stream et qui a plein de viewers en perso je trouve ça super impressionnant, ça montre qu'il y a passé du temps, qu'il est très régulier et qu'il est super bon, je pourrais pas le faire. Pour ce qui est de la ligue je suis super content quand on fait des bons chiffres, forcément, ça motive quand on sait que beaucoup de monde nous regarde.

T : C'est sûr.

P : Evidemment, quand beaucoup de monde regarde et qu'on performe, ça apporte une bonne estime de soi, on se sent fier. Par contre, si on est nul sur scène, c'est horrible, on perd toute confiance en soi et après c'est dur de se remettre en selle. L'image que les autres ont de moi ça compte quand même. C'est vrai que je me sentais déjà assez professionnel, ça faisait un moment que je gagnais correctement ma vie avec l'Esport mais je n'en parlais pas beaucoup autour de moi. En vrai c'est vraiment quand mes potes ont commencé à me regarder en compétition en stream et se sont rendu compte de tout ça et qu'ils m'en ont parlé que je me suis rendu compte que ça faisait vraiment partie de moi maintenant, tout ça ça me paraissait normal mais eux étaient choqués.

T : Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

P : Très logiquement je dirais que la victoire te donne des ailes et te rend super heureux et que la défaite te mine, que ce soit en solo ou en compétition. Et il y a un deuxième aspect très important, c'est l'ambiance dans l'équipe ; si elle est mauvaise, ça a tendance à me miner.

T : Selon toi, à quel point l'identité que tu t'es créée dans le milieu du gaming colle avec celle que tu as dans ta vie privée avec tes amis ou ta famille ?

P : Mes amis c'est ceux avec qui je joue, donc forcément ça colle quasiment à 100% avec mon image dans le gaming. Pour ce qui est de la famille je dirais que rien n'a vraiment changé, à part peut-être leur image sur le jeu. Quand je suis en famille je vais jamais réagir en joueur pro, j'ai toujours été *Prénom du joueur* et je le resterai, que je sois joueur pro ou pas ça n'y change rien.

T : Beaucoup de personnes tentent de faire avancer l'Esport en le comparant aux sports classiques, comment est-ce que tu vois ça ? Qu'est-ce que tu répondrais aux gens qui te comparent à un athlète sportif classique ?

P : Je me dis qu'ils ont sûrement leurs raisons mais je n'en vois pas l'utilité, je ne me considère pas du tout comme un athlète, c'est vrai que je m'entraîne beaucoup mais c'est par plaisir. Les sensations ne sont pas du tout comme quand je fais du sport, dans le gaming, tu n'as pas la fatigue de l'effort. Après, c'est vrai que j'aime pas le sport *rires*.

Je suis pas un sportif moi, même si on s'entraîne peut être autant, j'en sais rien, je suis pas un athlète je suis juste un mec qui joue bien aux jeux vidéo.

T : Je peux comprendre. Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

Je ne sais pas, c'est difficile à dire. Dans ce domaine, il y a trop de gens trop forts, j'ai l'impression que je ne saurai jamais vraiment monter alors que je suis déjà pas dans une ligue ultra compétitive par rapport aux autres. Dans tous les cas je pense que l'Esport en général va continuer à grandir donc il y aura forcément des opportunités. Quand j'entends des gens qui disent que l'Esport dans tous les cas c'est voué à l'échec ça m'énerve parce que dans le fond l'Esport c'est nous, c'est les joueurs pros.

T : Comment te vois-tu dans 5 ans ?

P : Entre les anciens surdoués et les jeunes prodiges qui se font une place dans le gaming, à mon niveau, je pense que dans 5 ans je ne serai sûrement plus du tout dans l'Esport sauf si j'ai une belle opportunité, sinon je travaillerais sûrement dans le privé, en tant que comptable.

T : Quelles sont tes attentes par rapports à LoL ?

P : Pour l'instant, j'aimerais vraiment trouver un bon coach perso pour m'améliorer et pouvoir durer le plus longtemps possible dans le milieu.

T : Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail. Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

P : Oui, pourquoi ce choix de mémoire ?

T : Parce que comme on en parlait tantôt j'ai beaucoup joué à LoL et puis quand j'ai eu l'opportunité de lier les études avec ma passion j'ai pas hésité.

P : Ah oui il faut saisir ce genre d'occasions, si moi je n'avais pas fait mes premiers pas dans l'Esport avec les LANs etc, ma vie aurait été bien différente aujourd'hui, courage pour la suite !

T : Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Entretien 5

T : Bonjour *Prénom*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

C : Très bien, pas de soucis.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

C : Ok.

T : D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

C : C'est quoi l'audit ?

T : Alors moi je fais de l'audit financier en industrie donc dans les grandes lignes ça veut dire qu'on a des clients, des grosses entreprises en général, et on contrôle que les informations financières qu'ils veulent publier sont correctes.

C : Ah ouais ça a l'air compliqué.

T : Boh un peu oui mais super intéressant. Bref, pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

C : Salut Tom ! Hyper content de pouvoir répondre à tes questions, ça fait plaisir de voir quelqu'un qui s'intéresse au monde du gaming, en particulier pour un mémoire, j' imagine que ça doit pas être très courant. Je vais du coup essayer d'expliquer un peu tout cet univers avec des mots pas trop trop complexes, histoire que ça soit cool à comprendre pour ceux qui ne connaissent pas. Alors pour commencer, moi c'est *Prénom* alias *Pseudo*, j'ai 24 ans, je suis Français et là, je suis Top laner chez *Equipe* en LFL division 2. En dehors de LoL, je suis un très grand fan de tennis, le sport fait également bien partie de ma vie. Et sinon, ce que je peux dire d'autre c'est que je suis quelqu'un d'assez proche de ma famille et très attaché à mes racines aussi.

