

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

Au-delà du jeu : Comment les communautés d'eSport forgent une identité collective.

Auteur : Zeno Cameli
Promoteur(s) : Damien Renard
Année académique 2024-2025
Master en information et communication

Table des matières

Table des matières	2
I. Introduction	4
II. État de la question et positionnement par rapport à l'état de l'art	6
Contexte général.....	6
Problématique.....	6
Objectifs et contributions du mémoire.....	7
Une définition.....	8
La professionnalisation dans l'eSport.....	10
Dynamiques communautaires dans l'eSport.....	12
Engagement des joueurs dans les communautés eSportives.....	14
Typologies de l'engagement.....	14
Facteurs influençant l'engagement.....	16
Le sponsoring.....	16
Soutien aux créateurs de contenu et influenceurs.....	17
Accès à des ressources et infrastructures.....	17
Encouragement à l'interaction compétitive.....	17
Création de symboles et de récits.....	17
Divergences entre valeurs communautaires et choix des sponsors.....	17
Identité collective dans l'eSport.....	18
1. Les fondements de l'identité collective.....	18
2. Manifestations concrètes de l'identité collective.....	19
3. Tensions et négociations au sein des identités collectives.....	19
4. Rôle des plateformes et événements dans la formation identitaire.....	19
Ce que la littérature nous apprend sur les dynamiques communautaires, l'engagement et l'identité collective dans l'eSport.....	19
Dynamiques communautaires et interactions sociales.....	20
Engagement des joueurs.....	20
Identité collective et consolidation des communautés.....	21
Lacunes et opportunités de recherche.....	23
L'eSport, un phénomène culturel.....	23
Le langage des gamers et son rôle dans l'engagement.....	24
Cycle d'engagement d'un joueur.....	25
1. Découverte.....	26
2. Initiation.....	26
3. Engagement initial.....	26
4. Appartenance à la communauté.....	26
5. Maîtrise et contribution.....	26
6. Diminution d'intérêt ou désengagement.....	27
7. Réengagement potentiel.....	27
1. Son impact socio-culturel.....	27
Sa continuité.....	29
La fracture numérique.....	31

III. Objectifs de la recherche, problématique et hypothèses de travail.....	33
Quelques hypothèses pouvant être pertinentes peuvent déjà être avancées :.....	33
IV. Observation.....	35
Méthodologie et étapes significatives de son développement.....	35
1. Circonscription du champ d'analyse.....	35
2. Construction de l'échantillon.....	36
1. Joueurs amateurs et professionnels.....	36
2. Spectateurs et fans actifs.....	37
3. Modérateurs et organisateurs de communautés.....	37
4. Organisateurs d'événements physiques.....	38
Taille totale de l'échantillon.....	38
Approche pour garantir la diversité.....	38
3. Instruments d'observation.....	39
1. Entretiens semi-directifs.....	39
2. Analyse des discours en ligne (Annexe).....	39
3. Observation participante (Annexe).....	40
Justification des instruments.....	41
Guide d'entretien semi-directif.....	41
Questions pour les joueurs amateurs et professionnels (15 questions).....	41
Questions pour les spectateurs et fans actifs (15 questions).....	42
Questions pour les modérateurs et organisateurs de communautés (15 questions).....	43
Questions pour les organisateurs d'événements physiques (15 questions).....	44
V. Analyse et discussion des résultats.....	45
Bilan des hypothèses.....	48
VI. Conclusion.....	50
Annexes.....	52
Retranscription des entretiens semi-directifs.....	52
1. Entretiens avec les joueurs amateurs et professionnels.....	52
2. Entretiens avec les spectateurs et fans actifs.....	60
3. Entretiens avec les modérateurs et organisateurs de communautés.....	72
4. Entretiens avec les organisateurs d'événements physiques.....	76
Analyse des discours en ligne.....	80
La Karmine Corp et sa communauté : un exemple emblématique dans l'eSport.....	80
Discours en ligne : des interactions significatives et révélatrices.....	80
Un modèle d'engagement communautaire.....	81
Les Gentle Mates et leur communauté : un exemple pertinent pour l'analyse des dynamiques communautaires.....	82
Mon observation participante.....	84
Bibliographie.....	88

I. Introduction

L'eSport, ou sport électronique, s'est imposé comme un phénomène culturel majeur, à la croisée des nouvelles technologies, de l'industrie du divertissement et des pratiques sociales contemporaines. Ce secteur en pleine expansion attire des millions de joueurs, spectateurs et investisseurs à travers le monde, générant des revenus colossaux et contribuant à la structuration d'un écosystème complexe. À travers des compétitions captivantes et des communautés dynamiques, l'eSport redéfinit les frontières du loisir numérique et soulève des questions fondamentales sur la manière dont les individus interagissent et se construisent dans un environnement numérique.

L'un des aspects les plus fascinants de l'eSport est la formation de communautés. Ces groupes, constitués de joueurs amateurs, de professionnels, de fans et d'acteurs économiques, se rassemblent autour d'une passion commune pour des jeux spécifiques tels que League of Legends, Counter-Strike ou Fortnite. Ces communautés ne se contentent pas d'exister dans les espaces numériques : elles évoluent également dans des environnements physiques, comme les tournois internationaux ou les événements locaux, où les interactions directes renforcent les liens sociaux et émotionnels entre leurs membres. Ces dynamiques communautaires sont particulièrement intéressantes, car elles dépassent le cadre ludique pour devenir des espaces de construction identitaire et d'engagement collectif.

Dans ce mémoire, l'accent sera mis sur l'influence de ces dynamiques communautaires dans deux dimensions interdépendantes : l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective. D'une part, l'engagement des joueurs peut se manifester sous plusieurs formes : la participation régulière aux compétitions, la consommation de contenus associés (streams, vidéos, articles), ou encore la contribution active à la communauté (modération de forums, création de contenu, etc.). Cet engagement est souvent nourri par des interactions sociales significatives, des rituels partagés, ainsi que par le sentiment d'appartenir à un groupe valorisant et inclusif. Il convient donc d'examiner les mécanismes qui soutiennent cet engagement, qu'ils soient affectifs, relationnels ou structurels.

D'autre part, les communautés eSportives jouent un rôle crucial dans la construction d'identités collectives. Ces identités se forment autour de valeurs, de normes et de symboles spécifiques à chaque jeu ou organisation. Elles se renforcent par des rituels tels que les chants

de supporters, le port de maillots d'équipes ou les références culturelles communes. Dans un monde où les individus cherchent de plus en plus à donner un sens à leur appartenance sociale dans des environnements numériques, l'eSport apparaît comme un prisme particulièrement pertinent pour analyser les nouvelles formes d'identification collective. Ce processus d'identification soulève également des questions importantes : comment les membres d'une communauté négocient-ils leur rôle au sein de celle-ci ? Quels sont les conflits ou les tensions qui émergent, et comment influencent-ils l'unité collective ?

Pour répondre à ces problématiques, cette étude adoptera une approche pluridisciplinaire. Elle mobilise les théories sociologiques pour explorer les structures sociales des communautés eSportives, les concepts de la psychologie sociale pour analyser les mécanismes de motivation et d'engagement, et les perspectives des études culturelles pour décrypter les pratiques et les rituels propres à ces groupes. Une méthodologie mixte sera également mise en œuvre, combinant des entretiens semi-directifs avec des joueurs et des acteurs clés de l'eSport, ainsi qu'une analyse qualitative des échanges au sein de plateformes communautaires (forums, réseaux sociaux, etc.).

En définitive, ce mémoire ambitionne de contribuer à une meilleure compréhension des dynamiques sociales et identitaires qui sous-tendent l'eSport. Il s'agit d'un domaine d'étude non seulement pertinent pour saisir les transformations du paysage numérique contemporain, mais aussi pour comprendre comment des pratiques émergentes comme l'eSport influencent les modes d'interaction, de collaboration et d'appartenance dans des sociétés de plus en plus connectées. En explorant les liens entre engagement individuel et construction collective, cette recherche vise à éclairer les enjeux économiques, sociaux et culturels d'un phénomène en plein essor.

Depuis mon plus jeune âge, les jeux vidéo occupent une place centrale dans ma vie, non seulement comme source de divertissement, mais aussi comme un moyen d'évasion et de connexion sociale. Cette passion m'a permis d'explorer divers univers virtuels, de nouer des amitiés significatives et de développer un intérêt profond pour les dynamiques sociales qui s'y manifestent. Au fil des années, cette fascination s'est transformée en un désir de comprendre plus en profondeur les mécanismes qui régissent ces environnements numériques, et en particulier l'eSport, un secteur en pleine expansion.

Le choix de ce sujet de mémoire s'inscrit donc naturellement dans la continuité de cette passion. En étudiant comment les dynamiques communautaires influencent l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective, je souhaite non seulement contribuer à une meilleure compréhension académique de ces phénomènes, mais aussi me rapprocher de mon objectif professionnel : intégrer l'industrie du jeu vidéo. Je suis convaincu que cette recherche me permettra de développer des compétences et des connaissances clés pour évoluer dans un domaine qui me tient à cœur, tout en offrant une perspective originale sur un sujet qui mêle innovation technologique, pratiques sociales et enjeux culturels.

II. État de la question et positionnement par rapport à l'état de l'art

Contexte général

L'eSport, ou sport électronique, est devenu un véritable phénomène socioculturel et économique, s'imposant comme une des formes de divertissement les plus dynamiques de ces deux dernières décennies. Avec des audiences atteignant plusieurs centaines de millions de spectateurs et des revenus globaux dépassant le milliard de dollars en 2021, l'eSport n'est plus seulement un loisir. Il est aujourd'hui une industrie structurée, comportant des joueurs professionnels, des sponsors prestigieux, et des événements mondiaux tels que les championnats de *League of Legends* ou le tournoi *The International* de *Dota 2*. Ce succès s'explique non seulement par l'attrait des compétitions, mais également par la force des communautés qui gravitent autour de ces jeux.

Dans ces espaces, les interactions sociales prennent une place centrale. Les joueurs, spectateurs, et mêmes sponsors participent à la création de dynamiques sociales complexes, caractérisées par des échanges constants, des rituels partagés et un sentiment accru d'appartenance. Ces communautés se développent à travers des plateformes comme Discord, Twitch, ou Reddit, tout en trouvant un écho dans des événements physiques, tels que les LAN parties et les compétitions internationales. Elles offrent ainsi un cadre unique pour étudier comment des interactions en ligne peuvent à la fois renforcer l'engagement individuel des joueurs et favoriser l'émergence d'identités collectives.

Problématique

Dans ce contexte, une question majeure se pose : comment ces dynamiques communautaires influencent-elles l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective ? Si des

études ont déjà exploré la nature des interactions sociales dans l'eSport, peu d'entre elles abordent de manière intégrée les liens entre ces interactions et leurs effets à la fois individuels (motivation, participation, développement personnel) et collectifs (construction d'une culture commune, cohésion sociale).

Ce travail s'inscrit dans une perspective pluridisciplinaire, mobilisant la sociologie, la psychologie sociale et les études culturelles. Il s'agit de comprendre les mécanismes par lesquels les communautés influencent les comportements individuels des joueurs, tout en participant à la formation d'identités collectives fortes et pérennes. Les dynamiques sociales dans l'eSport révèlent ainsi des enjeux plus larges sur la manière dont les technologies numériques redéfinissent les notions de communauté, d'engagement et d'identité.

Objectifs et contributions du mémoire

L'objectif principal de ce mémoire est de mettre en lumière l'interaction complexe entre dynamiques communautaires et construction identitaire dans l'eSport, en tenant compte de l'évolution constante des pratiques et des enjeux du domaine. Cette exploration se décompose en trois axes fondamentaux :

1. **Identifier les pratiques et interactions clés** : Cette analyse portera sur les éléments structurant l'engagement des joueurs dans leurs communautés respectives, tels que les rituels partagés (streamings collectifs, discussions sur Discord), les dynamiques d'entraide (par exemple, le coaching informel ou le partage de ressources), et les rôles spécifiques joués par les membres, allant des modérateurs aux créateurs de contenu. En outre, une attention particulière sera accordée aux plateformes émergentes et à leurs impacts sur les modes d'interaction.
2. **Décrire les mécanismes de création d'identités collectives** : L'accent sera mis sur la manière dont les communautés construisent des récits partagés à travers des symboles (logos d'équipes, chants de supporters) et des moments emblématiques (succès d'une équipe, compétitions marquantes). En complément, cette analyse explorera les pratiques linguistiques spécifiques et les rituels numériques et physiques, tels que les LAN parties, qui renforcent l'identité collective.

3. **Analyser les tensions et conflits internes** : L'objectif sera d'explorer les sources de tensions, qu'elles soient liées à des différences de niveaux (amateurs versus professionnels), de visions stratégiques, ou encore de divergences culturelles au sein des communautés internationales. Une attention particulière sera portée sur les mécanismes de régulation et de résolution des conflits, ainsi que sur leur impact sur la cohésion globale.

Ce mémoire ambitionne d'offrir une vision holistique et dynamique de l'eSport en tant que phénomène social et culturel. Il s'appuiera sur une analyse approfondie des pratiques actuelles pour éclairer les transformations des relations humaines dans un contexte numérique en constante mutation. Les résultats escomptés visent à enrichir la littérature académique tout en proposant des recommandations pratiques adaptées aux enjeux de l'industrie eSportive et à la gestion des communautés numériques.

Une définition

Une communauté peut être définie comme un groupe d'individus qui interagissent autour d'intérêts ou d'objectifs communs (H. Rheingold, 1993), souvent par le biais de plateformes numériques ou de rencontres physiques. Elle repose sur des liens sociaux, des valeurs partagées, et des pratiques collectives qui renforcent le sentiment d'appartenance de ses membres. Ces communautés, que ce soit dans un cadre en ligne ou hors ligne, jouent un rôle central dans la création de dynamiques sociales, culturelles, et parfois économiques.

Une des premières caractéristiques d'une communauté est la présence d'un objectif ou d'un intérêt commun. Les membres se regroupent autour d'une passion partagée, qu'il s'agisse de soutenir une équipe sportive, de discuter d'un jeu vidéo, ou d'échanger sur une pratique qui leur permet de s'améliorer individuellement. Ces intérêts communs agissent comme un catalyseur pour attirer et maintenir l'attention des membres (Wellman et al., 2001).

Les interactions sociales sont également la base et le cœur des communautés. Ces échanges, qu'ils se produisent sur des plateformes numériques comme Discord ou dans des espaces physiques lors de rassemblements, créent des liens entre les individus et les motivent à s'engager activement. Ces interactions peuvent être des discussions informelles, des débats, ou encore des moments partagés lors d'événements.

Un autre aspect fondamental est le sentiment d'appartenance que ressentent les membres. Ils se reconnaissent comme faisant partie d'un groupe et adoptent des comportements qui reflètent cette inclusion. Par exemple, le fait de suivre des traditions, d'utiliser un langage spécifique, ou de participer activement à la vie du groupe renforce cette identité collective (Taylor, 2018).

Les communautés partagent des valeurs, des normes, et des rituels qui structurent leur fonctionnement. Ces éléments, qu'ils soient implicites ou explicites, permettent de maintenir une cohésion interne et de donner du sens aux actions collectives. Des rituels, comme des chants lors d'événements ou des habitudes spécifiques au sein du groupe, viennent souvent renforcer ces liens.

Elles développent également une culture propre, marquée par un vocabulaire, des symboles, et des pratiques spécifiques. Dans le cadre des communautés eSportives, par exemple, des expressions comme "GG" (Good Game) ou "meta" (stratégies dominantes) deviennent des codes partagés qui facilitent la communication et renforcent le sentiment d'appartenance (Gee, 2004).

De plus, les communautés sont souvent flexibles dans leur organisation, permettant aux membres de s'y intégrer ou de s'en retirer facilement selon leurs besoins ou leurs disponibilités. Cette structure ouverte favorise une diversité d'engagements, des membres très actifs aux simples participants occasionnels.

Enfin, bien que les communautés puissent parfois être le théâtre de tensions ou de désaccords internes, ces situations sont parfois l'occasion de renforcer les liens en trouvant des solutions collectives. Les mécanismes de régulation, comme les règles ou les discussions modérées, permettent de maintenir une ambiance saine et productive au sein du groupe.

Ainsi, une communauté est bien plus qu'un simple regroupement de personnes partageant un intérêt. C'est un espace dynamique où les interactions, les pratiques, et les valeurs partagées contribuent à créer une identité collective forte et durable. Ce cadre est particulièrement pertinent pour analyser les communautés eSportives, où les interactions numériques et physiques jouent un rôle clé dans la formation de liens sociaux.

La professionnalisation dans l'eSport

La professionnalisation de l'eSport, en structurant l'industrie et en introduisant des outils de communication performants, a profondément transformé les relations entre les joueurs, les fans, et les organisations. Cette évolution, largement analysée par des chercheurs comme Seo (2016) et Taylor (2018), explique comment des structures organisées et des récits captivants contribuent à renforcer l'engagement des communautés eSportives.

Des parcours clairs et valorisés pour les joueurs

La mise en place de ligues organisées et de parcours structurés, tels que la *League of Legends European Championship (LEC)*, offre aux joueurs une opportunité concrète de passer du statut d'amateur à celui de professionnel. Ces trajectoires motivent les participants en leur offrant une reconnaissance sociale et économique, comme le souligne Seo (2016) dans son analyse de l'évolution de l'eSport. Cette reconnaissance inclut des salaires compétitifs, des primes, et une visibilité médiatique qui légitiment l'eSport comme une carrière viable.