T : C'est important oui. Comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ?

C : En général je dirais talentueux ? Intelligent et persévérant. Je pense que c'est mes plus grandes qualités. Je pense que ma description serait en accord avec la leur, je sais pas trop faudrait leur demander ! Ils diraient surement aussi que je suis un peu flemmard *rire*.

T : Que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

C : Je suis joueur professionnel pour *Equipe*. Pour en arriver là qu'est-ce que j'ai fait.. C'est compliqué. Si je commence du début je dirais que j'ai commencé le jeu comme passe-temps. Et puis le système LoL te pousse à la compétition, tu veux faire des parties classées, c'est un peu le but du jeu. Donc j'ai cherché à m'améliorer. Au bout d'un moment j'étais bon, vraiment bon, mais je voulais encore devenir meilleur alors j'ai

étudié plus en profondeur les mécanismes du jeu pour essayer d'avoir un avantage sur les autres bons joueurs.

T : L'entraînement ça paye.

C : Et oui. C'est comme ça que j'ai rencontré un très bon ami sur le jeu avec qui je jouais tout le temps et il m'a fait intégrer sa structure pour quelques tournois. Ça m'a beaucoup plu et je me suis encore amélioré, c'est comme ça que je me suis fait repérer par *Equipe*, j'ai fait des essais avec eux, ça s'est bien passé et j'ai donc intégré la seconde division de la Ligue française de League of Legends.

T : Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ? Quelles sont les raisons pour lesquelles tu as commencé à jouer ?

C : Pour moi LoL, c'est l'univers fantastique par excellence. Ce qui est vraiment intéressant c'est qu'à la base on part d'un concept assez simple qui est un jeu en arène, mais où clairement la possibilité d'évoluer est incroyablement grande. Ce qui me plaît c'est de pouvoir maîtriser à la perfection par exemple à un personnage plutôt badass et sentir que tu pèses dans le game quoi *rire*.

T : Je vois ce que tu veux dire, tu joues quels persos ?

C : Surtout Irelia et Camille.

T : Ah oui tu aimes le challenge !

C : Yes ! Sinon ce que ça représente, j'ai commencé plutôt jeune, mais comme passe-temps. Ça reste un jeu où il faut bien maîtriser les règles si tu veux faire une petite perf donc ça prend un peu de temps pour se mettre dedans et avoir un peu des résultats.

T : C'est sûr.

C : Et forcément ce qui est bien, c'est qu'on se crée assez vite un réseau d'amis, on partage des tips, c'est un peu comme une grande famille, on sent qu'on fait vraiment partie d'une communauté.

T : Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL ?

C : Je sais pas trop, je dirais 7 ans quand même.

T : Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

C : Oui j'aime bien Fifa avec des potes, sinon Counter Strike et Hearthstone ou des petits jeux indépendants.

T : Quelles sont tes motivations à jouer à LoL ?

C : Là maintenant c'est surtout pour m'améliorer ou pour jouer avec des amis. Si il y avait pas la compétition je pense que je pourrais pas garder ce rythme d'entraînement, j'aurais pas la foi, je pense que je jouerais plus vraiment.

T : Est-ce que tu as toujours voulu être professionnel sur League of Legends ?

C : Pas du tout, ça s'est vraiment fait naturellement, je pense que c'est surtout venu de mon envie de m'améliorer et puis des relations que je me suis faites, surtout avec mon pote avec qui j'ai joué beaucoup compétitivement.

T : Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?

C : Un mec qui gagne un salaire en jouant des compétitions de jeux vidéos ? Je sais pas trop, c'est toi qui devrais répondre à cette question non *rire* ?

T : Ah oui moi j'ai une réponse à cette question mais on est là pour avoir les tiennes, ce serait trop facile sinon *rire*.

C : Je comprends, je comprends.

T : Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

C : Ca va j'ai pas trop de mal parce que ma vie privée pour moi c'est celle qui a rien à voir avec le jeu et donc c'est ma famille et le tennis. Vu que c'est bien séparé j'ai pas trop de mal et puis au niveau du jeu je joue pas vraiment plus qu'avant d'être pro donc ça me change pas grand-chose.

T : Qu'est-ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

C : Dans la vie de tous les jours ben c'est toute ma journée, à part quand je suis au tennis ou avec ma famille, je joue. Bon pas toujours à LoL mais quand même souvent, de temps en temps à d'autres jeux comme je te disais.

T : Qu'est-ce que League of Legends t'a apporté dans la vie en général ?

C : Beaucoup de choses, sans l'Esport je pense que je parlerais à personne, les seules personnes avec qui je parle c'est mes potes sur le jeu, mes coéquipiers ou le staff, c'est un peu triste *rire*. Encore une fois il reste ma famille et mon coach au tennis mais c'est pas pareil. Je dirais donc que ça m'a principalement apporté des relations, et surtout une occupation qui m'intéresse. Et puis un job aussi, j'ai tendance à l'oublier *rire*.

T : Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

C : Rien je pense, ça fait qu'un an que je suis pro donc je sais pas trop à terme si ça peut changer quelque chose mais pas pour l'instant. Je suis peut être plus à l'aise avec des gens que je connais pas ?

T : Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?

C : Bien sûr la toxicité sur League of Legends c'est un fléau. Les joueurs s'insultent tout le temps c'est infernal.

T : Au sein même de tes équipes ?

C : Non sur le jeu en général, c'est pas ça que tu veux savoir ?

T : Si si, dis moi ce qui te vient t'inquiète c'était juste pour comprendre.

C : Ok. Ben oui toi qui as joué tu le sais sûrement, la commu en ligne est horrible. Même si j'ai rencontré des gens super cools il faut admettre que la majorité sont des connards.

Dès qu'un mec est pas de bonne humeur ça s'engueule de partout puis ça se déconnecte c'est super énervant.

T : Malheureusement je vois exactement, oui. Est-ce qu'en tant que joueur tu as fait partie d'organisations qui n'étaient pas en accord avec tes valeurs ou ton style de vie ?

C : Non pas vraiment. Avant j'étais dans des structures où je participais juste aux tournois donc je les voyais pas beaucoup. Et puis maintenant j'adore mon équipe. On est un peu tous dans le même esprit dans la structure, c'est super bonne ambi, à part peut-être avec les patrons où parfois c'est compliqué parce que tu vois qu'on a pas forcément les mêmes façons de penser.

T : Qu'est ce que tu veux dire par façons de penser ?

C : Je sais pas trop si je peux en parler.

T : Comme je te le disais au début c'est totalement anonyme, j'enlèverai tous les noms d'équipes ou de personne ainsi que le tien donc normalement tu ne risques rien mais je comprends si tu ne préfères pas.

C : Ok, ben en règle générale moi ce qui me dérange parfois c'est la misogynie, on a une équipe féminine et quand je vois comment les patrons en parlent parfois ça me met mal à l'aise. Et puis au niveau salaire aussi, tu sais jamais quel jour tu vas le recevoir.

T : Ok j'y vois un peu plus clair, on va changer de sujet t'inquiète. Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?

C : Oui, même si c'est clairement pas le plus pénible des jobs.

T : Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?

C : Non, j'ai un loyer assez cher et je dois payer ma voiture l'assurance etc ça coute très cher tout ça. Je gagne un salaire plus ou moins correct mais j'arrive pas à mettre d'argent de côté pour le moment avec ce que je gagne comparé à ce que je dépense.

T : Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

C : Je pense que c'est nécessaire, notre job est pas pénible mais ça reste un job, on a des obligations faut pas déconner.

T : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

C : Etre pro c'est chouette, je gagne de l'argent grâce aux jeux vidéos c'est génial mais c'est pas vraiment important pour moi. Si je suis plus joueur pro, ce qui va forcément arriver un jour, je trouverais bien un autre job. Et si je peux ne pas me faire connaître des spectateurs ça m'arrangerait, je fais ce métier parce que j'aime le jeu, pas pour qu'on me connaisse. Justement je suis mal à l'aise quand on me reconnaît même si ça arrive pas très souvent.

T : Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?

C : C'est génial, je regarde beaucoup de streams sur plusieurs jeux, surtout Battlegrounds le jeu de Hearthstone un peu comme TFT tu vois ?

T : Tout à fait. J'y joue un peu.

C : Oh c'est marrant.

T : Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewer d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

C : Je me dis qu'ils doivent être très bons. Mais même si tu as besoin d'un petit niveau pour avoir beaucoup de spectateurs ça veut pas dire grand-chose. Il y a beaucoup de petits streamers qui ont un bien meilleur niveau que des streamers populaires qui font des milliers de vues. Donc ça n'affecte pas du tout mon estime de moi, ça reflète pas du tout mon niveau.

T : Ok intéressant. Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

C : Clairement la victoire ou la défaite. On est payés pour jouer mais surtout pour gagner donc quand tu perds c'est l'échec.

T : Qu'est-ce que tu penses de la comparaison sport et Esport ?

C : Ça me saoule tous ces gens qui veulent toujours nous comparer aux sports classiques, l'Esport c'est l'Esport, il y a pas à aller chercher midi à quatorze heures. J'aime beaucoup le sport normal aussi, surtout le tennis mais l'un n'a rien à voir avec l'autre et c'est pas les mêmes raisons qui font que je les aime.

T : Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

C : Alors je suis conscient que là, j'ai eu plutôt une chouette opportunité, par rapport à mon âge, du fait que je suis déjà plus âgé que les autres joueurs et que j'ai commencé un peu plus tardivement l'e-sport, que mon parcours est un peu touchy, donc que là je suis plus dans l'optique je profite à fond, je vois jusqu'où je peux aller, et pourquoi viser la LFL en bonus.

T : Ce serait beau.

C : Oui ! Mais c'est sûr que ça demande beaucoup de temps et d'investissement, qui n'est malheureusement pas toujours payant. Il faut toujours montrer qu'on est au top et qu'on va pouvoir être au max de notre performance. On est dans un milieu où du jour au lendemain on peut se retrouver sans équipe, donc plus aucun projets et plus de revenus. Après, je pense que c'est important de ne pas rester sur cette frustration et de pouvoir rebondir assez vite. Mais ce serait cool de voir notre statut évoluer et qu'il soit plus reconnu à part entière.

T : Comment te vois-tu dans 5 ans ?

C : c'est pas simple comme question. J'aimerais beaucoup pouvoir continuer dans ce domaine et gagner ma vie grâce à ça. En attendant, je pense que c'est toujours bien d'avoir un plan de secours car à l'heure actuelle tu as aucune garanties avec l'Esport.

T : Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail. Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

C : Non, merci à toi c'était cool.

T : Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Entretien 6

T : Bonjour *Pseudo*, est-ce que tu accepterais que j'enregistre le call pour pouvoir le retranscrire pour la rédaction de mon mémoire ? Sache que ton identité restera anonyme afin que tu puisses t'exprimer librement sur ce que tu veux au niveau de l'industrie et des organisations.

K : Oui pas de soucis pour enregistrer vas-y.

T : Merci d'avoir accepté cette interview, je vais juste te poser quelques questions pour répondre à des questions basées sur ton expérience en tant que joueur professionnel de LoL.