Les académies créées par des organisations professionnelles, telles que Fnatic ou T1 (équipes professionnelles de League of Legends), illustrent parfaitement cette tendance. Ces institutions offrent aux jeunes talents un encadrement, des ressources matérielles, et des entraînements structurés. Ces initiatives, combinées à des outils de communication efficaces, comme les campagnes sur les réseaux sociaux ou les streams de leurs entraînements, renforcent l'intérêt des fans pour ces jeunes joueurs, transformant leur progression en un récit captivant.

Une expérience immersive pour les fans grâce aux outils de communication

La professionnalisation a permis de construire des récits autour des joueurs et des équipes, renforçant l'attachement émotionnel des fans. Hamari et Sjöblom (2017) expliquent que les spectateurs s'identifient fortement aux joueurs professionnels, en partie grâce à des outils de communication comme les réseaux sociaux, les interviews en direct, et les documentaires. Ces récits transforment les joueurs en figures héroïques et les équipes en symboles culturels.

Le documentaire *Legends Rising* produit par Riot Games illustre l'histoire de joueurs professionnels de *League of Legends*, mettant en lumière leurs sacrifices et leurs triomphes. Ce type de contenu rapproche les fans des joueurs, tout en enrichissant l'expérience spectateur.

Production d'événements de qualité

Les compétitions professionnelles utilisent des outils de communication sophistiqués pour améliorer la production et la diffusion des matchs. Taylor (2018) met en avant l'importance des plateformes comme Twitch pour la professionnalisation de l'eSport, où des analyses stratégiques en direct, des caméras multiples, et des replays immersifs créent une expérience comparable à celle des sports traditionnels.

Des événements comme *The International (Dota 2)* ou les *Worlds (League of Legends)* attirent des millions de spectateurs grâce à leur mise en scène spectaculaire et leur diffusion de haute qualité. Les réseaux sociaux et les campagnes de promotion ciblées amplifient l'impact de ces événements en mobilisant les communautés avant, pendant, et après les compétitions.

Une identité collective renforcée par les sponsors et les plateformes

La professionnalisation repose également sur des structures organisationnelles, comme les ligues professionnelles et les partenariats avec des sponsors, qui renforcent l'identité collective des fans. Tajfel et Turner (1986) expliquent que l'appartenance à un groupe, ici symbolisée par les équipes et leurs supporters, renforce le sentiment d'identité collective.

Les outils de communication jouent un rôle crucial dans ce processus. Les équipes utilisent des réseaux sociaux, des plateformes comme Discord, et des campagnes marketing pour engager leurs fans et promouvoir leur image. Les sponsors, comme Nike ou Red Bull, contribuent à cette dynamique en associant leurs marques à des équipes et à des valeurs qui résonnent avec les communautés. Nike, sponsor de T1, a lancé une ligne de vêtements dédiée à l'équipe, transformant des produits commerciaux en symboles identitaires pour les fans. Ces campagnes s'accompagnent souvent de contenus promotionnels diffusés sur les plateformes numériques, créant une connexion émotionnelle avec la communauté.

La professionnalisation de l'eSport, combinée à l'utilisation d'outils de communication performants, transforme l'engagement des joueurs et des fans en un processus structuré et durable. Elle offre aux joueurs des opportunités concrètes de progression tout en enrichissant l'expérience des spectateurs à travers des récits, des productions de qualité, et des interactions communautaires. Cependant, pour maximiser cet engagement, l'eSport devra continuer à équilibrer professionnalisme, authenticité, et bien-être des acteurs qui en sont les piliers.

Dynamiques communautaires dans l'eSport

Définitions et concepts clés

Les communautés en ligne, définies par Howard Rheingold comme des « groupes d'individus qui interagissent principalement via des médias numériques » (*Rheingold, 1993*), ont évolué pour devenir des espaces complexes où se mêlent relations sociales et pratiques culturelles. Ces communautés se distinguent des interactions physiques par leur fluidité et leur capacité à transcender les barrières géographiques. La spécificité de l'eSport amplifie cette dimension, en raison de la convergence des intérêts ludiques, technologiques et culturels.

Dans le cadre de l'eSport, ces communautés se forment autour de trois axes principaux :

- **Les jeux** : Chaque titre majeur comme *Fortnite* ou *Valorant* fonctionne comme un écosystème propre, attirant des joueurs partageant des compétences, des intérêts et des attentes communes (*Taylor, 2019*). Par exemple, dans *Fortnite*, des groupes d'amis organisent des sessions privées pour explorer des stratégies innovantes ou tester des compétences spécifiques. Ces environnements permettent aux joueurs de collaborer tout en développant un esprit de compétition sain.
- **Les équipes** : Les fans d'équipes telles que G2 Esports ou T1 adoptent des comportements similaires à ceux des supporters sportifs traditionnels. Ces communautés s'organisent autour de rituels communs, tels que le visionnage de matchs ou la création de chants spécifiques (*Seo, 2016*). Par exemple, les supporters de T1 arborent des accessoires aux couleurs de l'équipe lors des compétitions.
- **Les plateformes** : Discord, Twitch ou encore les forums Reddit permettent d'interagir en temps réel ou de façon asynchrone. Ces outils offrent des espaces d'expression où se consolident des sous-communautés spécialisées, allant des amateurs occasionnels aux experts stratégiques (*Taylor, 2019*). Sur Discord, par exemple, les groupes de discussion peuvent être organisés autour de thèmes précis comme les mises à jour de jeux, les événements locaux ou les conseils pour progresser dans les classements, facilitant ainsi un échange constant d'idées et de connaissances.

Ces dimensions montrent comment l'eSport transcende le simple cadre du jeu pour devenir un espace socio-culturel riche et diversifié, reliant les individus au-delà des barrières géographiques et culturelles. À travers ces interactions, les communautés eSportives deviennent non seulement des lieux d'échange ludique, mais aussi des espaces d'appartenance et de créativité collective.

Rôle des interactions sociales

Une étude récente sur *Halo: Reach* a montré que les joueurs intégrés dans des réseaux sociaux cohésifs étaient plus susceptibles de maintenir leur engagement à long terme (Taylor, 2019). Ces réseaux favorisent des échanges réguliers et significatifs, renforçant le sentiment d'appartenance et de soutien mutuel. Par exemple, les discussions stratégiques, comme le choix des meilleures tactiques pour contrer un adversaire, et les félicitations après une victoire dans le jeu deviennent des rituels essentiels qui consolident ces liens sociaux. Ces interactions vont au-delà des simples échanges techniques : elles sont souvent accompagnées d'encouragements et d'anecdotes personnelles, créant un environnement d'empathie et de camaraderie.

Ces interactions ne se limitent pas à la sphère virtuelle : les événements en personne, tels que les parties LAN et les tournois, jouent un rôle crucial dans le renforcement des liens communautaires. Comme le souligne Seo (2016), ces rassemblements permettent aux joueurs de traduire leur attachement numérique en expériences physiques. Lors d'une LAN emblématique comme la DreamHack, par exemple, les participants non seulement collaborent mais partagent également des moments d'interaction informelle, comme des repas en groupe ou des discussions tardives, qui ajoutent une profondeur émotionnelle à leurs relations. Ces moments partagés créent des souvenirs collectifs durables, augmentant la loyauté et la fidélité des joueurs envers leur communauté. Ils mettent en lumière l'importance des relations humaines dans des environnements numériques souvent perçus comme déconnectés de la réalité tangible, en montrant que l'eSport est à la croisée des mondes virtuel et physique, où les interactions humaines restent au cœur de l'expérience collective.

Exemples d'interactions communautaires

- **Twitter et l'émergence de micro-communautés** : Les streamers tels que Ninja ou Pokimane cultivent des espaces interactifs où les spectateurs peuvent échanger et participer activement. Comme le souligne Taylor (2019), ces plateformes favorisent la

création de liens sociaux intimes, malgré la nature publique des interactions. Par exemple, lors des diffusions en direct de grandes compétitions, les spectateurs discutent en temps réel des performances, créant une dynamique collective d'analyse et de célébration. Les spectateurs, souvent désignés comme des "viewers actifs", participent aussi à des pratiques spécifiques, comme les donations ou les abonnements, qui renforcent leur appartenance à une communauté donnée. Ces plateformes deviennent ainsi des laboratoires d'engagement, où les participants co-crésent leur expérience sociale tout en influençant les pratiques culturelles plus larges de l'eSport.

- Les parties LAN : Réunions physiques qui permettent de renforcer les relations interpersonnelles et de célébrer la culture eSportive. Seo (2016) met en avant le rôle fondamental de ces événements dans la consolidation des identités collectives. Par exemple, des LAN emblématiques comme la DreamHack rassemblent des milliers de joueurs autour de compétitions, mais aussi d'activités sociales comme des discussions en face à face et des soirées thématiques. Ces rencontres traduisent les relations numériques en interactions tangibles, permettant aux participants de forger des souvenirs communs. Un joueur ayant partagé une victoire en équipe lors d'une LAN aura souvent un attachement émotionnel plus fort envers son groupe. Ces moments partagés illustrent comment des communautés virtuelles transcendent le numérique pour s'ancrer dans des expériences physiques riches en significations sociales, contribuant à solidifier les identités collectives.

Engagement des joueurs dans les communautés eSportives

Typologies de l'engagement

L'engagement des joueurs peut être décomposé en trois dimensions (*Ryan & Deci, 2000*), chacune ayant une influence distincte sur leur implication au sein des communautés eSportives :

- **Affectif** : Cette dimension repose sur le lien émotionnel que les joueurs établissent avec un jeu ou une communauté. Par exemple, les sentiments de fierté ou de joie associés à une victoire en équipe renforcent le sentiment d'appartenance. Seo (2016) a

montré que ce type d'engagement est souvent amplifié par des interactions positives avec d'autres membres de la communauté, qu'il s'agisse de coéquipiers ou de fans. Lors des compétitions de grande ampleur comme le *League of Legends World Championship*, les émotions collectives créent une atmosphère de solidarité entre les joueurs et les spectateurs, renforçant ainsi leur lien avec la communauté.

- **Comportemental** : Il s'agit de la participation active des joueurs, qu'elle prenne la forme de compétitions, de discussions sur des forums, ou de contributions à des événements locaux. Une étude menée par Taylor (2019) sur *Halo: Reach* a souligné que les joueurs les plus engagés comportementalement étaient ceux qui participaient fréquemment à des activités communautaires, telles que des tournois en ligne ou des diffusions en direct sur Twitch. Par ailleurs, les streamers comme Pokimane ou Ninja jouent un rôle clé en incitant leurs spectateurs à s'investir davantage via des challenges ou des événements participatifs.
- **Cognitif** : Cette dimension reflète l'intérêt des joueurs pour les aspects stratégiques et mécaniques du jeu. Les discussions autour des "meta" (stratégies dominantes) sur des plateformes comme Reddit illustrent bien cette forme d'engagement. Selon Carter et Gibbs (2013), les joueurs cognitivement engagés tendent à devenir des leaders d'opinion au sein de leur communauté, influençant les pratiques et les valeurs collectives. Par exemple, les guides détaillés publiés par ces joueurs sur des forums spécialisés deviennent des ressources clés pour la communauté, renforçant leur statut et leur influence.

Ces dimensions ne sont pas isolées, mais s'influencent mutuellement. Un joueur qui développe un intérêt cognitif pour les stratégies avancées peut également ressentir un engagement affectif accru en voyant ses efforts reconnus par ses pairs ou par des influenceurs populaires. De même, une participation comportementale régulière, comme la création de contenus ou l'organisation de tournois locaux, peut renforcer l'attachement émotionnel des joueurs à leur communauté. Ainsi, l'eSport offre un terrain unique pour analyser ces interconnexions dans un environnement numérique dynamique et en constante évolution.

Facteurs influençant l'engagement

Une étude sur *League of Legends* a montré que les joueurs maintenant des liens sociaux solides étaient plus susceptibles de continuer à jouer même après des périodes de pause (Smith, 2020). Ces réseaux sociaux cohésifs jouent un rôle fondamental dans le renforcement de l'engagement, en offrant un environnement où les joueurs se sentent soutenus et valorisés. Par exemple, dans une analyse qualitative menée sur les discussions Discord, il a été observé que les joueurs partageant activement des conseils stratégiques ou des moments humoristiques créent une dynamique positive qui favorise leur rétention.

- **La qualité des interactions** : Les interactions riches et significatives, comme l'entraide ou les discussions dédiées à l'amélioration des compétences, augmentent l'attachement des joueurs à leur communauté (Seo, 2016). Par exemple, les forums Reddit consacrés à *League of Legends* regorgent de guides détaillés créés par des joueurs pour aider leurs pairs, renforçant ainsi un sentiment d'échange mutuel.
- **La valorisation par la communauté** : La reconnaissance des compétences individuelles est un facteur clé. Taylor (2019) a noté que les joueurs ayant reçu des encouragements ou des félicitations après des performances exceptionnelles éprouvaient un sentiment accru de fierté et d'appartenance. Cette valorisation peut également prendre la forme de mentions sur des plateformes publiques, comme Twitch ou YouTube, où les performances des joueurs sont applaudies et partagées.

Le sponsoring

Le sponsoring est un élément clé de l'écosystème eSportif, jouant un rôle stratégique dans la pérennité des équipes, des événements, et des plateformes.

Création d'expériences immersives

Les sponsors enrichissent l'expérience des fans en leur offrant des contenus, des produits, ou des événements qui ajoutent de la valeur à leur engagement. Ces initiatives peuvent inclure des activations interactives (stands lors de compétitions, campagnes en ligne) ou des promotions exclusives pour les communautés eSportives.

Red Bull, en tant que sponsor de nombreux événements eSportifs, propose des expériences immersives, comme les "Red Bull Player One" où les amateurs affrontent des professionnels.

Cela renforce l'attachement des fans en leur permettant de participer directement à des initiatives exclusives.

Soutien aux créateurs de contenu et influenceurs

Les sponsors collaborent souvent avec des streamers et influenceurs, ce qui amplifie leur portée auprès des communautés. Ces partenariats permettent aux fans de découvrir les produits des sponsors dans des contextes qu'ils jugent authentiques et engageants.

Accès à des ressources et infrastructures

Les sponsors permettent aux joueurs professionnels et amateurs d'accéder à des ressources de meilleure qualité, comme des équipements, des infrastructures, ou des formations. Cela accroît leur motivation et leur performance, tout en leur offrant des opportunités de progression. L'initiative "NVIDIA GeForce Garage" fournit aux joueurs des plateformes de haute performance et organise des ateliers de perfectionnement. Ces actions ne bénéficient pas seulement aux joueurs mais stimulent aussi l'intérêt des fans qui suivent ces initiatives.

Encouragement à l'interaction compétitive

Les sponsors organisent des tournois et des événements qui incitent les joueurs à participer et à s'engager davantage. Ces compétitions renforcent non seulement leur intérêt pour le jeu, mais créent aussi des interactions riches entre joueurs et communautés. (Hamari et Sjöblom, 2017)

Création de symboles et de récits

Les sponsors contribuent à l'identité collective des communautés en développant des campagnes de communication qui renforcent l'appartenance des membres. Les slogans, les couleurs, et les produits deviennent des symboles partagés, consolidant les liens entre les fans. (Tajfel et Turner, 1986) Nike, avec son partenariat avec T1 (équipe de *League of Legends*), a créé une ligne de vêtements dédiée qui est devenue un marqueur d'identité pour les fans, renforçant leur attachement à l'équipe et leur sentiment d'appartenance.

Divergences entre valeurs communautaires et choix des sponsors

Le sponsoring peut parfois générer des tensions, notamment lorsque les choix des sponsors ne correspondent pas aux valeurs des communautés. Ces tensions peuvent toutefois renforcer

l'engagement des fans en incitant à des débats constructifs sur l'identité et les priorités du groupe. (Carter & Gibbs,2013) La légitimité des sponsors peuvent renforcer l'identité collective par une réaffirmation des valeurs communautaires.

Lorsqu'une équipe de *Counter-Strike: Global Offensive* a été sponsorisée par une entreprise controversée, la communauté a débattu intensément sur les forums, renforçant à terme son attachement aux valeurs fondamentales de l'eSport.

Les sponsors influencent profondément l'engagement des fans et des joueurs en enrichissant leurs expériences, en facilitant l'accès à des ressources, et en renforçant l'identité collective des communautés. Ces dynamiques montrent que le sponsoring dépasse la simple relation commerciale pour devenir un acteur clé dans la structuration des communautés eSportives. En intégrant ces dimensions à votre mémoire, vous pouvez explorer comment ces interactions participent à la formation de liens sociaux et culturels dans l'eSport.

Identité collective dans l'eSport

1. Les fondements de l'identité collective

L'identité collective dans l'eSport repose sur la convergence de plusieurs éléments : des valeurs partagées, des rituels communs, et des représentations collectives. Selon Tajfel et Turner (1986), la théorie de l'identité sociale postule que les individus s'identifient à un groupe lorsque celui-ci satisfait leur besoin d'appartenance et valorise leur contribution. Cette notion trouve une résonance particulière dans l'eSport, où les joueurs, fans et participants adoptent des comportements reflétant une allégeance aux jeux, aux équipes ou aux plateformes.

Les valeurs partagées dans ces communautés incluent la compétition loyale, l'innovation technologique et la passion pour le jeu. Ces principes s'incarnent dans des interactions quotidiennes et des manifestations publiques, comme les campagnes menées par des équipes pour sensibiliser à des causes sociales (Seo, 2016). Par ailleurs, les représentations collectives se reflètent dans la façon dont les membres d'une communauté se définissent par rapport aux outsiders, adoptant parfois un langage ou des codes vestimentaires propres pour affirmer leur identité.