K : Ben il va y avoir beaucoup à dire alors.

T : C'est le but ! D'abord je me présente un peu pour que tu saches à qui tu t'adresses, je m'appelle Tom, j'ai 27 ans, je suis belge. Je travaille dans l'audit depuis un an mais je dois encore rendre mon mémoire pour mes études d'ingénieur de gestion à la Louvain School of Management. Mon mémoire porte sur l'analyse de l'identité professionnelle des joueurs d'Esport, je vais te poser quelques questions simples sur toi et tu peux juste me répondre ce que tu penses librement.

K : Parfait, enchanté, moi c'est *Prénom*.

T : Pour commencer, on peut discuter pour mieux te connaître personnellement. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

K : Ouais bien sûr. Donc je m'appelle *Prénom* ou *Pseudo* sur League of Legends, je suis jungler pour *Equipe* pour la deuxième année consécutive en LFL. J'ai 25 ans et je suis Lyonnais. Qu'est ce que tu voudrais savoir d'autre ?

T : Pourrais-tu me parler de tes passions ?

K : Bah LoL bien sûr et les jeux vidéos et séries en général.

T : Ok, comment tes amis te décriraient-ils ? Comment te décrirais-tu ?

K : Ils diraient que je suis marrant, j'ai tendance à mettre de l'ambiance quand j'arrive dans un groupe. Ils diraient aussi gifted surement cette bande de jaloux, ce qu'ils comprennent pas c'est qu'il y a du travail derrière le niveau aussi. Et sinon surement qu'ils diraient emmerdeur, j'adore charrier mes potes. Et pour me décrire je dirais surement la même chose mais t'oublies le gifted.

T : Ça marche. Que fais-tu professionnellement ? Qu'est-ce que tu as fait pour en arriver là où tu en es professionnellement ?

K : Alors professionnellement je suis jungler pour *Equipe* et je stream de temps en temps. Pour en arriver là c'est un long parcours. D'abord je jouais à Dofus et puis un de mes potes m'a dit d'essayer LoL, ouais je sais c'est vraiment deux jeux qui ont rien à voir.

T : T'inquiète j'ai joué aux deux aussi, je comprends.

K : Ah super. C'était gratuit et mon pote m'a dit qu'il surkiffait le jeu donc j'ai test. Là j'ai surkiffé aussi, le jeu était trop bien. Bon maintenant quand je revois les images de l'époque je me dis que c'était naze mais passons. Après ça je jouais beaucoup en 3v3.

T : Ouais le mode était incroyable à l'époque, dommage qu'ils l'aient retiré.

K : Ouais je trouve aussi ! Quand je suis passé au mode 5v5 j'avais déjà un bon petit niveau comparé aux autres et vu que la MMR est pas commune aux deux modes, je tombais contre des noobs et je leur roulais dessus. A ce moment là je jouais encore quasiment tout le temps avec des potes.

T : Qu'est ce qui t'a fait arrêter ?

K : Ils jouaient pas assez pour moi, j'en voulais toujours plus. Bref là j'ai commencé à jouer tout seul et à vraiment tryhard le ladder. Même si à l'époque il était pas encore comme maintenant. J'ai fait un peu de compétitions à ce moment-là mais en France le niveau était vraiment pas dingue et j'étais pas du tout dans le mood de me barrer, mes parents auraient jamais voulu de toutes façons, j'avais genre 17 ans. Ca a continué comme ça pendant un bout de temps jusqu'à ce que je rejoigne une structure en 2018 avec des potes streamers de l'époque. Après ça j'ai changé de structure tous les ans, à chaque fois il y avait quelque chose qui allait pas, soit c'était l'ambiance de l'équipe ou la structure ou le niveau.

T : Ok je vois.

K : Et donc là maintenant c'est la deuxième année que je suis chez *Equipe* en LFL et ça se passe plutôt bien même si les résultats pourraient être meilleurs, on espère faire les play offs ce split.

T : Je l'espère pour toi ! Pour toi comment tu décrirais LoL ? Qu'est-ce que ce jeu représente pour toi ?

K : Ben comme tu t'en doutes je trouve que LoL c'est un super jeu, je pourrais pas y jouer autant sinon. Pour le décrire je dirais un MOBA très stratégique et mécanique ? Ce que ça

représente pour moi c'est des années de ma vie, un hobby et un gagne-pain en même temps. Je dirais que c'est une passion en somme.

T : Depuis combien de temps est-ce que tu joues à LoL ?

K : Bientôt 10 ans je crois

T : C'est vrai que tu dates quand même sur la scène LoL. Est-ce que tu joues à d'autres jeux actuellement ?

K : Ouais plein de trucs, en ce moment je joue beaucoup à Hadès mais c'est par phases, je change beaucoup tout en jouant à LoL. Quoique en off season souvent je fais des pauses de LoL aussi.

T : Quelles sont tes motivations à jouer à LoL ?

K : Ben je dois garder un bon niveau sinon je me ferai bench. Et moi ce que je kiffe le plus c'est jouer en team, c'est pas du tout le même jeu. Jouer en soloq c'est marrant mais si il y avait que ça j'aurais arrêté le jeu depuis longtemps, moi c'est les tournois et le championnat qui font que je donne tout.

T : Est-ce que tu as toujours voulu être professionnel sur League of Legends ?

K : Pas au tout début nan mais très vite après ouais j'ai voulu faire de la compétition, je sais pas si tu appelles ça être professionnel.

T : C'est comme tu le sens, ici on est là pour utiliser tes définitions et avoir ton expérience avec ton ressenti.

K : Ok je vois.

T : Comment est-ce que tu définirais un joueur professionnel Esport ?

K : Bah justement je sais pas trop, moi je dirais un type qu'on paye pour jouer ?

T : Comment est-ce que tu arrives à combiner ta vie professionnelle et ta vie privée ?

K : Franchement ça va, elles sont assez mélangées mais ça me dérange pas, justement je trouve que c'est un avantage.

T : Pourquoi ça ?

K : Ben au moins tu dois pas essayer de les séparer, si tout est mélangé tu partages tout avec tout le monde c'est plus simple.

T : Je vois, c'est marrant. Qu'est-ce que League of Legends t'apporte dans la vie de tous les jours ?

K : Des kiffs avec l'équipe. On s'entraîne souvent et on s'entend super bien, je suis devenu bon pote avec la majorité d'entre eux même si des fois c'est chiant de devoir parler anglais. Et sinon bah des thunes. Fin de l'argent quoi.

T : Qu'est-ce que ça a changé dans ta personnalité ?

K : Je sais pas trop, j'ai l'impression que j'ai toujours joué aux jeux vidéos donc bon. Maintenant ça fait tellement longtemps que je suis joueur que je sais plus trop qui je serais si je l'étais plus, j'ai l'impression que beaucoup plus de personnes me connaissent en tant que *Pseudo* que comme *Prénom*. Ma personnalité je dirais que je suis plus tryharder qu'avant, je vais moins vite baisser les bras, je vois plus à long terme.

T : Si tu as eu des expériences négatives dans le gaming, pourrais-tu nous en parler ?

K : Ouais j'en ai eu plein mais bon c'était surtout avant, maintenant ça va mieux. Il y a toujours autant de toxics sur le jeu mais au moins maintenant au niveau des orgs ça va mieux, c'est moins le foutoir qu'il y a quelques années. Je pense que c'est aussi pour ça que j'ai autant changé d'équipes, les gens étaient pas corrects.

T : Est-ce qu'en tant que joueur tu as fait partie d'organisations qui n'étaient pas en accord avec tes valeurs ou ton style de vie ?

K : Ouais bien sûr mais en général ça me pose pas trop de problème. Si je suis chez *Equipe* ou *Nom d'une autre équipe de la ligue* pour moi c'est pareil, c'est deux bonnes équipes et tout ce que je veux c'est passer au niveau supérieur, c'est juste des tremplins tu vois ? C'est bien anonyme hein ton truc parce que sinon ça t'écrit pas hein ?
Rire

T : Ouais ouais t'inquiète.

K : Ouf.

T : Est-ce qu'être joueur Esport représente un job à part entière pour toi ?

K : Je sais pas, pour moi ça a toujours été un jeu et parce que j'étais bon je pouvais être payé, tant mieux, mais pour moi ça reste un jeu et c'est tout, peu importe comment les autres me voient. Parfois les gens me regardent comme si j'étais une star mais je suis juste un mec qui joue bien aux jeux vidéo point barre, ça me fait bizarre que des gens me parlent de professionnels. Après si tu considères que n'importe qui qui est payé parce qu'il est bon dans quelque chose c'est un job alors oui. Moi je le vois comme un hobby qui rapporte.

T : Est-ce que ton métier te permet de vivre confortablement financièrement ?

K : Ouais là je suis bien même si c'est encore rien comparé à la LEC, je te dirai à ce moment-là *rire*.

T : Que penses-tu des joueurs qui se forcent à jouer peu importe leur envie ou humeur du moment ?

K : Je me dis que c'est vraiment con, si tu te forces c'est que t'as pas envie, si c'est juste une fois c'est pas grave de pas jouer et si c'est trop souvent faut penser à changer de carrière.

T : A quel point est-ce qu'il est important pour toi d'être joueur pro et que les spectateurs te connaissent ?

K : Joueur pro je m'en fous, après si c'est ce qu'il faut pour être payé alors oui c'est important, puis maintenant j'ai quand même 25 ans il faut avoir un contrat quand tu vas voir les banques ou les propriétaires donc voilà. Que les spectateurs me connaissent je dirais pas que c'est important mais ça me fait plaisir, j'aime beaucoup jouer avec les viewers, que ce soit en stream, en compétition ou sur Twitter ça me fait rire.

T : Que penses-tu du streaming sur Twitch ou autre plateforme de diffusion similaire ?

K : Perso j'adore, tu fais ce que tu veux et les gens te regardent pour qui tu es, c'est incroyable. Perso j'arrive pas à être régulier, je stream quand ça me prend, qu'il soit 19h ou 3h du mat' donc d'office j'ai pas un nombre de viewers astronomique, bien que ça a quand même bien monté depuis que je suis en LFL.

T : Comment est-ce que tu perçois le nombre de viewer d'un joueur pro, que ce soit sur les streams officiels pendant les compétitions ou pendant les streams persos ? Comment est-ce que ça affecte ton estime de toi ?

K : Ca joue pas sur mon estime de moi, c'est des gens que je connais pas qui parlent comme des dégénérés dans un chat ou sur Twitter, je vois pas ce que ça va me faire. Après ouais quand t'as beaucoup de viewers et que t'es suivi tu commences à être populaire et donc tu intéresses les structures, c'est toujours une histoire de thunes mais toi tu peux t'en servir pour passer au niveau du dessus. Fin en tous cas c'est comme ça que je le vois.

T : Je vois, je vois. Quels sont les éléments liés au jeu qui te permettent de te sentir super bien et quels sont ceux qui peuvent vraiment te miner ?