2. Manifestations concrètes de l'identité collective

Les symboles et rituels jouent un rôle essentiel dans la consolidation des identités collectives. Par exemple, les chants de supporters ou le port de maillots aux couleurs d'une équipe sont des pratiques courantes (Seo, 2016). Ces rituels, observés lors des grandes compétitions telles que le *League of Legends World Championship*, renforcent la cohésion sociale et créent un sens de l'histoire partagée au sein des communautés.

3. Tensions et négociations au sein des identités collectives

Malgré leur unité apparente, les communautés eSportives sont souvent le théâtre de tensions internes. Ces tensions peuvent émerger entre différents groupes, comme les joueurs amateurs et professionnels, ou entre des membres ayant des attentes divergentes quant aux normes du groupe (Carter & Gibbs, 2013). Ces conflits obligent les communautés à renégocier continuellement leur identité collective afin de maintenir une certaine cohésion tout en étant adaptables aux nouveaux enjeux.

4. Rôle des plateformes et événements dans la formation identitaire

Les plateformes numériques, telles que Discord et Twitch, jouent un rôle crucial dans l'expression et le renforcement des identités collectives. Elles offrent un espace où les membres peuvent partager leurs réussites, exprimer leur passion et consolider leurs liens sociaux (Taylor, 2019). Parallèlement, les événements physiques, comme les LAN parties, permettent de transformer ces relations virtuelles en interactions tangibles, réaffirmant le sentiment d'appartenance. Seo (2016) souligne que ces rencontres physiques sont souvent perçues comme des moments fondateurs pour les identités collectives.

Ces éléments montrent que l'identité collective dans l'eSport est un processus dynamique, constamment évolutif, et révèle l'importance des rituels, des conflits et des plateformes dans la consolidation de ces collectifs.

Ce que la littérature nous apprend sur les dynamiques communautaires, l'engagement et l'identité collective dans l'eSport

La littérature existante offre un cadre riche et varié pour comprendre les dynamiques communautaires dans l'eSport. Cependant, elle ne parvient pas toujours à explorer en

profondeur les relations entre ces dynamiques, l'engagement des joueurs, et la formation d'identités collectives, qui constituent le cœur de cette recherche.

Dynamiques communautaires et interactions sociales

Rheingold (1993) définit les communautés en ligne comme des espaces où les relations sociales et les pratiques culturelles convergent. Ce concept est particulièrement pertinent pour l'eSport, où les plateformes comme Discord, Reddit et Twitch jouent un rôle central dans la création et le renforcement des sous-communautés. Taylor (2019) souligne que ces plateformes facilitent non seulement l'échange d'informations, comme des stratégies de jeu et des actualités sur les compétitions, mais aussi la création d'un environnement collaboratif et compétitif.

La question de recherche s'inscrit dans cette dynamique, en explorant comment ces interactions sociales, à travers des discussions sur Reddit ou des échanges en direct sur Twitch, contribuent à un engagement profond des joueurs. Par exemple, les forums Reddit dédiés à *League of Legends* ne se limitent pas aux débats techniques, mais deviennent des espaces de construction identitaire, où les membres adoptent un langage et des normes propres à leur communauté. Ce phénomène met en lumière une question clé : dans quelle mesure ces interactions façonnent-elles une identité collective au-delà du jeu lui-même ?

Engagement des joueurs

L'engagement des joueurs, selon Ryan et Deci (2000), se décompose en trois dimensions : affective, comportementale et cognitive. La littérature montre que ces dimensions sont souvent influencées par les dynamiques communautaires. Seo (2016) a démontré que des interactions sociales positives, comme celles observées lors de compétitions majeures telles que le *League of Legends World Championship*, renforcent l'engagement affectif des joueurs, créant des liens émotionnels avec leur communauté.

Cependant, la question de recherche proposée se positionne à l'intersection de ces dimensions, en explorant non seulement leur influence individuelle mais également leur interaction dans la construction d'une identité collective. Par exemple, les interactions comportementales, telles que la participation à des tournois locaux ou en ligne, contribuent à une reconnaissance au sein de la communauté, renforçant l'engagement affectif par un sentiment accru d'appartenance. Cette approche intègre des observations comme celles de

Taylor (2019), qui souligne que les joueurs participant activement à des événements communautaires ou créant du contenu sur des plateformes comme Twitch ou YouTube, ne se contentent pas de développer leurs compétences, mais influencent également les normes collectives.

La présente recherche va au-delà des cadres traditionnels en examinant comment l'engagement cognitif (intérêt pour les stratégies avancées ou les discussions analytiques sur Reddit) se traduit par des pratiques collectives partagées. Les discussions sur les "meta" d'un jeu, les tutoriels publiés par des leaders d'opinion ou les débats stratégiques sur Discord illustrent ce point : ces activités ne servent pas uniquement à améliorer les compétences des joueurs, mais participent également à l'élaboration d'une identité collective autour de valeurs et de pratiques communes. Cette perspective enrichit la littérature actuelle en s'intéressant aux mécanismes sous-jacents qui connectent ces dimensions d'engagement à la formation d'un sentiment collectif, une dimension encore peu explorée dans les études actuelles.

Identité collective et consolidation des communautés

Tajfel et Turner (1986) expliquent que l'identité collective repose sur des valeurs, des symboles et des récits partagés. Dans l'eSport, cette dynamique est renforcée par des rituels comme le port de maillots d'équipes, les chants de supporters, et les célébrations collectives lors de victoires. Ces pratiques favorisent un sentiment d'appartenance et de solidarité au sein des communautés, particulièrement lors d'événements marquants comme les championnats mondiaux. Par exemple, les supporters de *League of Legends* adoptent souvent des rituels communs, tels que des chants synchronisés ou des actions collectives sur les réseaux sociaux, pour affirmer leur identité.

Cependant, Carter et Gibbs (2013) soulignent que ces identités collectives sont souvent contestées ou réinterprétées au sein des communautés, un aspect qui reste peu exploré dans la littérature. Par exemple, des tensions peuvent émerger entre les fans d'équipes rivales ou entre des joueurs amateurs et professionnels, mettant en lumière la complexité de ces dynamiques identitaires.

Cette recherche s'appuie sur ces fondements pour examiner une question clé : comment ces identités collectives se construisent-elles et évoluent-elles dans des contextes marqués par des tensions ? Elle explore notamment les rivalités entre équipes, les désaccords stratégiques au sein des communautés, et la manière dont ces tensions influencent à la fois l'engagement des

joueurs et la cohésion des groupes. En mettant l'accent sur ces aspects, elle cherche à situer ma question de recherche dans une perspective qui dépasse les cadres traditionnels, visant ainsi à combler une lacune importante dans les études actuelles tout en proposant une analyse intégrative des enjeux identitaires dans l'eSport.

Facteurs clés de la croissance de l'eSport

Les facteurs clés de la croissance de l'eSport offrent un terreau fertile pour analyser les dynamiques sociales, l'engagement et la formation d'identités collectives. Ils permettent d'explorer la manière dont ces éléments se connectent pour transformer des communautés numériques en collectifs soudés et influents.

1. Accessibilité accrue grâce à la technologie :

Les avancées technologiques, telles que les connexions Internet à haut débit et les plateformes de streaming comme Twitch et YouTube, ont permis aux joueurs et aux spectateurs d'accéder facilement à des compétitions d'eSport partout dans le monde. Ces outils facilitent les interactions sociales entre les joueurs, encourageant la formation de communautés numériques dynamiques (Taylor, 2019). Un renforcement des dynamiques communautaires : La technologie et les plateformes de streaming ne facilitent pas seulement l'accès, mais elles agissent également comme des catalyseurs pour la création de sous-communautés. Les forums, les chats en direct et les groupes Discord permettent aux joueurs de collaborer, d'échanger des stratégies et de partager des expériences, ce qui renforce le sentiment d'appartenance (Rheingold, 1993). La question de recherche explore ces interactions en examinant leur rôle dans la construction de liens sociaux significatifs.

2. Professionnalisation de l'industrie :

L'émergence de joueurs professionnels, de ligues organisées et de compétitions prestigieuses, comme le League of Legends World Championship ou The International de Dota 2, a transformé l'eSport en un secteur structuré. Cette professionnalisation attire non seulement les joueurs mais aussi un public diversifié, renforçant ainsi les bases de l'engagement et de l'identité collective (Seo, 2016). Une augmentation de l'engagement des joueurs : La professionnalisation de l'eSport donne aux joueurs des objectifs clairs et motivants, comme participer à des compétitions ou rejoindre des équipes renommées. Cet engagement comportemental est souvent alimenté par l'inspiration que les joueurs tirent de leurs

interactions avec des professionnels ou des figures influentes. Cela s'inscrit dans le cadre de la question de recherche, qui cherche à comprendre comment ces dynamiques sociales influencent l'engagement individuel et collectif.

3. Soutien des entreprises et des sponsors :

Les marques et sponsors jouent un rôle crucial dans la croissance de l'eSport en investissant massivement dans les événements, les équipes et les plateformes. Ce soutien financier favorise le développement de compétitions de haute qualité et augmente l'exposition des joueurs et des équipes, renforçant leur notoriété et leur impact sur les communautés.

4. Valorisation sociale croissante :

L'eSport a progressivement gagné en légitimité culturelle et sociale. L'acceptation croissante des jeux vidéo comme un loisir valable, et même comme une carrière, a permis à davantage de joueurs de s'investir pleinement dans cette activité, enrichissant les communautés et leurs dynamiques sociales (Carter & Gibbs, 2013). Création et évolution des identités collectives : Les grands événements et les rituels associés, tels que les chants de supporters et les célébrations partagées, sont des éléments clés dans la construction d'identités collectives (Tajfel & Turner, 1986). Ces manifestations symboliques, renforcées par la valorisation sociale croissante de l'eSport, sont au cœur de la question de recherche, qui examine comment les communautés eSportives développent un sentiment d'appartenance et de cohésion.

Lacunes et opportunités de recherche

Cependant, bien que la littérature offre de nombreuses perspectives, elle laisse plusieurs questions ouvertes. Peu d'études explorent en profondeur l'interconnexion entre les dynamiques communautaires et la création d'identités collectives. De même, les conflits internes, qu'ils soient liés à des différences culturelles, stratégiques ou organisationnelles, restent sous-analysés (Carter & Gibbs, 2013). Une compréhension plus fine de ces tensions pourraient fournir des clés pour mieux gérer les communautés eSportives.

L'eSport, un phénomène culturel

Hamari et Sjöblom (2017), dans leur article "What is eSports and why do people watch it?", fournissent une analyse approfondie de l'eSport en tant que phénomène culturel et de divertissement, ainsi que des motivations sous-jacentes qui poussent les gens à le regarder. :

1. Motivations des spectateurs et des joueurs : L'article met en évidence des motivations spécifiques telles que la recherche de divertissement, l'amélioration des compétences personnelles et le désir d'appartenir à une communauté. Ces motivations éclairent les raisons pour lesquelles les joueurs et spectateurs s'engagent dans des dynamiques communautaires eSportives, renforçant leur sentiment d'identité collective.
2. Interaction entre spectateurs et joueurs professionnels : Les auteurs montrent comment les spectateurs s'identifient aux joueurs professionnels, notamment à travers l'adoption de leurs stratégies et comportements. Cela souligne une dimension essentielle de votre question de recherche : les interactions sociales et symboliques influencent-elles l'engagement et la formation d'une identité collective ?
3. Rôle des plateformes de diffusion : L'article explore l'importance des plateformes comme Twitch dans la création de micro-communautés interactives, où les spectateurs participent activement à des échanges en direct. Ces dynamiques participatives sont au cœur de votre mémoire, car elles mettent en lumière comment les outils numériques façonnent les relations sociales et les identités collectives.
4. Convergence entre compétition et communauté : Les auteurs décrivent comment l'eSport associe l'attrait pour la compétition et l'appartenance à une communauté. Cet équilibre contribue à l'engagement durable des joueurs et spectateurs, tout en favorisant la consolidation d'une identité collective autour de valeurs et de pratiques partagées.

Ces points offrent une perspective empirique sur les mécanismes qui sous-tendent l'engagement des joueurs et spectateurs, tout en illustrant comment ces mécanismes nourrissent des dynamiques communautaires et identitaires.

Le langage des gamers et son rôle dans l'engagement

Le langage des gamers, constitué d'un mélange unique d'abréviations, de néologismes et de références culturelles, joue un rôle central dans la création et le renforcement des communautés eSportives. Ce lexique spécialisé, qui inclut des termes comme "GG" (*Good Game*), "noob" (débutant) ou "meta" (stratégies dominantes), sert non seulement à communiquer de manière efficace, mais aussi à établir un sentiment d'appartenance parmi les membres. Selon Rheingold (1993), le langage partagé est un pilier fondamental de toute communauté numérique, car il agit comme un marqueur d'identité collective et favorise la cohésion sociale.

Dans l'eSport, ce langage contribue à l'engagement des joueurs de plusieurs manières. Tout d'abord, il facilite les interactions rapides et efficaces lors des parties, renforçant ainsi l'immersion et la collaboration entre les joueurs. Par exemple, des expressions comme "focus mid" ou "rush B" dans des jeux tels que *League of Legends* ou *Counter-Strike* permettent une coordination instantanée, essentielle pour les performances collectives.

De plus, ce langage crée un sentiment d'inclusion. Les nouveaux joueurs qui apprennent et utilisent ces termes s'intègrent plus facilement dans la communauté, tandis que les vétérans consolident leur statut en maîtrisant les subtilités du jargon. Seo (2016) souligne que l'adoption de ces codes linguistiques est une forme d'apprentissage social, où les individus se sentent valorisés en tant que membres actifs de leur groupe.

Enfin, le langage des gamers contribue à la transmission et à la pérennisation des traditions culturelles propres à chaque jeu ou communauté. Les mèmes, les blagues internes et les phrases emblématiques renforcent les liens affectifs entre les membres et créent une mémoire collective. Ces éléments linguistiques, souvent partagés sur des plateformes comme Discord ou Reddit, transcendent les frontières géographiques et permettent aux joueurs du monde entier de se connecter et de collaborer.

Ainsi, le langage des gamers est bien plus qu'un simple outil de communication : il est un vecteur d'engagement et un ciment pour les identités collectives dans l'univers de l'eSport. Cependant il faut souligner le fait que ce langage, même s'il contribue au développement des communautés et de l'engagement des joueurs, peut aussi créer un fossé qui sépare les non intéressés et les gamers en créant des barrières de communication et en perpétuant un sentiment d'exclusivité au sein de la communauté des joueurs. Pour favoriser une meilleure compréhension et une plus grande accessibilité à l'eSport, il est important de promouvoir une communication inclusive et de sensibiliser à la diversité linguistique et culturelle de la communauté des joueurs.

Cycle d'engagement d'un joueur

Le cycle d'engagement d'un joueur envers un jeu peut être décrit comme un ensemble de phases qui couvrent son interaction avec le jeu, la communauté associée et les activités annexes. Le cycle ici décrit est une synthèse basée sur des principes généraux d'engagement des utilisateurs, en s'inspirant de concepts provenant de divers domaines cités après le cycle :

1. Découverte

C'est le moment où le joueur entend parler du jeu pour la première fois. Cela peut se faire via de la publicité (réseaux sociaux, plateformes de streaming, influenceurs), par recommandations (amis, forums, communautés) ou par contenu créé par d'autres joueurs (vidéos, streams, fan arts). L'objectif est de créer une première impression mémorable pour capter l'intérêt.

2. Initiation

Le joueur décide d'essayer le jeu. Cela inclut la prise en main (installation, tutoriel, interface utilisateur) et l'expérience des premières sessions de jeu. L'objectif est d'offrir une expérience immersive et sans friction pour éviter un désengagement prématuré.

3. Engagement initial

À ce stade, le joueur commence à s'investir, il explore les fonctionnalités principales du jeu et interagit avec les mécaniques sociales (rejoindre une guild, chatter avec d'autres joueurs) en plus de participer à des événements ou défis pour tester ses compétences. Cette phase transforme l'intérêt initial en attachement émotionnel.

4. Appartenance à la communauté

Le joueur s'intègre à une communauté, qu'elle soit officielle ou parallèle. Il va rejoindre un forum, un serveur Discord, ou un groupe social et y partager des conseils, des stratégies ou des créations. C'est le développement des relations avec d'autres joueurs. Le joueur crée des connexions sociales fortes ce qui va renforcer son attachement au jeu.

5. Maîtrise et contribution

Le joueur devient un membre actif et compétent de sa communauté, il atteint des niveaux élevés ou maîtrise des aspects spécifiques du jeu et contribue au développement de la communauté (modération, organisation d'événements). Il peut même aller jusqu'à produire du contenu autour du jeu (guides, vidéos, fan art). Toutes ces actions vont encourager un engagement durable par un sentiment d'accomplissement.

6. Diminution d'intérêt ou désengagement

Le joueur peut perdre de l'intérêt en raison de sa fatigue ou lassitude par rapport au gameplay (façon dont on agit dans le jeu), un changement dans la communauté ou le jeu (mises à jour controversées, toxicité) ou encore des facteurs externes (temps, autres centres d'intérêt). Cette phase permet de comprendre et adresser les raisons du désengagement (par exemple, via des relances ciblées).

7. Réengagement potentiel

Le joueur peut revenir au jeu grâce à de nouvelles mises à jour, extensions ou événements spéciaux, des initiatives de la communauté (tournois, collaborations) mais aussi parfois un effet de nostalgie ou envie de renouer avec des amis dans le jeu. Le réengagement récupère des anciens joueurs en valorisant les nouveautés et les améliorations.