K : Ce qui me fait me sentir bien je dirais quand je joue chill avec mes potes ou qu'on fait une semaine à 2-0 avec *Equipe*. Après ce qui me mine c'est les soloq. Parfois quand j'avais passé toute la journée à jouer et qu'on m'a int mes games toute la journée, il y a un moment tu pètes un plomb. Il y a une fois où le mec m'avait ruiné deux games d'affilée. Pendant la troisième il me fait encore de la merde, j'ai vu rouge j'ai détruit mon clavier de rage. Bien sûr à ce moment-là je prends pas de plaisir. Je sais que ça peut arriver mais le problème c'est quand ça commence à arriver trop souvent, là tu te poses des questions. Tu te dis mais qu'est ce que je fous sur ce jeu ? Quand tu en dépends financièrement en plus c'est encore plus compliqué.

T : Effectivement c'est facile de péter des cables avec LoL. Selon toi, à quel point l'identité que tu t'es créée dans le milieu du gaming colle avec celle que tu as dans ta vie privée avec tes amis ou ta famille ?

K : Vraiment c'est la même, je dis peut être pas tout mais mes potes c'est les mêmes. Et je suis le même avec ma famille donc voilà.

T : Beaucoup de personnes tentent de faire avancer l'Esport en le comparant aux sports classiques, comment est-ce que tu vois ça ? Qu'est-ce que tu répondrais aux gens qui te comparent à un athlète sportif classique ?

K : Bon si on parle clairement, quand tu dis beaucoup de personnes c'est les patrons de structure ?

T : Entre autres oui mais pas que, les académiciens, les politiques, les sportifs, dans la finance aussi.

K : Bah en tous cas moi les joueurs que je connais ils en ont rien à faire de ça et moi non plus, je sais pas pourquoi ça ressort toujours, j'ai l'impression que c'est un thème qu'ils font au JT à chaque fois qu'ils parlent d'un gros tournoi, à chaque fois ils découvrent qu'on existe.

T : Comment est-ce que tu envisages ton avenir de joueur professionnel ?

K : Bah toujours pareil hein, je vais là où on veut de moi et où les équipes me semblent solides.

T : Comment te vois-tu dans 5 ans ?

K : Ahah c'est un entretien d'embauche ? Nan je rigole, j' imagine plus joueur pro de LoL, j'espère être allé en LEC au moins une saison et puis devenir coach par exemple ? Je serai sûrement rincé sinon à cet âge là en tant que joueur.

T : Quelles sont tes attentes par rapports à LoL ?

K : Une bonne grosse méta assassin, qu'ils arrêtent avec leurs tanks de merde *rire*.

T : Ca m'étonne pas de toi *rire*. Merci beaucoup pour tes réponses, c'était génial de te rencontrer et d'en apprendre un peu plus sur toi, ça va beaucoup m'aider dans mon travail.

K : Pas de soucis mon reuf.

T : Est-ce que tu as des choses que tu aimerais ajouter ou des questions pour moi ?

K : Euh nan.

T : Parfait, merci beaucoup pour ta collaboration, si tu souhaites que je t'envoie la retranscription de l'interview n'hésite pas, ce serait avec plaisir.

Annexe 4 : Tableau synthétique des entretiens

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5	Joueur 6
Profil du joueur	- 19 ans - Aime les jeux vidéos et le foot - A joué à Trackmania avant LoL et joue depuis 2 ans professionnellement à LoL maintenant en LFL	- 21 ans - Aime les jeux - Geek, drôle et têtu - Passionné et motivé - Joue à LoL depuis plusieurs années, maintenant en Div2	- 23 ans - Jeux, foot, amis et séries - Calme et compétitif - Pro depuis 2019, 3 ans en LFL dans 3 équipes différentes	- 25 ans - Jeux, guitare, cuisine - Fidèle et pugnace - Pro depuis 2018 en Belgian League	- 24 ans - League of Legends, tennis, famille - Talentueux, intelligent, persévérant, flemmard - Pro depuis 2021 en Div2	- 25 ans - France, Lyon - Jeux vidéo et série - Marrant, talentueux, taquin - Professionnel depuis 5 ans, joue maintenant en LFL depuis deux ans.

Relation à League of Legends	Adore le jeu "C'est un jeu incroyable, t'as à la fois besoin d'être super bon mécaniquement mais aussi en stratégie, c'est complexe. C'est clair qu'au début c'était trop bien, j'avais trop envie de jouer tout le temps, déjà parce que je m'amusais de fou mais aussi parce que je voulais tout découvrir et il y avait tellement de persos, tellement d'objets, je voulais tout apprendre, tout savoir. "	Joue pour s'amuser s'améliorer et connaître la communauté "Pour moi c'est un passe-temps. J'adore ce jeu et maintenant c'est un peu différent parce que j'ai un contrat et des engagements à respecter mais j'ai toujours autant envie de jouer. Je pense que pour les gens comme nous, le fait de savoir qu'il y a toujours plus fort que moi ça me déter à devenir toujours meilleur. Le fait de voir d'autres pros ou même des jeunes avec des carrières de dingue c'est inspirant."	Echappatoire puis hobby et maintenant job "Pour ce que ça représente, ça a vraiment été un échappatoire pendant mes études." "Quand j'ai vu que je devenais vraiment bon et que ça grimait bien dans le ladder, je me suis dit que je pouvais faire évoluer mon hobby en un truc plus sérieux. Et maintenant, ben c'est mon job donc l'approche a un peu changé."	Passion et travail "C'est d'abord toujours une grande source d'amusement, même à un niveau professionnel, j'ai toujours autant de plaisir à m'installer devant mon PC et à y jouer, sans compter le matériel qui a vachement évolué depuis mes débuts ! Ensuite, il y a les amis que l'on retrouve au fil des parties. C'est également aujourd'hui mon travail ; être rémunéré pour jouer, c'est quand même extraordinaire. Et le jeu en lui-même me passionne toujours énormément"	Passe temps, puis amis et compétition "Sinon ce que ça représente, j'ai commencé plutôt jeune, mais comme passe-temps. Ça reste un jeu où il faut bien maîtriser les règles si tu veux faire une petite perf donc ça prend un peu de temps pour se mettre dedans et avoir un peu des résultats. " "Là maintenant c'est surtout pour m'améliorer ou pour jouer avec des amis. Si il y avait pas la compétition je pense que je pourrais pas garder ce rythme d'entraînement, j'aurais pas la foi, je pense que je jouerais plus vraiment."	Un hobby et un gagne-pain, une passion "Ce que ça représente pour moi c'est des années de ma vie, un hobby et un gagne-pain en même temps. Je dirais que c'est une passion en somme."
---	--	--	--	--	--	--