Le cycle d'engagement d'un joueur n'est pas toujours linéaire ; il peut entrer, sortir ou se déplacer entre ces phases selon ses expériences et interactions. Pour maximiser l'engagement, il est essentiel de soigner chaque étape, en maintenant un équilibre entre gameplay captivant, communauté saine et support constant de l'équipe de développement.

Voici les différents principes généraux d'engagement des utilisateurs et autres concepts provenant de divers domaines desquels s'inspire ce cycle :

1. Son impact socio-culturel

L'article de Wagner (2006), intitulé "On the Scientific Relevance of eSports," offre une perspective unique sur l'eSport en tant que sujet d'étude scientifique, en explorant son impact socioculturel, ses implications pour la recherche académique, et les défis qu'il pose.

Contributions de l'eSport à la Recherche Scientifique

Wagner met en lumière comment l'eSport contribue à divers domaines de recherche scientifique. Il souligne que l'eSport offre un terrain fertile pour étudier des phénomènes tels que l'engagement des spectateurs, la dynamique des équipes, et les effets des technologies numériques sur les interactions sociales. Ces contributions permettent de mieux comprendre non seulement l'eSport en lui-même, mais aussi des aspects plus larges des comportements humains et des structures sociales à l'ère numérique.

Wagner aborde également les défis scientifiques et méthodologiques liés à l'étude de l'eSport. Il note que la rapidité de l'évolution des jeux et des technologies pose des défis pour la collecte de données longitudinales et pour le maintien de la pertinence des recherches. De plus, l'interdisciplinarité requise pour étudier l'eSport, impliquant des champs tels que les études sur les médias, la psychologie, et la gestion du sport, nécessite une approche collaborative et flexible.

Un aspect distinctif abordé par Wagner est la reconnaissance institutionnelle de l'eSport. Il explore comment l'eSport cherche à gagner en légitimité en établissant des liens avec des institutions académiques et sportives traditionnelles. Par exemple, des universités commencent à offrir des programmes d'études sur l'eSport et des bourses pour les joueurs talentueux, ce qui contribue à une plus grande reconnaissance et acceptation de l'eSport comme discipline académique et sportive.

L'article de Scholz (2019), intitulé "eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming," explore l'eSport sous l'angle de la gestion et des affaires, en examinant ses structures organisationnelles, ses modèles économiques, et ses défis de gestion. Cette analyse apporte des perspectives nouvelles et complémentaires sur le sujet abordé.

Structures Organisationnelles de l'eSport

Scholz décrit en détail les structures organisationnelles de l'eSport, qui comprennent des équipes professionnelles, des ligues, des tournois, et des organisations de gestion. Il souligne que l'eSport fonctionne de manière similaire aux sports traditionnels, avec des rôles définis pour les managers, les entraîneurs, les joueurs, et les sponsors. Cette structuration professionnelle contribue à la légitimité et à la notoriété de l'eSport, tout en rendant son organisation complexe et parfois opaque pour les non-initiés.

L'article explore les différents modèles économiques qui soutiennent l'industrie de l'eSport. Scholz met en évidence plusieurs sources de revenus clés, notamment les droits de diffusion, les parrainages, les publicités, les ventes de billets pour les événements en direct, et les ventes de produits dérivés. Il souligne que la diversité des sources de revenus renforce la stabilité financière de l'eSport et attire les investisseurs, ce qui contribue à sa croissance rapide et à sa notoriété parmi les acteurs économiques.

Scholz aborde les défis uniques de la gestion dans l'eSport. Il discute des questions de gestion des talents, de la formation des joueurs, de la gestion de la performance et de la prévention de l'épuisement professionnel. Ces défis sont exacerbés par le rythme rapide des évolutions technologiques et des jeux eux-mêmes, nécessitant une gestion agile et proactive. La capacité à gérer ces défis a efficacement contribué à la réussite des organisations d'eSport, mais reste peu visible pour ceux qui ne sont pas familiers avec l'industrie.

Scholz examine comment l'eSport influence les stratégies de marketing des entreprises. Il décrit comment les marques utilisent l'eSport pour atteindre des segments de marché jeunes et technologiquement connectés. Les stratégies incluent des parrainages, des collaborations avec des influenceurs de l'eSport, et la création de contenus spécifiques à l'eSport. Cette influence croissante montre que l'eSport est un canal marketing puissant, bien que principalement reconnu par les entreprises et les consommateurs déjà intégrés dans cet écosystème.

L'article discute du développement de l'infrastructure nécessaire pour soutenir l'eSport, y compris les arènes dédiées, les plateformes de streaming avancées, et les centres de formation pour les joueurs. Scholz souligne que ces investissements infrastructurels sont essentiels pour la croissance de l'eSport et pour offrir une expérience de haute qualité aux spectateurs et aux joueurs. Cette infrastructure robuste est une autre facette de l'eSport qui contribue à sa notoriété parmi les initiés, mais reste souvent invisible pour le grand public.

Diversité et Inclusion

Scholz aborde également les efforts de l'industrie de l'eSport pour promouvoir la diversité et l'inclusion. Il discute des initiatives visant à attirer plus de femmes, de minorités et de personnes de différents horizons socio-économiques dans l'eSport. Ces efforts sont cruciaux pour élargir la base de fans et pour créer un environnement plus inclusif, bien que les progrès dans ce domaine soient encore limités et souvent peu visibles.

Sa continuité

L'article de Saiz-Alvarez et al. (2021), explore la gestion des connaissances dans l'industrie de l'eSport. Il met l'accent sur la durabilité, la continuité et la réalisation de résultats compétitifs.

Digitalisation et Transformation Post-COVID-19

L'article discute de la transformation numérique accélérée par la pandémie de COVID-19. La digitalisation a permis aux compétitions et aux interactions de se déplacer en ligne, rendant l'eSport plus accessible à un public mondial tout en conservant sa continuité opérationnelle. Cette transformation a contribué à la notoriété de l'eSport, mais elle a aussi accentué la séparation entre ceux qui sont impliqués dans cet univers numérique et ceux qui ne le sont pas. Pour mon mémoire, cela illustre la manière dont la pandémie a servi de catalyseur pour la visibilité de l'eSport, tout en soulignant les défis d'atteindre un public plus large qui n'est pas intégré dans les plateformes numériques.

Analyse SWOT de l'Industrie de l'eSport

Saiz-Alvarez et al. utilisent une analyse SWOT (forces, faiblesses, opportunités, menaces) pour évaluer les facteurs clés de l'industrie de l'eSport. Les forces incluent une base de fans dévouée et une forte présence en ligne, tandis que les faiblesses englobent des problèmes de gestion et de réglementation. Les opportunités comprennent l'expansion dans de nouveaux marchés et l'innovation technologique, tandis que les menaces sont représentées par les changements rapides de la technologie et la compétition intense.

En conclusion, l'article de Saiz-Alvarez et al. (2021) apporte des perspectives enrichissantes sur la gestion des connaissances, la durabilité, la continuité, et les résultats compétitifs dans l'eSport. En soulignant l'importance de la digitalisation, des analyses SWOT, et des recommandations stratégiques, cet article montre comment l'eSport peut maintenir et augmenter sa fanbase et aussi garder actives et captivées ses communautés en plus d'augmenter sa visibilité et son acceptation auprès d'un public plus large.

L'article "**eSport Management: Embracing eSport Education and Research**" (Funk et al., 2018) explore l'importance croissante de l'eSport dans le domaine de la recherche universitaire. Les auteurs discutent de l'importance de la recherche dans ce domaine pour mieux comprendre et développer cette industrie en plein essor.

La recherche dans ce domaine est cruciale pour comprendre les dynamiques de l'industrie, les comportements des joueurs et des spectateurs, ainsi que les impacts sociaux et économiques de l'eSport. Les chercheurs peuvent explorer des sujets variés allant des technologies utilisées dans l'eSport aux aspects psychologiques et sociaux du jeu compétitif. L'article souligne

l'importance de la collaboration entre les institutions académiques et l'industrie de l'eSport. Les partenariats peuvent favoriser le développement de programmes éducatifs pertinents, offrir des opportunités de stages et de recherches appliquées, et contribuer à la professionnalisation du secteur.

En intégrant l'eSport dans l'éducation et la recherche académique, le milieu académique peut jouer un rôle clé dans la légitimation et la reconnaissance de cette industrie en pleine croissance. Cependant, bien que l'eSport gagne en reconnaissance dans les milieux académiques, il reste souvent méconnu ou mal compris par le grand public. L'éducation et la recherche peuvent aider à démystifier l'eSport, à en montrer les aspects positifs et à encourager une perception plus favorable et plus informée parmi ceux qui ne sont pas directement intéressés.

L'ensemble des travaux présentés montre que la notoriété de l'eSport ne cesse de croître grâce à des facteurs tels que l'accessibilité technologique, l'engagement communautaire et les opportunités économiques. Cependant, des lacunes persistent, notamment en ce qui concerne la couverture médiatique traditionnelle et la perception culturelle de l'eSport. Ces aspects nécessitent une recherche plus approfondie pour comprendre comment l'eSport peut surmonter ces défis et atteindre une visibilité plus large. Une meilleure intégration de l'eSport dans les conversations culturelles et sportives traditionnelles pourrait peut-être aider à accroître sa visibilité et à attirer un public plus diversifié.

La fracture numérique

La fracture numérique, décrite par Norris (2001) comme une disparité dans l'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC), se manifeste à plusieurs niveaux: l'accès matériel, les compétences numériques, et l'utilisation effective des technologies. Van Dijk (2005) souligne que cette fracture n'est pas simplement une question d'accès physique, mais qu'elle inclut également les inégalités dans les usages et les opportunités qu'offrent ces technologies. Ces concepts sont directement pertinents pour analyser les dynamiques communautaires dans l'eSport, où les interactions numériques jouent un rôle central.

Dans le cadre des communautés eSportives, la fracture numérique peut limiter l'intégration des joueurs issus de régions sous-connectées. Les écarts dans les compétences numériques et l'accès influencent la participation active des individus dans les environnements en ligne.

Appliqué à l'eSport, cela signifie que les joueurs de régions rurales ou de pays en développement peuvent se trouver marginalisés dans les interactions communautaires sur des plateformes clés comme Discord ou Twitch. Ces plateformes, qui sont des espaces cruciaux pour les échanges stratégiques, les partages d'expérience, et la construction d'identités collectives, deviennent inaccessibles pour ces groupes.

Par ailleurs, les travaux de Warschauer (2003) mettent en évidence que la fracture numérique ne se limite pas aux individus, mais affecte également les collectivités. Dans l'eSport, cela se traduit par une fragmentation des communautés, où les joueurs des régions sous-connectées forment des groupes isolés, réduisant les opportunités de collaboration interrégionale. Ces écarts sont accentués par la concentration géographique des événements majeurs et des infrastructures eSportives dans des régions mieux équipées technologiquement, un phénomène bien documenté dans les études de Graham et Dutton (2014) sur les disparités géographiques dans l'accès au numérique.

Concernant l'engagement des joueurs, ces travaux montrent que les limitations d'accès nuisent au développement des compétences numériques avancées, ce qui réduit la participation des individus dans des environnements numériques compétitifs. Appliqué au domaine de l'eSport, cela signifie que des connexions Internet lentes ou instables, souvent présentes dans les zones rurales ou sous-connectées, empêchent les joueurs de participer de manière compétitive. Cela limite leur capacité à s'engager pleinement dans les pratiques communautaires et à contribuer à la dynamique collective.

Enfin, l'impact de la fracture numérique sur la construction d'une identité collective dans l'eSport peut être rapproché des analyses de Castells (2010) sur l'importance des récits partagés dans les communautés en réseau. La fracture numérique exclut certaines voix, notamment celles provenant de régions sous-connectées, ce qui réduit la diversité et la richesse des récits communautaires dans l'eSport. Cette exclusion se reflète également dans la sous-représentation des figures culturelles issues de ces régions, comme les créateurs de contenu ou les joueurs professionnels, une observation qui rejoint les conclusions de Nakamura (2013) sur l'homogénéisation des récits dans les communautés numériques.

Ces analyses montrent que la fracture numérique, bien que souvent perçue comme une problématique technique, a des implications sociales, culturelles, et structurelles qui influencent directement les dynamiques communautaires et identitaires dans l'eSport.

III. Objectifs de la recherche, problématique et hypothèses de travail

Ma question de recherche est la suivante ; Comment les dynamiques communautaires dans l'esport influencent-elles l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective ? L'objectif principal de ce mémoire est donc d'explorer la façon dont les dynamiques communautaires dans l'eSport influencent l'engagement des joueurs tout en contribuant à la formation d'une identité collective. Il s'agit d'identifier les pratiques sociales et les interactions qui structurent ces communautés, d'analyser les mécanismes par lesquels elles renforcent un sentiment d'appartenance, et de comprendre comment les tensions internes et les différences culturelles affectent leur cohésion. La problématique centrale repose sur la relation complexe entre les dynamiques sociales et les identités collectives dans l'eSport, en interrogeant leur impact à la fois individuel (motivation, participation) et collectif (cohésion, culture partagée). Ce travail vise ainsi à éclairer la manière dont ces interactions façonnent des communautés numériques dynamiques et pérennes.

Quelques hypothèses pouvant être pertinentes peuvent déjà être avancées :

Hypothèse 1 : Les interactions sociales renforcent l'engagement individuel : Les dynamiques communautaires, caractérisées par des interactions régulières et significatives sur des plateformes comme Discord et Twitch, augmentent l'engagement affectif, comportemental et cognitif des joueurs dans l'eSport. Les échanges positifs, tels que l'entraide ou la reconnaissance des performances, jouent un rôle clé dans la motivation des joueurs à participer activement.

Justification : Selon Seo (2016), les interactions sociales positives, comme l'entraide ou les félicitations après une performance, favorisent l'engagement affectif des joueurs en renforçant leur sentiment d'appartenance. Les plateformes comme Discord et Twitch créent des espaces où ces interactions sont amplifiées, facilitant l'échange constant entre joueurs.

Falsification : Si les données montrent que les joueurs hautement engagés dans l'eSport n'interagissent que rarement avec leurs pairs sur ces plateformes, cela pourrait indiquer que les interactions sociales ne sont pas un facteur déterminant de l'engagement individuel.

Hypothèse 2 : La maîtrise du langage des gamers favorise l'intégration et l'attachement communautaire : L'utilisation et la compréhension des codes linguistiques propres aux jeux vidéo et aux communautés eSportives agissent comme un facteur d'inclusion, facilitant l'intégration des nouveaux membres et renforçant le sentiment d'appartenance des vétérans.

Justification : Rheingold (1993) souligne que le langage partagé est un marqueur clé de l'appartenance à une communauté. L'utilisation de termes spécifiques dans les communautés eSportives permet aux joueurs de se reconnaître comme membres d'un même groupe, renforçant leur sentiment de connexion.

Falsification : Si des joueurs non familiers avec le langage des gamers participent activement aux communautés eSportives et ressentent un fort sentiment d'appartenance, cela pourrait indiquer que ce langage n'est pas indispensable à l'intégration ou à l'engagement.

Hypothèse 3 : Les événements physiques consolident les identités collectives : Les parties LAN et autres compétitions physiques agissent comme des catalyseurs de cohésion, transformant les relations numériques en interactions tangibles et créant des souvenirs communs qui renforcent l'identité collective des communautés eSportives.

Justification : Seo (2016) montre que les événements physiques comme les LAN parties sont des moments de consolidation, où les interactions virtuelles prennent une forme tangible. Ces événements permettent aux joueurs de transformer des relations numériques en expériences partagées, renforçant ainsi leur identité collective.

Falsification : Si les participants des communautés eSportives qui n'assistent pas aux événements physiques affichent des niveaux similaires d'identité collective à ceux qui participent, cela pourrait suggérer que ces événements ne jouent pas un rôle aussi central.

Hypothèse 4 : Les tensions internes stimulent la redéfinition des identités collectives : Les conflits au sein des communautés, qu'ils soient liés à des différences de niveaux, de visions stratégiques ou d'approches culturelles, obligent les groupes à réévaluer et réaffirmer leurs valeurs, contribuant ainsi à l'évolution et à la solidité de leur identité collective.

Justification : Carter et Gibbs (2013) expliquent que les conflits internes, qu'ils soient stratégiques ou culturels, obligent les communautés à réévaluer leurs normes et valeurs, conduisant à une évolution de leur identité collective. Ces moments de crise permettent souvent de renforcer la cohésion en redéfinissant les contours du groupe.

Falsification : Si les conflits internes aboutissent à une fragmentation des communautés ou à une diminution de la cohésion plutôt qu'à une redéfinition des identités collectives, cela invaliderait cette hypothèse.

IV. Observation

Méthodologie et étapes significatives de son développement

La méthodologie d'observation dépend du modèle d'analyse utilisé et des indicateurs qui guident la collecte d'informations pour tester les hypothèses précédemment mentionnées. Ces hypothèses orientent la recherche de données spécifiques, notamment sur la manière dont différents groupes d'individus perçoivent et s'engagent avec l'eSport. Pour ce faire, des entretiens semi-directifs avec plusieurs profils de participants peuvent s'avérer pertinents.

Pour répondre à ces objectifs, une approche mixte sera mobilisée :

Analyse qualitative : entretiens semi-directifs avec des joueurs, spectateurs et organisateurs de communautés et d'événements physiques.

Analyse des discours en ligne : étude des échanges sur des plateformes telles que Reddit ou Discord.