Impact de la présence de League of Legends	A changé sa vie, son quotidien tourne autour "De l'argent *rises*. Nan plus sérieusement, vraiment beaucoup de choses, parfois j'ai l'impression que l'Esport c'est toute ma vie, mes potes récents sont des joueurs, quand je m'entraîne avec mon équipe forcément aussi, quand je joue tout seul après ou même avec mes anciens potes, on parle énormément du jeu même si ils jouent plus tous, la plupart regardent encore des streams etc."	Sociabilisation et un but "Je dirais pas du bonheur parce que tu me verrais après une défaite, c'est pas toujours ça. Je dirais un endroit de sociabilisation si ça se dit comme ça ? J'y vois pas mal de gens que je connais que du jeu donc c'est un peu l'endroit où on se retrouve. Et puis je dirais que ça m'apporte un but aussi. Je joue quasi tous les jours et quand je commence je veux devenir meilleur et monter dans le ladder. En off season c'est différent là je joue beaucoup moins pour me reposer et franchement je sens un énorme vide."	Envie de se dépasser, stress, émotions fortes "Un salaire déjà, c'est pas mal *rire*. Non mais plus sérieusement, le jeu, surtout à notre niveau pro, ça m'apporte l'envie de me dépasser tous les jours. Chaque matin où je me lève, je me dis que j'ai envie d'être meilleur que la veille et de tout gagner. Puis le stress avant les compets, l'adrénaline pendant les matchs, la joie pendant les victoires avec l'équipe, ce sont des émotions super fortes et j'adore ça."	C'est devenu bien plus qu'un jeu, mes meilleurs potes et même ma copine je les ai rencontrés sur le jeu, j'ai jamais arrêté de jouer donc je sais pas si ça aurait vraiment un impact mais oui, en tous cas avec les potes de LoL, même si on s'entend super bien on se verrait beaucoup moins, ça ferait bizarre.	Relations sociales, occupation et job "sans l'Esport je pense que je parlerais à personne, les seules personnes avec qui je parle c'est mes potes sur le jeu, mes coéquipiers ou le staff, c'est un peu triste *rire*. Encore une fois il reste ma famille et mon coach au tennis mais c'est pas pareil. Je dirais donc que ça m'a principalement apporté des relations, et surtout une occupation qui m'intéresse. Et puis un job aussi, j'ai tendance à l'oublier *rire*"	Cercle social et argent "Des kiffs avec l'équipe. On s'entraîne souvent et on s'entend super bien, je suis devenu bon pote avec la majorité d'entre eux même si des fois c'est chiant de devoir parler anglais. Et sinon bah des thunes. Fin de l'argent quoi." "Maintenant ça fait tellement longtemps que je suis joueur que je sais plus trop qui je serais si je l'étais plus, j'ai l'impression que beaucoup plus de personnes me connaissent en tant que *Pseudo* que comme *Prénom*. Ma personnalité je dirais que je suis plus tryharder qu'avant »
--	---	---	---	---	---	--

Importance de la notoriété	Assez important mais surtout reconnaissance des compétences "Après oui j'ai l'impression que ça joue sur mon estime de moi-même, je me sens bien mieux sur scène depuis que je suis en LFL que quand j'étais en Div2, en terme de notoriété je pense que ça a pas trop changé parce que ma première structure avait beaucoup de notoriété mais maintenant on me reconnaît vraiment pour mon niveau et ça ça fait plaisir."	Très peu d'importance, apporte de la visibilité et de la pression "Le nombre de viewers en perso c'est bien pour se faire connaître et avoir de la visibilité comme je disais. Pendant les compétitions c'est chouette d'avoir beaucoup de monde qui regarde, pour ça j'aimerais bien monter en LFL, la différence d'audience est énorme. Après c'est une différence de pression aussi, déjà quand tu joues seul, quand tu gagnes c'est la meilleure sensation du monde et quand tu perds t'as l'impression que ta vie c'est de la merde alors imagine quand t'as des dizaines de milliers	Important pour la structure mais pas pour lui "D'un point de vue perso, ça n'a jamais été un objectif de chercher la notoriété et d'être connu. Après il faut pas oublier que la notoriété des joueurs fait beaucoup dans la recherche de sponsors et dans le potentiel de développement de la structure. J'ai vraiment pu m'en rendre compte après mon passage chez *première équipe*. Nos résultats n'étaient pas à la hauteur mais la communauté déjà bien présente apportait une ferveur qu'on ne trouvait pas du tout pour les autres équipes, même si	Juste financier et pouvoir être pro, le reste peu importe "Il est important pour moi d'être pro parce que c'est ma vie et que mes gains me permettent d'en vivre. Par contre, que les gens me connaissent, je m'en fous un peu. On ne fait pas ce genre de métier pour être reconnu dans la rue"	Souhaiterait être pro sans être connu "si je peux ne pas me faire connaître des spectateurs ça m'arrangerait, je fais ce métier parce que j'aime le jeu, pas pour qu'on me connaisse. Justement je suis mal à l'aise quand on me reconnaît même si ça arrive pas très souvent." "Il y a beaucoup de petits streamers qui ont un bien meilleur niveau que des streamers populaires qui font des milliers de vues. Donc ça n'affecte pas du tout mon estime de moi, ça reflète pas du tout mon niveau."	Pas vraiment important mais fait plaisir et donne des opportunités professionnelles "Que les spectateurs me connaissent je dirais pas que c'est important mais ça me fait plaisir, j'aime beaucoup jouer avec les viewers, que ce soit en stream, en compétition ou sur Twitter ça me fait rire." "Ca joue pas sur mon estime de moi, c'est des gens que je connais pas qui parlent comme des dégénérés dans un chat ou sur Twitter, je vois pas ce que ça va me faire. Après ouais quand t'as beaucoup de viewers et que t'es suivi tu commences à être populaire et donc tu intéresses les structures, c'est
--	---	---	--	---	--	---