Observation participante : ayant la chance de faire partie d'une équipe eSportive, j'ai accès à une multitude d'environnements numériques où interagissent et évoluent des communautés.

Mes cibles sont :

- Joueurs amateurs et professionnels. 4
- Spectateurs et fans actifs. 6
- Modérateurs et organisateurs. 2
- Organisateurs d'événements physiques. 2

1. Circonscription du champ d'analyse

Ce mémoire se concentre sur les dynamiques communautaires et leur rôle dans l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective dans l'eSport. Les concepts clés explorés incluent les dynamiques communautaires, qui englobent les interactions sociales, les normes partagées et les rituels structurants ; l'engagement des joueurs, analysé à travers ses dimensions affective, comportementale et cognitive ; et l'identité collective, définie par le sentiment d'appartenance et de solidarité qui émerge des pratiques culturelles et symboliques des communautés.

L'analyse se limite principalement aux environnements numériques, tels que Discord, Twitch et Reddit, ainsi qu'aux événements physiques majeurs comme les parties LAN et les tournois

internationaux, notamment la *KC* et le *League of Legends World Championship*. Ces contextes sont particulièrement significatifs pour observer les interactions sociales et les processus identitaires au sein des communautés eSportives.

Le champ d'analyse couvre plusieurs profils de participants, notamment les joueurs amateurs et professionnels, qui incarnent les principaux acteurs des communautés ; les spectateurs et fans actifs, qui participent à la construction des dynamiques communautaires ; les modérateurs et organisateurs, qui jouent un rôle essentiel dans la gestion des groupes ; et enfin, les organisateurs d'événements physiques, qui facilitent la transformation des relations numériques en interactions tangibles.

Temporellement, ce mémoire s'intéresse principalement aux dynamiques actuelles tout en tenant compte des évolutions récentes, comme l'émergence des plateformes de streaming interactif depuis les années 2010 et la professionnalisation croissante de l'eSport. Ces transformations permettent de mieux comprendre les pratiques contemporaines et leurs impacts sur l'engagement et les identités collectives.

L'analyse repose sur plusieurs indicateurs, notamment la fréquence et la nature des interactions sociales, la participation communautaire, l'utilisation du langage spécifique aux gamers, les pratiques culturelles comme les rituels et les symboles, ainsi que les tensions internes et leurs mécanismes de résolution. Ces indicateurs guideront la collecte et l'interprétation des données.

Pour atteindre ces objectifs, une méthodologie mixte sera utilisée. Elle inclura des entretiens semi-directifs avec différents participants ainsi qu'une analyse des discours en ligne sur des plateformes clés comme Reddit et Discord. Cette approche permettra de croiser les perspectives et d'approfondir la compréhension des dynamiques communautaires dans l'eSport.

2. Construction de l'échantillon

Pour garantir une diversité et une représentativité des perspectives, l'échantillon sera structuré en fonction des quatre profils clés identifiés dans la population cible :

1. Joueurs amateurs et professionnels

- **Nombre de participants** : 4 (2 joueurs amateurs / 1 joueur semi-pro / 1 joueur pro).

- **Critères de sélection :**
 - Diversité des jeux (par exemple, *League of Legends*, *Valorant*, *Counter-Strike*).
 - Niveau de compétence (amateurs, semi-professionnels et professionnels).
 - Implication dans les communautés en ligne (actifs sur Discord, Reddit, ou forums de jeu).
- **Justification :** Ces joueurs sont les acteurs centraux des dynamiques communautaires et leur expérience permet de comprendre l'engagement affectif, comportemental et cognitif.

2. Spectateurs et fans actifs

- **Nombre de participants :** 6.
- **Critères de sélection :**
 - Spectateurs réguliers de compétitions majeures (*League of Legends World Championship*, *The International*, *KCX*).
 - Participation active ou passive sur des plateformes comme Twitch ou YouTube.
 - Variété dans les motivations (fans d'équipes, amateurs de compétition, spectateurs occasionnels).
- **Justification :** Les spectateurs contribuent aux dynamiques communautaires en ligne et jouent un rôle essentiel dans la formation d'identités collectives.

3. Modérateurs et organisateurs de communautés

- **Nombre de participants :** 2.
- **Critères de sélection :**
 - Modérateurs actifs sur des plateformes comme Discord ou Reddit.
 - Organisateurs impliqués dans la gestion des communautés de jeux spécifiques (*Valorant*, *Fortnite*, *Lol*).
 - Diversité géographique pour inclure des expériences variées de gestion des communautés. (France et Belgique)
- **Justification :** Ces profils apportent une vue d'ensemble sur les dynamiques internes, les tensions, et les mécanismes de gestion des conflits.

4. Organismes d'événements physiques

- **Nombre de participants :** 2.
- **Critères de sélection :**
 - Expérience dans l'organisation de tournois locaux ou internationaux (par exemple, *DreamHack*, compétitions de *CS:GO*, *KCX*).
 - Interaction avec les communautés en ligne et physiques.
 - Variété dans la taille et le type d'événements (parties LAN, tournois professionnels ou amateurs).
- **Justification :** Ces acteurs permettent d'explorer comment les événements physiques renforcent les dynamiques communautaires et les identités collectives.

Taille totale de l'échantillon

- **Nombre total de participants :** 14 personnes, pour assurer une variété d'expériences tout en restant gérable dans le cadre de la méthodologie qualitative.

Approche pour garantir la diversité

- **Équilibre géographique :** Inclure des participants issus de différentes régions pour explorer les variations dans les pratiques communautaires.
- **Genre et âge :** Prendre en compte la diversité des genres et des tranches d'âge pour refléter la pluralité des participants dans l'eSport.
- **Plateformes et jeux :** Diversifier les jeux et les plateformes étudiés pour capter la richesse des dynamiques communautaires.

Cette construction d'échantillons garantit une couverture équilibrée des profils clés tout en permettant une analyse approfondie des dynamiques communautaires, de l'engagement, et de l'identité collective dans l'eSport. Si vous souhaitez ajuster certains critères ou approfondir des aspects spécifiques, je peux vous aider à affiner cette proposition.

Pour contacter les joueurs et les professionnels, j'utiliserai la plateforme de discussion Discord (Messagerie / groupe pour les joueurs en ligne) sur laquelle je suis régulièrement actif moi-même. Étant actuellement dans une équipe eSportive belge, j'ai accès et ai des contacts facilités avec beaucoup de joueurs et de professionnels du milieu sur Discord sur le canal OUATdventure (compétition internationale d'origine belge) ou encore Oserv Esport (France).

Pour le recrutement des fans et spectateurs : Utilisation d'annonces sur Instagram, bouche-à-oreille ainsi que les différents réseaux auxquels j'ai accès ; Discord, Twitch, Messenger, Reddit.

3. Instruments d'observation

Pour répondre à ma question de recherche ; *"Comment les dynamiques communautaires dans l'esport influencent-elles l'engagement des joueurs et la création d'une identité collective ?"* et tester mes hypothèses, des instruments d'observation adaptés aux dynamiques des communautés eSportives seront utilisés. Ces outils permettront de collecter des données qualitatives riches, en se concentrant sur les interactions sociales, les pratiques culturelles, et les mécanismes identitaires. Voici les instruments détaillés :

1. Entretiens semi-directifs

- **Objectif** : Explorer en profondeur les perceptions, expériences, et motivations des participants.
- **Cibles** : Joueurs amateurs et professionnels, spectateurs, modérateurs, organisateurs de communautés et d'événements.
- **Guide d'entretien** :
 - **Interactions sociales** : Nature, fréquence, et qualité des échanges dans les communautés.
 - **Engagement** : Rôles joués par les dimensions affective, comportementale, et cognitive.
 - **Identité collective** : Perception des symboles, rituels, et valeurs partagées.
 - **Conflits internes** : Nature des tensions et mécanismes de résolution.
- **Format** : Entretiens individuels d'une durée de 15 à 30 minutes, réalisés en personne ou à distance via des plateformes comme Zoom ou Discord.
- **Justification** : Permet une collecte de données nuancées, captant la diversité des perspectives et des expériences.

2. Analyse des discours en ligne (Annexe)

- **Objectif** : Observer les interactions sociales et les pratiques linguistiques au sein des communautés numériques.

- **Sources :**
 - Discussions sur Reddit dans des sous-reddits dédiés (ex. : *r/leagueoflegends*).
 - Échanges sur Discord dans des serveurs communautaires.
 - Chats en direct sur Twitch lors de diffusions eSportives.
- **Indicateurs observés :**
 - **Langage des gamers :** Utilisation de termes spécifiques et leur rôle dans la cohésion communautaire.
 - **Rituels en ligne :** Répétition de comportements collectifs (par exemple, memes ou blagues internes).
 - **Engagement visible :** Participation active dans les discussions, réactions (likes, emojis), et partage de contenus.
- **Outils :** Captures d'écran anonymisées, notes d'observation, et analyse qualitative des interactions.
- **Justification :** Permet d'observer les dynamiques en temps réel et de saisir les pratiques authentiques des communautés dans leur environnement naturel.

3. Observation participante (Annexe)

Comme dit plus haut, j'ai la chance de moi-même faire partie d'une équipe eSport belge, je compte donc m'immerger dans le milieu étudié pour observer les comportements et les interactions des participants. Cela peut inclure la participation à des événements d'eSport, des sessions de gaming en ligne, ou des réunions avec mon équipe. Pour les événements d'eSport j'observe la dynamique des événements, les interactions entre les participants, et la réaction du public (ici en l'occurrence, le chat Twitch) lors de la compétition à laquelle je participe actuellement, la Oserv eSport.

- **Objectif :** Expérimenter directement les interactions communautaires pour comprendre les mécanismes de socialisation et d'engagement.
- **Contexte :**
 - Participation à des discussions sur Discord ou Reddit.
 - Suivi de streamings sur Twitch avec interaction dans les chats.
 - Participation à des événements physiques locaux ou en ligne (LAN, tournois).
- **Indicateurs observés :**
 - **Processus d'intégration :** Accueil des nouveaux membres et apprentissage des normes communautaires.

- **Cohésion sociale** : Manifestations de soutien mutuel et de solidarité.
- **Tensions** : Identification des conflits et des réponses communautaires.
- **Justification** : Fournit une compréhension immersive des dynamiques sociales et culturelles des communautés eSportives.

Justification des instruments

Ces instruments d'observation permettent de combiner des données discursives (entretiens et analyse en ligne), immersives (observation participante), et contextuelles. Cette triangulation garantit une compréhension approfondie des dynamiques communautaires et des mécanismes identitaires, tout en répondant aux exigences de rigueur et de diversité méthodologique nécessaires à ce mémoire.

Guide d'entretien semi-directif

Introduction

Présentation de l'enquêteur (moi) et explication de l'objectif de l'entretien.

Assurance de la confidentialité et anonymat des réponses.

Questions pour les joueurs amateurs et professionnels (15 questions)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement (âge, profession) et décrire votre expérience avec les jeux vidéo et l'eSport ?
2. Quels jeux eSportifs jouez-vous principalement, et depuis combien de temps êtes-vous impliqué dans ces communautés ?
3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ? Si oui, lesquelles (Discord, Reddit, forums, etc.) ?
4. Comment décririez-vous vos interactions avec les autres membres de ces communautés ? Sont-elles régulières, enrichissantes ?
5. Qu'est-ce qui vous motive à participer activement dans ces communautés (entraide, camaraderie, compétition) ?
6. Utilisez-vous un langage spécifique ou des termes propres aux gamers dans vos interactions ? Pensez-vous que cela renforce votre lien avec la communauté ?
7. Participez-vous à des rituels ou traditions propres à votre communauté (memes, chants, comportements collectifs) ? Quels effets ces pratiques ont-elles sur votre sentiment d'appartenance ?

8. Ressentez-vous un sentiment d'appartenance à vos communautés eSportives ? Si oui, à quoi cela est-il dû ?
9. Quelles valeurs ou normes communes observez-vous dans votre communauté, et comment les percevez-vous ?
10. Avez-vous vécu des moments marquants au sein de la communauté qui ont renforcé ce sentiment d'appartenance ?
11. Avez-vous participé à des événements physiques (parties LAN, tournois) ? Comment ces expériences diffèrent-elles des interactions en ligne ?
12. Ces événements physiques ont-ils renforcé votre engagement ou votre attachement à la communauté ? Si oui, de quelle manière ?
13. Avez-vous observé des tensions ou des conflits au sein de votre communauté (rivalités, désaccords stratégiques) ? Comment ces situations sont-elles gérées ?
14. Pensez-vous que ces tensions ont un impact positif ou négatif sur la communauté et son identité collective ?
15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive, et quels aspects souhaiteriez-vous améliorer dans vos propres communautés ?

Questions pour les spectateurs et fans actifs (15 questions)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement (âge, profession) et décrire votre expérience en tant que spectateur de compétitions eSportives ?
2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?
3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes (Discord, Twitch, Reddit, forums) ? Si oui, lesquelles ?
4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ? Sont-elles régulières ou occasionnelles ?
5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?
6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ? Pensez-vous que cela joue un rôle dans votre intégration à la communauté ?
7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans (chants, memes, hashtags sur les réseaux sociaux) ? Quels impacts ces pratiques ont-elles sur votre sentiment d'appartenance ?
8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ? Si oui, pourquoi ?

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?
10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance à ces communautés ?
11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?
12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ? Lesquelles préférez-vous, et pourquoi ?
13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement envers les équipes ou la communauté des fans ?
14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans (rivalités entre équipes, désaccords stratégiques) ? Comment ces situations sont-elles généralement gérées par la communauté ?
15. Pensez-vous que ces tensions ont un effet bénéfique ou nuisible sur l'identité collective et l'engagement des fans ?

Questions pour les modérateurs et organisateurs de communautés (15 questions)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement (âge, profession) et décrire votre rôle en tant que modérateur ou organisateur de communauté ?
2. Depuis combien de temps êtes-vous impliqué dans la gestion de communautés eSportives, et sur quelles plateformes principalement (Discord, Reddit, forums, autres) ?
3. Quelles sont vos principales responsabilités dans la gestion de la communauté (modération des discussions, organisation d'événements, résolution des conflits) ?
4. Quelles compétences spécifiques trouvez-vous nécessaires pour gérer efficacement une communauté eSportive ?
5. À votre avis, quel rôle votre position joue-t-elle dans l'engagement des membres de la communauté ?
6. Comment décririez-vous les interactions entre les membres de la communauté ? Quels types d'échanges observez-vous le plus souvent ?
7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour favoriser des interactions positives et enrichissantes ?
8. Quels sont les principaux défis auxquels vous êtes confronté dans la gestion des relations entre les membres de la communauté ?

9. Avez-vous remarqué l'utilisation d'un langage spécifique ou de codes culturels particuliers dans la communauté ? Quel rôle jouent-ils dans la cohésion communautaire ?
10. Comment encouragez-vous l'adoption ou la préservation de ces éléments culturels au sein de la communauté ?
11. Quels types de tensions ou conflits rencontrez-vous le plus souvent dans la communauté (désaccords stratégiques, rivalités, comportements toxiques) ?
12. Quelles stratégies utilisez-vous pour résoudre ces tensions et maintenir la cohésion ?
13. Pensez-vous que ces tensions ont parfois des effets bénéfiques, comme la clarification des valeurs ou le renforcement des normes communautaires ?
14. Comment travaillez-vous à renforcer l'identité collective de la communauté (événements, traditions, symboles) ?
15. À votre avis, quels facteurs sont les plus importants pour maintenir l'engagement des membres et la cohésion de la communauté à long terme ?

Questions pour les organisateurs d'événements physiques (15 questions)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement (âge, profession) et décrire votre rôle en tant qu'organisateur d'événements eSportifs ?
2. Depuis combien de temps organisez-vous des événements physiques, et pour quels types de jeux ou compétitions ?
3. Quels types d'événements organisez-vous (LAN parties, compétitions locales, tournois internationaux) et à quelle fréquence ?
4. Quels sont les principaux objectifs de vos événements (compétition, socialisation, promotion d'équipes) ?
5. Comment percevez-vous l'impact des événements physiques sur les relations entre les participants (joueurs, spectateurs, organisateurs) ?
6. Avez-vous observé une différence notable entre les interactions en ligne et les interactions lors des événements physiques ? Si oui, lesquelles ?
7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour encourager les interactions et renforcer la cohésion communautaire pendant les événements ?
8. Quels rituels ou traditions spécifiques observez-vous lors des événements (chants, costumes, célébrations) ?
9. Comment travaillez-vous à intégrer ces pratiques culturelles dans l'organisation des événements pour qu'elles deviennent des marqueurs d'identité collective ?

10. Quels défis ou tensions rencontrez-vous le plus souvent dans l'organisation d'événements physiques (logistiques, conflits entre participants, gestion des attentes) ?
11. Quelles stratégies utilisez-vous pour gérer ces situations et assurer le bon déroulement des événements ?
12. Avez-vous remarqué que certaines tensions ou défis contribuent parfois à renforcer l'identité collective ou la cohésion des participants ?
13. Pensez-vous que les événements physiques jouent un rôle clé dans la construction et la consolidation de l'identité collective des communautés eSportives ? Si oui, comment ?
14. Quels éléments de vos événements renforcent particulièrement l'engagement des participants à long terme (activités annexes, souvenirs partagés, interactions avec les équipes) ?
15. Selon vous, comment les événements physiques influencent-ils l'évolution des communautés eSportives dans leur globalité ?

Conclusion des entretiens : Remerciements pour le temps et les réponses et rappel de la confidentialité de celles-ci.

V. Analyse et discussion des résultats

L'analyse des données issues des entretiens semi-directifs, de l'analyse de discours en ligne, et de mon observation participante, complétées par les concepts théoriques de la littérature scientifique, révèle des dynamiques complexes et interconnectées qui structurent l'eSport. Ces résultats éclairent les interactions entre dynamiques communautaires, engagement des joueurs, et construction d'identités collectives, et permettent de répondre à ma problématique.

Dynamiques communautaires : convergence entre interactions numériques et physiques

Les résultats montrent que les communautés eSportives se construisent à la croisée des interactions numériques et physiques. Les plateformes numériques comme Discord, Twitch, et Reddit jouent un rôle central en facilitant les échanges stratégiques, la coordination d'événements, et la socialisation des membres. Par exemple, les entretiens avec les spectateurs actifs et les modérateurs ont révélé que ces plateformes sont perçues comme des espaces essentiels pour maintenir la cohésion des communautés. Ces observations sont corroborées par les travaux de Taylor (2018), qui soulignent que les plateformes numériques agissent comme des catalyseurs d'interactions communautaires.

Cependant, l'observation participante a révélé que les interactions physiques, lors de LAN ou de tournois, renforcent ces dynamiques numériques. Les expériences partagées, comme les chants ou les rituels, permettent de consolider les liens créés en ligne. Ce phénomène s'accorde avec la théorie de McMillan et Chavis (1986) sur le sentiment d'appartenance, qui souligne l'importance des interactions directes pour la formation de communautés soudées.

L'analyse de discours en ligne montre également des tensions au sein des communautés, notamment entre amateurs et professionnels, ou entre différents segments de fans. Ces tensions, bien que parfois perçues comme négatives, peuvent aussi renforcer la cohésion collective lorsqu'elles sont bien gérées, un point confirmé par Tajfel et Turner (1986) dans leur théorie de l'identité sociale.

Engagement des joueurs : une dynamique multidimensionnelle

Les données montrent que l'engagement des joueurs dans les communautés eSportives repose sur trois dimensions principales : affective, comportementale, et cognitive, en accord avec le modèle de Ryan et Deci (2000). Les réponses des joueurs amateurs et professionnels révèlent des motivations différentes selon leur niveau de participation.

Les joueurs amateurs, comme ceux interrogés dans les entretiens, ont mentionné que leur engagement est principalement motivé par des facteurs affectifs, tels que le plaisir du jeu et l'interaction sociale. Par exemple, un amateur a expliqué : *"Je joue pour partager des moments avec mes amis sur Discord."* Ce type d'engagement est amplifié par des communautés inclusives et bien modérées, comme le confirment les travaux de Seo (2016).

En revanche, les joueurs professionnels et semi-professionnels, comme Caliste, insistent sur l'importance des opportunités compétitives et des ressources offertes par les sponsors ou les équipes. Ils perçoivent leur engagement comme un investissement dans leur carrière, ce qui souligne l'influence de la professionnalisation sur l'intensité de leur participation. Cela s'accorde avec les conclusions de Funk et James (2001) sur le continuum psychologique des athlètes.

L'observation participante a également révélé que l'accès limité aux infrastructures compétitives et aux réseaux internationaux peut freiner l'engagement des joueurs issus de régions sous-connectées, un constat appuyé par les travaux de Van Dijk (2005) sur la fracture numérique.

Identité collective : construction, rituels, et diversité

L'identité collective dans les communautés eSportives se construit autour de récits communs, de rituels partagés, et de symboles visuels. Les réponses des modérateurs et des organisateurs ont mis en lumière l'importance des pratiques symboliques, telles que l'utilisation de hashtags comme *#GentleFam* ou les chants de supporters lors des événements. Ces pratiques renforcent l'appartenance des membres à une communauté plus large, en ligne avec la théorie de Tajfel et Turner (1986).

Cependant, l'analyse des discours en ligne a révélé que certaines voix, notamment celles des joueurs issus de régions sous-connectées ou moins médiatisées, sont souvent marginalisées. Cette observation est cohérente avec les travaux de Nakamura (2013) sur l'homogénéisation des récits dans les communautés numériques. Les tensions liées à cette marginalisation apparaissent aussi dans les réponses des intervenants, qui soulignent parfois un sentiment d'exclusion.

Mon observation participante a confirmé que les événements physiques, tels que les tournois, jouent un rôle crucial dans la consolidation de l'identité collective. Ces événements permettent de transformer les relations numériques en expériences partagées, créant des souvenirs communs et renforçant la solidarité entre les membres. Ces résultats s'accordent avec Castells (2010), qui met en avant l'importance des récits partagés pour la cohésion des communautés.

L'analyse des résultats montre que les dynamiques communautaires dans l'eSport influencent profondément l'engagement des joueurs et la construction d'une identité collective. Les interactions numériques et physiques se complètent pour créer des espaces inclusifs et dynamiques, où les membres peuvent s'investir émotionnellement, comportementalement, et cognitivement. Cependant, des défis persistent, notamment liés à la fracture numérique et aux tensions internes, qui peuvent freiner l'inclusion et la diversité des communautés.

Ces résultats confirment que l'eSport n'est pas seulement une pratique compétitive, mais un espace socioculturel riche, où les technologies numériques redéfinissent les notions de communauté et d'identité collective. En s'appuyant sur les théories de la littérature scientifique et les données empiriques recueillies, ce mémoire propose une lecture intégrée des enjeux sociaux et culturels de l'eSport. Cette compréhension peut non seulement enrichir

les recherches futures, mais aussi offrir des recommandations pratiques pour les acteurs du secteur souhaitant renforcer la cohésion et l'engagement dans leurs communautés.

Bilan des hypothèses

Pour ma première hypothèse : Les interactions sociales renforcent l'engagement individuel

Les interactions sociales apparaissent comme un moteur essentiel de l'engagement des joueurs. Les travaux de Ryan et Deci (2000) sur la théorie de l'autodétermination soulignent que les besoins fondamentaux de relation sociale sont comblés dans les communautés eSportives. Cette dynamique est confirmée par les joueurs interrogés, qu'ils soient amateurs ou professionnels, qui mettent en avant l'importance des interactions sur des plateformes comme Discord et Twitch. Ces espaces permettent d'échanger des stratégies, de collaborer, et de célébrer les réussites, renforçant ainsi leur implication affective et comportementale.

Mon observation participante corrobore ces résultats : les interactions quotidiennes avec mes coéquipiers et les échanges avec d'autres équipes ont montré que l'appartenance à une communauté active stimule l'engagement. Ces pratiques sont renforcées par les rituels numériques, comme les discussions de groupe ou les moments d'encouragement collectif, et se traduisent dans les espaces physiques par une intensification des liens entre les membres. Cependant, l'analyse des discours en ligne révèle que l'intensité de cet engagement dépend aussi de la qualité des interactions. Les tensions ou comportements toxiques peuvent, à l'inverse, affaiblir l'engagement individuel.

Hypothèse 2 : La maîtrise du langage des gamers favorise l'intégration et l'attachement communautaire

Le langage des gamers se révèle être un vecteur puissant d'intégration et de cohésion au sein des communautés. Les travaux de Gee (2004) sur le langage et l'apprentissage expliquent que les pratiques discursives partagées dans un groupe renforcent le sentiment d'appartenance et facilitent l'inclusion. Cette hypothèse est confirmée par les réponses des joueurs amateurs et professionnels, qui associent leur maîtrise du jargon à une meilleure compréhension des attentes communautaires et à une participation plus fluide.

Par exemple, un joueur amateur a expliqué qu'utiliser des expressions comme *GG* ou *meta* lui a permis de se sentir plus intégré et reconnu. Les spectateurs interrogés ont également

souligné l'importance de ce langage, notamment dans les échanges sur Twitch, où les expressions propres à la culture eSportive créent une complicité instantanée entre les membres. Mon observation participante confirme que ce langage agit comme un marqueur identitaire, rendant les interactions plus dynamiques et inclusives. Cependant, l'analyse des discours en ligne montre que ce langage peut aussi être excluant pour les nouveaux venus ou les joueurs moins expérimentés, ce qui peut limiter l'inclusion dans certains cas.

Hypothèse 3 : Les événements physiques consolident les identités collectives

Les événements physiques, tels que les tournois et les parties LAN, jouent un rôle crucial dans la consolidation des identités collectives. Les travaux de McMillan et Chavis (1986) sur le sentiment de communauté soulignent que les interactions en personne renforcent les liens sociaux et créent des souvenirs partagés, éléments clés dans la formation des identités collectives. Mon observation participante a confirmé cette hypothèse : lors de tournois internationaux, j'ai pu observer comment les rituels partagés, comme les chants de supporters ou l'utilisation de symboles visuels, renforcent le sentiment d'appartenance des participants.

Les entretiens avec les organisateurs d'événements physiques et les spectateurs ont révélé que ces rassemblements permettent de transformer les relations numériques en expériences tangibles, solidifiant ainsi les récits collectifs autour d'une équipe ou d'un événement. L'analyse des discours en ligne montre que ces événements deviennent des références culturelles pour les communautés, renforçant leur identité commune. Cependant, ces résultats sont nuancés par les limites d'accès à ces événements pour certains membres, notamment en raison de la fracture numérique ou de la concentration géographique des compétitions majeures.

Hypothèse 4 : Les tensions internes stimulent la redéfinition des identités collectives

Les tensions internes, bien que apparentes sources de division, s'avèrent être des moteurs de renégociation et de redéfinition des identités collectives. Les travaux de Tajfel et Turner (1986) sur l'identité sociale expliquent que les conflits intra-groupes permettent souvent de réaffirmer les valeurs communes et de renforcer la cohésion collective. Ces dynamiques sont confirmées par les entretiens avec des modérateurs et des joueurs, qui ont souligné que les désaccords autour des pratiques de jeu ou des comportements sont souvent résolus par des discussions ouvertes, menant à une clarification des normes et des attentes.

Mon observation participante a montré que ces tensions se manifestent notamment lors des compétitions, où les amateurs et les professionnels peuvent avoir des visions divergentes des objectifs et des valeurs communautaires. Par exemple, un désaccord sur l'adoption de stratégies jugées "anti-sportives" a conduit à des débats enrichissants, qui ont permis de redéfinir les pratiques acceptées au sein de la communauté. Ces observations sont soutenues par l'analyse des discours en ligne, où les discussions autour des controverses renforcent souvent l'implication des membres en incitant à une participation active pour défendre ou adapter les normes collectives.

Les quatre hypothèses trouvent confirmation dans cette étude, bien que certaines soient nuancées par les défis observés, comme les tensions internes ou les inégalités d'accès. Les dynamiques communautaires dans l'eSport apparaissent comme des leviers puissants de l'engagement et de la construction identitaire, grâce à la combinaison des interactions sociales, du langage partagé, des rassemblements physiques, et des processus de négociation des normes. Ces résultats mettent en lumière la richesse et la complexité des communautés eSportives, tout en offrant des pistes pour améliorer leur inclusivité et leur durabilité.

VI. Conclusion

Ce mémoire a exploré la manière dont les dynamiques communautaires dans l'eSport influencent l'engagement des joueurs et la création d'identités collectives. En s'appuyant sur une approche pluridisciplinaire mêlant sociologie, psychologie sociale et études culturelles, il a cherché à comprendre les mécanismes à l'œuvre dans un domaine en pleine expansion, où les interactions numériques et physiques redéfinissent les notions de communauté et d'appartenance.

Les résultats obtenus ont permis de confirmer les hypothèses initiales, tout en révélant des nuances et des complexités propres aux communautés eSportives. Les interactions sociales se sont avérées être un moteur essentiel de l'engagement individuel, renforçant les liens affectifs, comportementaux, et cognitifs entre les membres. La maîtrise du langage spécifique des gamers a également été identifiée comme un vecteur d'intégration et d'attachement, favorisant la cohésion et l'inclusion dans les groupes. Par ailleurs, les événements physiques, qu'il s'agisse de tournois ou de rassemblements locaux, jouent un rôle central dans la consolidation des identités collectives, en traduisant les relations numériques en expériences tangibles. Enfin, les tensions internes, bien que parfois sources de divisions, ont démontré leur

potentiel à stimuler la redéfinition et l'adaptation des identités communautaires face aux évolutions du domaine.

Ces conclusions s'appuient sur une triangulation rigoureuse des données issues de la littérature, des entretiens, de l'analyse de discours en ligne, et de mon observation participante. Cette approche a permis d'offrir une perspective intégrée sur les dynamiques communautaires dans l'eSport, tout en mettant en lumière des enjeux cruciaux, tels que la fracture numérique, les tensions entre amateurs et professionnels, et les défis liés à la professionnalisation.

Toutefois, ce travail présente certaines limites. L'échantillon restreint des intervenants, principalement issus de communautés belges et francophones, peut limiter la portée des conclusions à des contextes spécifiques. De même, l'évolution rapide de l'eSport, tant sur le plan technologique que socioculturel, pourrait modifier les dynamiques observées à court terme. Ces limites ouvrent la voie à des recherches futures, qui pourraient approfondir l'analyse des tensions internes, étudier les dynamiques dans des contextes non occidentaux, ou explorer l'impact des nouvelles technologies sur les interactions communautaires.

En conclusion, l'eSport ne se limite pas à une pratique compétitive : il constitue un espace socioculturel complexe, où les relations humaines et numériques se croisent pour façonner des communautés dynamiques et innovantes. Ce mémoire espère non seulement contribuer à la compréhension académique de ce phénomène, mais aussi offrir des pistes de réflexion pour les acteurs de l'industrie souhaitant renforcer la cohésion et l'engagement dans leurs communautés. Ainsi, à travers l'analyse des dynamiques communautaires, l'eSport se révèle comme un miroir des transformations des relations sociales à l'ère du numérique, tout en offrant un terrain fertile pour l'exploration de nouvelles formes de collectivité et d'identité.

Annexes

Retranscription des entretiens semi-directifs

Vous trouverez les questions du guide d'entretien posées par moi-même en caractère gras et les réponses des intervenants à la suite.

1. Entretiens avec les joueurs amateurs et professionnels

Entretien 1 Joueur amateur

Lucas (22 ans, étudiant)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ? Je m'appelle Lucas, j'ai 22 ans, je suis étudiant en informatique, et je joue à des jeux vidéo depuis que j'ai 10 ans. Je suis particulièrement actif sur *League of Legends* et *Valorant*.

2. Depuis combien de temps jouez-vous à des jeux vidéo et à l'eSport en particulier ? Je joue à des jeux vidéo depuis une douzaine d'années, mais je me suis vraiment intéressé à l'eSport il y a environ trois ans, après avoir regardé les *Worlds* de *League of Legends*.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ? Oui, je suis sur plusieurs serveurs Discord dédiés à *League of Legends* et *Valorant*. J'échange souvent des stratégies et je participe à des tournois amateurs.

4. Comment décririez-vous vos interactions avec les autres membres de ces communautés ? Les interactions sont variées : on discute de stratégies, on partage des memes, et parfois on s'entraide pour s'améliorer. Ça crée un environnement très collaboratif.

5. Qu'est-ce qui vous motive à participer activement dans ces communautés ? C'est avant tout pour le plaisir d'apprendre et de partager. J'aime aussi le fait de rencontrer des gens qui partagent ma passion.

6. Utilisez-vous un langage spécifique ou des termes propres aux gamers dans vos interactions ? Toujours! C'est une connexion instantanée, tout le monde parle avec le langage gamer.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions propres à votre communauté ? Oui, on a des petites traditions comme regarder ensemble les finales des tournois ou partager des memes sur les nouvelles mises à jour. C'est amusant et ça renforce les liens.

8. Ressentez-vous un sentiment d'appartenance à vos communautés eSportives ?

Absolument. Ces communautés sont comme des cercles d'amis où je peux être moi-même tout en partageant une passion commune.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans votre communauté ?

Le respect, l'entraide, et une bonne dose d'humour. Même en compétition, il y a une envie commune de progresser ensemble.

10. Avez-vous vécu des moments marquants au sein de la communauté qui ont renforcé ce sentiment d'appartenance ?

Oui, par exemple, quand mon équipe a gagné un petit tournoi amateur organisé sur Discord. Tout le monde nous a félicités, et ça a été un moment très fort.

11. Avez-vous participé à des événements physiques ?

Pas encore, mais c'est quelque chose que j'aimerais vraiment faire. Je pense que rencontrer les gens en vrai renforcerait encore plus les liens.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

Je pense que les interactions physiques permettent de vraiment humaniser les relations. On peut partager des moments plus authentiques.

13. Ces événements physiques ont-ils renforcé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Je n'ai pas encore eu cette expérience, mais je suis sûr que ça me motiverait encore plus à m'investir dans les communautés.

14. Avez-vous observé des tensions ou des conflits au sein de votre communauté ?

Oui, parfois des désaccords sur les stratégies ou des comportements toxiques. Mais en général, les modérateurs interviennent rapidement.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

L'entraide, les échanges constructifs, et un esprit de camaraderie. Quand on sent qu'on est dans un espace où tout le monde veut progresser et s'amuser, ça change tout.

Entretien 2 Joueuse amatrice

Louisa (20 ans, étudiante)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ? Je m'appelle Louisa, j'ai 20 ans, et je suis étudiante. Je joue à *Valorant* et *Overwatch* depuis plusieurs années.

2. Depuis combien de temps jouez-vous à des jeux vidéo et à l'eSport en particulier ? Je joue depuis que j'ai 13 ans, mais j'ai découvert l'eSport il y a deux ans, en regardant des compétitions d'*Overwatch*.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ? Oui, je suis sur Discord et Reddit, où je participe aux discussions sur les stratégies et les actualités des jeux.