		de personnes qui te regardent et que ta carrière professionnelle dépend de tes performances en jeu, ça devient super compliqué."	plus performantes. Du coup, ça a vraiment son importance et les structures nous poussent généralement à développer notre image sur Twitch. "			toujours une histoire de thunes mais toi tu peux t'en servir pour passer au niveau du dessus. "
--	--	--	--	--	--	---

Comparaison sports/Esport	Reconnait le côté compétitif mais rien de plus "Je sais pas pourquoi il y a toujours le besoin de nous comparer comme ça, c'est peut être parce qu'il y a sport dans Esport. Et si je devais répondre je dirais qu'on n'est pas du tout pareil, à part le fait d'être en compétition j'ai l'impression que c'est tout."	Eléments de comparaison, assiduité "A partir du moment où on s'entraîne tous les jours avec assiduité, je pense qu'on peut avoir des éléments de comparaison avec un athlète. Je me sens pas athlète mais c'est que quand quelqu'un me dit que pour lui regarder de l'Esport avec des potes c'est devenu aussi bien voire mieux que de regarder du foot je suis content."	Etablit clairement un parallèle "Je sais que beaucoup de gens sont encore réfractaires à l'analogie mais c'est pareil qu'un sportif classique pro. On a une structure, on a des coachs, des sponsors et on s'entraîne en équipe pour gagner la saison et des tournois."	Ne voit pas de rapport "Je me dis qu'ils ont sûrement leurs raisons mais je n'en vois pas l'utilité, je ne me considère pas du tout comme un athlète, c'est vrai que je m'entraîne beaucoup mais c'est par plaisir. Les sensations ne sont pas du tout comme quand je fais du sport, dans le gaming, tu n'as pas la fatigue de l'effort. Après, c'est vrai que j'aime pas le sport *rises*. Je suis pas un sportif moi, même si on s'entraîne peut être autant, j'en sais rien, je suis pas un athlète je suis juste un mec qui joue bien aux jeux vidéo"	Ne comprend pas pourquoi comparer "Ca me saoule tous ces gens qui veulent toujours nous comparer aux sports classiques, l'Esport c'est l'Esport, il y a pas à aller chercher midi à quatorze heures. J'aime beaucoup le sport normal aussi, surtout le tennis mais l'un n'a rien à voir avec l'autre et c'est pas les mêmes raisons qui font que je les aime."	Ne trouve pas la comparaison pertinente "Bah en tous cas moi les joueurs que je connais ils en ont rien à faire de ça et moi non plus, je sais pas pourquoi ça ressort toujours, j'ai l'impression que c'est un thème qu'ils font au JT à chaque fois qu'ils parlent d'un gros tournoi, à chaque fois ils découvrent qu'on existe."
----------------------------------	---	---	---	---	--	---

Perspectives futures	Espère et pense rester joueur professionnel encore longtemps "J'ai l'impression que LoL va encore durer et j'aimerais rester dessus encore longtemps mais comme j'ai déjà fait un changement de jeu et que ça s'est bien passé je dois dire que ça m'angoisse pas trop si je devais le refaire, j'ai confiance en mes capacités de multigaming."	Probablement plus joueur pro longtemps "J'en sais vraiment rien, si ça se trouve dans deux mois j'ai plus d'équipe. Si c'est le cas je chercherai un peu mais sinon j'arrêterai d'être pro, je referai quelques LANs de temps en temps et je reprendrai mes études"	Passer dans la ligue supérieure "mon objectif est de pouvoir avoir une place en LEC. La LFL est une ligue intéressante, surtout dernièrement avec la grosse hype et la visibilité qu'elle a pu acquérir mais en tant que joueur pro, on a toujours envie d'aller au palier supérieur. La LEC est donc la suite logique. "	Dépend des opportunités "Entre les anciens surdoués et les jeunes prodiges qui se font une place dans le gaming, à mon niveau, je pense que dans 5 ans je ne serai sûrement plus du tout dans l'Esport sauf si j'ai une belle opportunité, sinon je travaillerais sûrement dans le privé, en tant que comptable."	Futur très incertain mais aimerait rester dans l'esport et aller en LFL " je profite à fond, je vois jusqu'où je peux aller, et pourquoi viser la LFL en bonus."	LEC puis coach "j' imagine plus joueur pro de LoL, j'espère être allé en LEC au moins une saison et puis devenir coach par exemple ? Je serai sûrement rincé sinon à cet âge là en tant que joueur."
-----------------------------	--	---	---	---	--	--