4. Comment décririez-vous vos interactions avec les autres membres de ces communautés ? Plutôt positives. On partage des astuces et des vidéos, mais on se soutient aussi quand quelqu'un rencontre des difficultés dans le jeu.

5. Qu'est-ce qui vous motive à participer activement dans ces communautés ? C'est une façon de rencontrer des gens qui aiment les mêmes jeux que moi, et ça m'aide à progresser tout en m'amusant.

6. Utilisez-vous un langage spécifique ou des termes propres aux gamers dans vos interactions ? Oui, on utilise des mots comme "buff" ou "carry". C'est une façon de s'exprimer dans le jeu et en dehors entre joueurs, on sait tout de suite ce qu'on veut dire c'est plus facile.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions propres à votre communauté ? Oui, on regarde souvent les matchs en streaming ensemble ou on organise des parties privées pour s'amuser.

8. Ressentez-vous un sentiment d'appartenance à vos communautés eSportives ? Oui, ces communautés sont comme une deuxième famille. Je me sens vraiment connectée aux autres.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans votre communauté ? La passion pour le jeu, le respect des autres, et l'envie de partager des expériences positives.

10. Avez-vous vécu des moments marquants au sein de la communauté qui ont renforcé ce sentiment d'appartenance ? Oui, l'année dernière, on a organisé une collecte de fonds pour un joueur en difficulté financière. Ça m'a vraiment marquée.

11. Avez-vous participé à des événements physiques ? Non, mais j'espère pouvoir le faire un jour, surtout pour rencontrer les gens avec qui je joue en ligne.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ? Je pense que les interactions physiques seraient plus chaleureuses et plus personnelles.

13. Ces événements physiques ont-ils renforcé votre engagement ou votre attachement à la communauté ? Je n'ai pas encore participé, mais je suis sûre que ça renforcerait mon sentiment d'appartenance.

14. Avez-vous observé des tensions ou des conflits au sein de votre communauté ? Oui, parfois des débats animés sur les mises à jour du jeu ou des stratégies. Mais ça se règle souvent avec des discussions.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ? L'ambiance amicale, la passion commune, et le fait qu'on peut toujours apprendre et s'amuser ensemble.

Entretien 3 Joueur semi-professionnel

Thomas (24 ans, étudiant en marketing)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Thomas, j'ai 24 ans, et je suis étudiant en marketing. En parallèle, je joue à *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* à un niveau semi-professionnel. Je fais partie d'une équipe qui participe à des compétitions régionales.

2. Depuis combien de temps jouez-vous à des jeux vidéo et à l'eSport en particulier ?

Je joue aux jeux vidéo depuis que j'ai 12 ans, mais je me suis tourné vers l'eSport il y a environ cinq ans. J'ai commencé à participer à des compétitions locales, et depuis deux ans, je suis actif au niveau semi-pro.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ?

Oui, je suis membre de plusieurs serveurs Discord dédiés à *CS:GO*, ainsi que de forums où les joueurs discutent des stratégies, des mises à jour, et des tournois.

4. Comment décririez-vous vos interactions avec les autres membres de ces communautés ?

Je dirais qu'elles sont très variées. Avec mes coéquipiers, on échange principalement sur des aspects techniques et stratégiques. Avec d'autres membres, c'est plus général, on partage des anecdotes ou on discute des actualités de l'eSport.

5. Qu'est-ce qui vous motive à participer activement dans ces communautés ?

L'envie de progresser et de rester connecté à ce qui se passe dans l'eSport. Ces interactions m'aident aussi à découvrir de nouvelles perspectives sur le jeu.

6. Utilisez-vous un langage spécifique ou des termes propres aux gamers dans vos interactions ?

On utilise beaucoup de termes que les gens qui ne jouent pas ne pourraient pas comprendre, c'est une autre langue carrément. C'est un langage universel dans la communauté de *CS:GO*. Il facilite la communication rapide et renforce le sentiment d'appartenance à notre communauté, celle de CS.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions propres à votre communauté ?

Oui, avant chaque match important, on a des petits rituels d'équipe, comme se motiver avec des phrases spécifiques ou des playlists. En ligne, on suit aussi des traditions comme créer des memes autour des joueurs professionnels.

8. Ressentez-vous un sentiment d'appartenance à vos communautés eSportives ?

Oui, absolument. Être semi-pro me donne l'impression de faire partie d'un cercle de passionnés qui comprennent vraiment ce que signifie jouer à un haut niveau.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans votre communauté, et les partagez-vous ?

Les valeurs principales sont la discipline, la compétitivité, et le respect des autres joueurs. Je m'identifie totalement à ces principes, surtout parce qu'ils encouragent l'amélioration continue.

10. Avez-vous vécu des moments marquants au sein de la communauté qui ont renforcé ce sentiment d'appartenance ?

Oui, par exemple, quand mon équipe a remporté un tournoi régional. L'encouragement qu'on a reçu en ligne et sur place a vraiment renforcé mon lien avec la communauté.

11. Avez-vous participé à des événements physiques ?

Oui, j'ai participé à plusieurs LAN locales et à quelques tournois régionaux. Ces événements sont très différents des interactions en ligne et offrent une énergie unique.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, les échanges sont rapides et parfois impersonnels. Lors des événements physiques, les interactions sont plus chaleureuses et authentiques. On partage des moments de convivialité qu'on ne retrouve pas en ligne.

13. Ces événements physiques ont-ils renforcé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Oui, clairement. Rencontrer d'autres joueurs en personne crée des souvenirs durables et renforce l'envie de continuer à s'investir dans cette communauté.

14. Avez-vous observé des tensions ou des conflits au sein de votre communauté ?

Oui, notamment des rivalités entre équipes ou des désaccords sur les stratégies. Parfois, il y a aussi des comportements toxiques, mais en général, les modérateurs et les leaders des groupes interviennent pour calmer les choses.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

Pour moi, c'est un mélange d'entraide, de compétitivité saine, et d'une ambiance positive. Quand tout le monde s'encourage à progresser tout en respectant les différences, la communauté devient un espace stimulant et agréable.

Entretien 4 Joueur professionnel

Caliste, joueur professionnel de 18 ans de la Karmine Corp (KC)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Caliste, j'ai 18 ans, et je suis joueur professionnel pour la Karmine Corp sur

League of Legends. C'est un rêve devenu réalité de représenter cette organisation emblématique et de faire partie de la *KCorp Army*.

2. Depuis combien de temps jouez-vous à des jeux vidéo et à l'eSport en particulier ?

Je joue aux jeux vidéo depuis que j'ai 10 ans. J'ai découvert *League of Legends* à 12 ans et j'ai commencé à m'intéresser à l'eSport en regardant les *Worlds*. Je suis passé professionnel il y a environ un an et demi.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ?

Oui, je suis actif sur Twitter et Discord, où je discute avec les fans et les autres joueurs. J'essaie aussi de participer à des streams et de répondre aux messages pour rester proche de la communauté.

4. Comment décririez-vous vos interactions avec les autres membres de ces communautés ?

Je dirais qu'elles sont majoritairement positives. Les fans de la KC sont très impliqués et toujours là pour nous soutenir, même après des défaites. C'est motivant de savoir qu'ils croient en nous.

5. Qu'est-ce qui vous motive à participer activement dans ces communautés ?

C'est avant tout le lien avec les fans. Ils sont une grande partie de ce qui rend l'expérience de joueur professionnel unique. Leur énergie et leur passion sont contagieuses.

6. Utilisez-vous un langage spécifique ou des termes propres aux gamers dans vos interactions ?

Oui, bien sûr. On utilise beaucoup d'expressions propres à la KC, comme "On est ensemble", et des termes techniques comme "meta" ou "draft" avant les matchs. Ce langage fait partie de notre culture.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions propres à votre communauté ?

Oui, avant chaque match important, on partage des moments avec l'équipe et les fans en ligne, comme des lives ou des messages motivants. Les chants des supporters pendant les compétitions sont aussi des moments très spéciaux.

8. Ressentez-vous un sentiment d'appartenance à vos communautés eSportives ?

Absolument. La Karmin Corp est bien plus qu'une équipe, c'est une famille. Je me sens à la fois soutenu par mes coéquipiers et par la communauté incroyable qui nous suit.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans votre communauté, et les partagez-vous ?

Les valeurs principales sont la passion, le travail d'équipe, et la résilience. Ce sont des principes que je partage totalement et qui m'aident à progresser chaque jour.

10. Avez-vous vécu des moments marquants au sein de la communauté qui ont renforcé ce sentiment d'appartenance ?

Oui, la victoire aux *European Masters* a été un moment inoubliable. Voir l'impact de cette victoire sur les fans et ressentir leur fierté a été une expérience unique.

11. Avez-vous participé à des événements physiques ?

Oui, je participe régulièrement aux compétitions et aux événements organisés par la KC. Les LAN et les tournois sont toujours des moments forts, autant pour jouer que pour rencontrer les fans.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, les interactions sont instantanées mais parfois impersonnelles. Lors des événements physiques, les émotions sont beaucoup plus fortes. Sentir le public en direct, c'est quelque chose de vraiment spécial.

13. Ces événements physiques ont-ils renforcé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Oui, clairement. Ces moments nous rappellent pourquoi on fait ce métier et renforcent le lien avec les fans qui se déplacent pour nous soutenir.

14. Avez-vous observé des tensions ou des conflits au sein de votre communauté ?

Oui, parfois il y a des critiques après des défaites ou des désaccords stratégiques entre les fans. Mais c'est normal, et en général, ces tensions sont rapidement apaisées grâce à la communication.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

C'est l'équilibre entre la passion, le respect, et l'envie de progresser ensemble. La KCorp Army incarne parfaitement cela : un mélange de loyauté, de soutien inconditionnel, et de fierté collective.

2. Entretiens avec les spectateurs et fans actifs

Entretien 1

Clara (23 ans, étudiante en communication)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Clara, j'ai 23 ans, et je suis étudiante en communication. Je suis une grande fan de *League of Legends* et de l'équipe G2 Esports.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis surtout *League of Legends* parce que c'est un jeu que je trouve fascinant stratégiquement. G2 est mon équipe préférée pour leur style de jeu audacieux et leurs joueurs charismatiques.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je participe souvent aux discussions sur Reddit et Discord, et je suis très active sur Twitter pour partager des mèmes et suivre les actualités.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

On discute beaucoup des matchs, des stratégies, et des performances des joueurs. On partage aussi des blagues et des moments marquants en direct.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Elles me donnent le sentiment de vivre les matchs en groupe, même à distance. Ça ajoute une dimension sociale qui rend l'eSport encore plus passionnant.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

C'est très courant forcément. C'est un moyen de s'intégrer rapidement et de se sentir connecté à la communauté.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, je crée souvent des hashtags ou participe à des campagnes de soutien avant les grands matchs, comme "#G2Army". C'est une manière de montrer notre unité.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Absolument. Je me sens connectée à d'autres fans qui partagent ma passion et à l'équipe, qui représente nos valeurs.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

Le fair-play, la passion, et le respect sont des valeurs très présentes. Je m'y retrouve totalement.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, quand G2 a remporté le MSI en 2019. C'était incroyable de vivre ça avec la communauté.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Oui, je suis allée à une finale du LEC à Berlin. L'ambiance était folle.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, c'est plus instantané, mais en physique, l'énergie collective est incomparable.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Oui, après avoir vécu un événement en direct, je suis devenue encore plus impliquée.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, parfois sur des décisions de coaching ou des performances des joueurs. Mais on finit par se rassembler autour de notre amour pour l'équipe.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

C'est l'équilibre entre compétitivité et camaraderie. Une communauté soudée est plus forte.

Entretien 2

Marc (30 ans, ingénieur)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Marc, j'ai 30 ans, et je travaille comme ingénieur. Je suis un grand fan de *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis principalement *CS:GO*, et mon équipe préférée est NAVI. Leur constance et leur maîtrise stratégique, en particulier avec des joueurs comme s1mple, me fascinent.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je participe régulièrement à des discussions sur Reddit et Discord. Je commente les matchs, analyse les stratégies, et échange avec d'autres fans.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

On partage des avis sur les performances des joueurs et des équipes, on débat sur les choix stratégiques, et on discute des dernières mises à jour du jeu.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Ces échanges m'aident à mieux comprendre le jeu et à voir des perspectives différentes. Cela me donne aussi l'impression de faire partie d'un collectif passionné.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

Oui, elles facilitent la communication et créent une identité partagée entre les membres de la communauté. On a l'impression de tous se comprendre.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, lors des grandes compétitions, je participe à des watch parties en ligne avec d'autres fans. On crée des memes après les victoires et on soutient l'équipe avec des hashtags sur Twitter.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Oui, absolument. Le fait de soutenir NAVI m'a permis de tisser des liens avec d'autres fans qui partagent la même passion et les mêmes émotions pendant les matchs.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

Je dirais que le respect et la passion pour le jeu sont essentiels. Les rivalités existent, mais elles restent souvent saines et motivées par une admiration pour la compétition.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, la victoire de NAVI au Major de Stockholm 2021 a été un moment incroyable. La communauté était en effervescence, et c'était un honneur de vivre ça avec d'autres fans.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Oui, j'ai assisté à un tournoi à Cologne en 2019. C'était une expérience unique de voir les joueurs en direct et de ressentir l'énergie de la foule.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, les échanges sont plus analytiques et instantanés. En physique, il y a une dimension émotionnelle très forte. Chanter pour son équipe et célébrer les victoires en direct est incomparable.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Oui, après cet événement, j'ai senti que je faisais partie de quelque chose de plus grand. Cela m'a motivé à m'investir davantage en ligne.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, notamment après des défaites ou des choix controversés de la part des équipes. Cela crée des débats intenses, mais en général, cela ne dure pas longtemps.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

C'est l'équilibre entre passion, respect, et humour. Une communauté où les membres se soutiennent, tout en célébrant les victoires et apprenant des défaites, est toujours attractive.

Entretien 3

Battista (20 ans, étudiant)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Battista, j'ai 20 ans, et je suis étudiant. Je suis passionné par *Overwatch* et je suis énormément l'*Overwatch League*.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis surtout l'*Overwatch League*, et mon équipe préférée est les *San Francisco Shock*. J'adore leur coordination et leur créativité dans les stratégies, et leurs joueurs sont super inspirants et drôles.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je suis très actif sur Discord et Twitter, où je discute des matchs et partage des fan-arts ou des vidéos des moments forts.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

On échange beaucoup sur les performances des joueurs, les moments drôles des matchs, et les stratégies. On se soutient aussi après des défaites ou des moments difficiles pour l'équipe.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Elles rendent chaque match plus engageant. Je ne regarde pas seul, j'ai l'impression de faire partie d'un groupe qui vit les mêmes émotions.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

Oui, beaucoup ! On utilise des expressions comme "C9" (une référence à une erreur stratégique), ou on surnomme les joueurs avec des petits noms. Cela renforce l'esprit communautaire.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, avant chaque match important, je poste des messages de soutien sur Twitter et je regarde les matchs avec des amis sur Discord. On suit aussi les hashtags officiels pour créer une présence massive.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Oui, totalement. Les fans de l'*Overwatch League* sont très investis et accueillants, et ça fait plaisir de faire partie de cette communauté passionnée.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

Je dirais le respect et l'enthousiasme. Même avec les fans des équipes rivales, on échange souvent des blagues légères mais toujours dans le respect.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, quand les *San Francisco Shock* ont remporté le titre en 2019. Tout le monde était euphorique, et le vivre ensemble, même en ligne, c'était incroyable.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Non, pas encore, mais j'aimerais beaucoup assister à une grande finale de l'*Overwatch League*. Ça doit être incroyable.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

Même si je n'ai pas encore participé en physique, je pense que l'énergie et les chants du public doivent rendre l'expérience beaucoup plus folle.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Même en ligne, les watch parties et les discussions pendant les matchs me motivent à rester active et à soutenir mon équipe.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, parfois sur les performances des joueurs ou les décisions des entraîneurs. Mais en général, les discussions restent respectueuses et se terminent bien. En général...

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

La passion commune, l'ouverture aux nouveaux membres, et une bonne dose d'humour. Quand tout le monde se soutient et célèbre les victoires ensemble, c'est magique.

Entretien 4

Samir (26 ans, graphiste)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Samir, j'ai 26 ans, et je suis graphiste freelance. J'adore les jeux compétitifs, et je suis un grand fan de *Valorant*.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis surtout *Valorant* et je supporte Fnatic. Leur style de jeu est inspirant, et j'admire leur capacité à rester constants dans les tournois majeurs.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je participe à des discussions sur Discord et Reddit, et je suis des streams sur Twitch pour échanger avec d'autres fans.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

On partage nos analyses des matchs, des prédictions, et on débat sur les meilleures stratégies ou compositions d'équipes.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Elles me permettent de voir des points de vue différents et de me sentir connecté à une communauté qui partage ma passion.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

Bien sûr, on utilise des termes comme "ace" ou "entry frag", typiques de *Valorant*. Ça renforce l'impression de parler le même langage que les autres fans.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, je suis toujours les hashtags sur Twitter pendant les grands matchs, et je crée des graphiques ou des memes pour encourager l'équipe.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Oui, ce lien est très fort, surtout avec les autres fans de Fnatic. On partage des hauts et des bas ensemble, ce qui crée une vraie camaraderie.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

La passion, le respect mutuel, et l'envie de célébrer le jeu sont des valeurs communes que je partage entièrement.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, quand Fnatic a remporté le tournoi *Masters* à Reykjavik. Vivre cette victoire avec d'autres fans en ligne était mémorable.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Pas encore, mais j'espère pouvoir aller à un tournoi en présentiel bientôt. Je pense que ce serait une expérience incroyable.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, c'est pratique et rapide, mais en physique, je pense que les émotions doivent être beaucoup plus intenses et partagées.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Même sans y être encore allé, je sais que les événements physiques me motiveraient à m'investir encore plus.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, souvent sur des choix stratégiques ou des performances décevantes. Mais ces tensions restent en général constructives.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

L'unité, l'énergie collective, et la capacité à célébrer les victoires tout en restant soudée après les défaites.

Entretien 5

Pauline (22 ans, étudiante en droit)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Pauline, j'ai 22 ans, et je suis étudiante en droit. Je suis une grande fan de *Rocket League* et de l'équipe BDS.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis surtout *Rocket League* parce que j'adore la fluidité du jeu et son accessibilité. J'ai choisi BDS parce qu'ils combinent talent, stratégie et une attitude très humble.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je suis active sur Twitter et Discord, notamment dans des groupes de fans de *Rocket League* et sur les chaînes dédiées à BDS.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

Je commente les matchs, participe à des discussions sur les performances des joueurs, et partage des moments forts ou des memes liés aux tournois.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Elles me permettent de vivre les matchs avec plus d'intensité et de ressentir un vrai sentiment d'appartenance à un groupe.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

Oui, et les utiliser montre qu'on fait partie de la communauté. Chaque communauté de joueurs ont leurs propres codes je dirais.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, on organise souvent des watch parties sur Discord, et on participe activement à des campagnes de hashtags pour soutenir BDS avant les grands matchs.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Oui, je ressens un lien fort, surtout quand on partage des moments de victoire ou même des déceptions après des défaites.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

Le respect, l'esprit d'équipe, et la passion pour le jeu sont les valeurs principales. Je me reconnais totalement dans ces principes.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, la victoire de BDS au *Rocket League Championship Series* a été un moment incroyable. Tout le monde partageait sa joie en ligne, et ça m'a marquée.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Je n'ai pas encore eu l'occasion d'assister à un événement en présentiel, mais c'est sur ma liste !

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

Je pense que les interactions physiques sont plus directes et émotionnelles, tandis qu'en ligne, elles sont plus analytiques et étendues.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Même en ligne, participer activement aux discussions et aux watch parties a renforcé mon engagement.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, parfois sur des choix de rotation ou de stratégie, mais cela reste souvent respectueux et constructif.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

La capacité à rassembler des gens de tous horizons autour d'une passion commune, avec un mélange d'entraide, d'humour et de respect.

Entretien 6

Charly (27 ans, développeur web)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Charly, j'ai 27 ans, et je suis développeur web. Je suis un grand amateur de stratégie et de compétitions, et je suis l'eSport depuis les débuts de *StarCraft II*.

2. Quels jeux ou équipes suivez-vous principalement, et pourquoi ces choix ?

Je suis surtout *StarCraft II*, et j'admire les joueurs comme Serral et Maru. Leur maîtrise du jeu et leur capacité à s'adapter sous pression sont incroyables.

3. Êtes-vous actif dans des communautés en ligne liées à vos jeux ou équipes ?

Oui, je suis actif sur Reddit dans les subreddit dédiés à *StarCraft II*, et je participe aux discussions sur Discord, notamment dans les groupes de fans.

4. Quelles interactions avez-vous avec d'autres fans dans ces communautés ?

On échange sur les stratégies utilisées, on analyse les parties des grands tournois, et on partage des moments mémorables du jeu.

5. Comment ces interactions enrichissent-elles votre expérience de spectateur ?

Elles m'aident à mieux comprendre les nuances du jeu et à partager ma passion avec d'autres, ce qui rend chaque compétition plus engageante.

6. Utilisez-vous des expressions spécifiques ou un langage particulier en lien avec vos équipes ou jeux ?

Oui bien sûr, c'est très fréquent dans nos discussions. C'est un langage qui nous unit.

7. Participez-vous à des rituels ou traditions spécifiques de fans ?

Oui, je regarde souvent les matchs en live avec d'autres fans, et je participe aux prédictions et aux débats avant les grands tournois.

8. Ressentez-vous un lien particulier avec les autres fans ou avec les équipes que vous soutenez ?

Oui, je ressens un lien fort avec les autres fans de *StarCraft II*. On partage un respect commun pour le jeu et ses joueurs.

9. Quelles valeurs ou normes observez-vous dans les communautés de fans, et les partagez-vous ?

La passion pour la stratégie, le respect des joueurs, et une vraie curiosité intellectuelle sont les normes principales que je partage.

10. Y a-t-il eu des événements ou des moments spécifiques qui ont renforcé votre sentiment d'appartenance ?

Oui, la victoire de Serral au *World Championship Series* en 2018 a été un moment incroyable. Toute la communauté célébrait cette victoire historique.

11. Avez-vous assisté à des compétitions en ligne ou en présentiel ?

Oui, j'ai assisté à une finale de *StarCraft II* lors de la DreamHack à Leipzig. C'était incroyable de voir les joueurs en direct.

12. Quelles différences percevez-vous entre les interactions en ligne et celles lors d'événements physiques ?

En ligne, les discussions sont plus analytiques, mais lors des événements physiques, l'énergie collective est palpable et très motivante.

13. Ces événements ont-ils influencé votre engagement ou votre attachement à la communauté ?

Oui, après avoir vécu un événement en direct, je me suis senti encore plus impliqué et proche de la communauté.

14. Avez-vous observé des tensions ou des désaccords au sein des communautés de fans ?

Oui, parfois sur les styles de jeu ou les décisions des organisateurs. Mais ces tensions restent globalement respectueuses.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté eSportive forte et attractive ?

C'est l'équilibre entre une passion commune, des débats constructifs, et la capacité à célébrer ensemble les moments forts du jeu.

3. Entretiens avec les modérateurs et organisateurs de communautés

Entretien 1

Sophie (28 ans, modératrice Discord pour une communauté Valorant)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Sophie, j'ai 28 ans, et je suis modératrice sur un serveur Discord dédié à *Valorant*. Je suis passionnée par le jeu depuis sa sortie et très impliquée dans la communauté.

2. Depuis combien de temps êtes-vous impliquée dans la gestion de communautés ?

Je suis modératrice depuis environ trois ans, d'abord sur de petits serveurs sur Discord, puis sur des communautés plus grandes comme celle-ci, qui compte maintenant plusieurs milliers de membres.

3. Quelles sont vos principales responsabilités dans la gestion de la communauté ?

Je m'occupe de modérer les discussions, d'assurer le respect des règles, et d'organiser des événements comme des tournois internes ou des séances de coaching.

4. Quelles compétences trouvez-vous nécessaires pour gérer efficacement une communauté ?

La patience, l'écoute, et la capacité à gérer les conflits de manière impartiale. Il faut aussi être organisé pour planifier les activités avec les commu.

5. À votre avis, quel rôle votre position joue-t-elle dans l'engagement des membres de la communauté ?

Mon rôle est crucial pour maintenir une atmosphère saine et accueillante. Les membres s'engagent davantage quand ils sentent que leur voix est entendue et respectée.

6. Comment décririez-vous les interactions entre les membres de la communauté ?

Elles sont globalement positives. Les joueurs échangent des conseils, partagent leurs réussites, et créent des liens forts.

7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour favoriser des interactions positives ?

J'organise des événements réguliers comme des tournois amicaux ou des débats stratégiques. Cela motive les membres à participer et à mieux se connaître.

8. Avez-vous remarqué l'utilisation d'un langage spécifique ou de codes culturels particuliers dans la communauté ?

Oui, comme pour tous les jeux, les joueurs parlent dans la "langue" du jeu si je peux le dire comme ça. Ça crée une identité forte.

9. Quels types de tensions ou de conflits rencontrez-vous le plus souvent ?

Les conflits viennent souvent de désaccords stratégiques ou de comportements toxiques. Les rivalités entre joueurs ou équipes amateurs peuvent aussi créer des tensions.

10. Quelles stratégies utilisez-vous pour résoudre ces tensions ?

Je privilégie le dialogue et rappelle les règles de respect mutuel. Si nécessaire, j'utilise des sanctions comme des avertissements ou des bannissements temporaires.

11. Pensez-vous que certaines tensions contribuent à renforcer la cohésion communautaire ?

Oui, parfois. Les conflits bien gérés permettent aux membres de mieux comprendre les perspectives des autres et de se rapprocher.

12. Comment travaillez-vous à renforcer l'identité collective de la communauté ?

Je mets en avant les valeurs de la communauté, comme le respect et la passion pour le jeu. Les événements et les traditions, comme les soirées "valorisation", renforcent aussi l'identité collective.

13. Qu'est-ce qui motive les membres à rester engagés dans la communauté à long terme ?

Une ambiance positive, des opportunités d'apprentissage, et le sentiment d'appartenance. Les événements réguliers jouent aussi un rôle important. Il faut garder les gens captivés je pense.

14. Quels défis principaux rencontrez-vous en tant que modératrice ?

La gestion du temps est un défi constant, surtout sur un serveur actif. Gérer les comportements toxiques sans décourager les membres peut aussi être délicat. En général quand on doit punir un joueur, c'est toute son équipe qui subit les conséquences. C'est pas évident.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté forte et attractive ?

Une communauté forte repose sur le respect, la diversité des activités proposées, et un leadership bienveillant et organisé.

Entretien 2

Lucas (31 ans, organisateur de tournois pour une ligue amateur de League of Legends)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Lucas, j'ai 31 ans, et j'organise des tournois pour une ligue amateur de League of Legends, Oserv eSport. J'ai commencé comme joueur amateur avant de me tourner vers l'organisation.

2. Depuis combien de temps êtes-vous impliqué dans l'organisation de communautés ?

Je suis organisateur depuis cinq ans. J'ai commencé avec des événements locaux avant de monter une ligue qui compte maintenant plusieurs centaines de participants.

3. Quelles sont vos principales responsabilités dans l'organisation des événements ?

Je gère beaucoup de choses, de la planification des tournois à la coordination avec les sponsors, en passant par la communication avec les joueurs et la gestion des règlements.

4. Quelles compétences trouvez-vous nécessaires pour organiser efficacement des événements ?

La gestion du temps, la communication, et une bonne connaissance du jeu sont essentielles. Il faut aussi être capable de gérer des imprévus rapidement.

5. À votre avis, quel rôle votre position joue-t-elle dans l'engagement des participants ?

Mon rôle est crucial pour créer une expérience positive. Si les événements sont bien organisés et amusants, les participants reviennent et s'investissent davantage.

6. Comment décririez-vous les interactions entre les participants lors des événements ?

Elles sont globalement conviviales, même si la compétition peut parfois créer des tensions. Il y a un bon mélange de rivalité et de camaraderie. Après bien sûr il y a toujours des débordements qui peuvent se produire comme partout.

7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour favoriser des interactions positives ?

Je prévois des moments de socialisation, comme des discussions post-match, pour renforcer les liens entre les participants.

8. Avez-vous remarqué l'utilisation d'un langage spécifique ou de codes culturels dans la communauté ?

Oui, les joueurs utilisent des termes propres à *Lol* forcément. Quelqu'un qui ne joue pas ne comprendrait rien à ce qui se dit sur les serveurs. Nous ça nous paraît logique.

9. Quels types de tensions ou de conflits rencontrez-vous le plus souvent ?

Les conflits concernent souvent des désaccords sur les règles ou des accusations de triche. Les rivalités entre joueurs peuvent aussi dégénérer.

10. Quelles stratégies utilisez-vous pour résoudre ces tensions ?

J'instaure des règles claires et des canaux de communication ouverts. Pour régler les soucis il faut être impartial. On a souvent des équipes qui s'insultent après les matchs et dans ce cas là il faut les bannir.

11. Pensez-vous que certaines tensions contribuent à renforcer la cohésion communautaire ?

Oui, si elles sont bien gérées, elles peuvent créer des opportunités de dialogue et de compréhension entre les membres.

12. Comment travaillez-vous à renforcer l'identité collective de la communauté ?

Je crée des traditions comme des cérémonies de remise de prix et je mets en avant les moments marquants de chaque tournoi. Cela donne une histoire et une culture à la ligue.

13. Qu'est-ce qui motive les membres à rester engagés dans la communauté à long terme ?

Le sentiment de progression, la reconnaissance de leurs efforts, et l'ambiance positive. Les compétitions régulières leur donnent aussi des objectifs à atteindre.

14. Quels défis principaux rencontrez-vous en tant qu'organisateur ?

Trouver des sponsors, gérer les attentes des joueurs, et maintenir l'équilibre entre compétition et plaisir sont les principaux défis.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend une communauté forte et attractive ?

Une bonne organisation, des événements mémorables, et une ambiance qui allie compétition et convivialité.

4. Entretiens avec les organisateurs d'événements physiques

Entretien 1

Claire (33 ans, organisatrice d'événements eSportifs locaux pour League of Legends)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle Claire, j'ai 33 ans, et je suis organisatrice d'événements eSportifs locaux, principalement pour *League of Legends*. J'organise des compétitions régionales et des rencontres entre fans. J'ai aussi participé à l'organisation de la KCX 2 en juin 2022 à Bercy !

2. Depuis combien de temps organisez-vous des événements physiques ?

Je fais ça depuis environ six ans. J'ai commencé par organiser de petites LAN dans ma région avant de passer à des tournois plus structurés. J'ai toujours travaillé dans l'événementiel.

3. Quels types d'événements organisez-vous et à quelle fréquence ?

Je gère des tournois locaux, des visionnages collectifs lors des grandes compétitions, et des rencontres communautaires. En général, j'organise environ cinq événements par an.

4. Quels sont les principaux objectifs de vos événements ?

Créer un espace pour les fans de *League of Legends* où ils peuvent se rencontrer, partager leur passion, et jouer ensemble dans une ambiance conviviale.

5. Comment percevez-vous l'impact des événements physiques sur les relations entre les participants ?

Ils permettent de transformer les relations en ligne en interactions plus humaines. Les participants créent des souvenirs forts qui renforcent leurs liens.

6. Avez-vous observé une différence entre les interactions en ligne et celles lors des événements physiques ?

Oui, en ligne, les échanges sont souvent rapides et pratiques. En physique, les interactions sont plus chaleureuses et personnelles.

7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour encourager les interactions ?

Je prévois des espaces dédiés à la socialisation, comme des pauses où les participants peuvent discuter, et j'organise des mini-jeux ou des ateliers entre les matches.

8. Quels rituels ou traditions spécifiques observez-vous lors des événements ?

Les chants de supporters, le port de cosplays, et des moments d'acclamation pour les joueurs locaux sont très fréquents. Ces rituels ajoutent à l'ambiance festive.

9. Quels défis ou tensions rencontrez-vous le plus souvent dans l'organisation ?

Les tensions concernent souvent la gestion du temps ou des désaccords sur les règles. Les problèmes logistiques, comme les pannes d'équipement, sont aussi un défi.

10. Quelles stratégies utilisez-vous pour gérer ces situations ?

Je garde toujours une communication claire avec les participants et les bénévoles. Avoir un plan B pour les imprévus est aussi crucial.

11. Pensez-vous que certaines tensions renforcent la cohésion communautaire ?

Oui, surmonter ensemble les défis, comme un retard ou un problème technique, peut créer une solidarité entre les participants.

12. Comment vos événements contribuent-ils à l'identité collective des communautés ?

Ils offrent un espace où les joueurs peuvent se retrouver physiquement autour de leur passion. Ces moments deviennent des souvenirs partagés qui marquent la communauté.

13. Quels éléments renforcent particulièrement l'engagement des participants ?

Les activités interactives, comme les Q&A avec des invités spéciaux ou des sessions de coaching, ainsi que des prix pour les gagnants, motivent les participants.

14. Quels sont les principaux défis dans l'organisation de ces événements ?

Trouver des sponsors, gérer les coûts, et s'assurer que l'événement soit accessible à tous sont les principaux défis.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend un événement physique réussi ?

Une bonne organisation, une ambiance chaleureuse, et des interactions authentiques entre les participants.

Entretien 2

David (39 ans, organisateur de parties LAN internationales pour Counter-Strike)

1. Pouvez-vous vous présenter brièvement ?

Je m'appelle David, j'ai 39 ans, et j'organise des LAN internationales pour *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)*. Je suis également consultant pour des événements majeurs.

2. Depuis combien de temps organisez-vous des événements physiques ?

Cela fait 10 ans que je travaille dans ce domaine. J'ai commencé avec de petites LAN locales et évolué vers des événements internationaux.

3. Quels types d'événements organisez-vous et à quelle fréquence ?

Je m'occupe principalement de tournois LAN avec plusieurs équipes professionnelles et amateurs. Nous organisons environ trois à quatre événements par an, comme la ESL Pro League ou encore la Gamers Assembly.

4. Quels sont les principaux objectifs de vos événements ?

Créer un spectacle compétitif de haut niveau tout en offrant un espace pour les fans de vivre leur passion de manière immersive.

5. Comment percevez-vous l'impact des événements physiques sur les relations entre les participants ?

Les événements physiques rapprochent les joueurs et les spectateurs, créant une communauté soudée autour d'expériences communes.

6. Avez-vous observé une différence entre les interactions en ligne et celles lors des événements physiques ?

Les interactions en ligne sont souvent limitées à des discussions ou à des messages, tandis que les événements physiques permettent des connexions personnelles et durables.

7. Quelles initiatives mettez-vous en place pour encourager les interactions ?

Nous organisons des sessions de meet-and-greet avec les joueurs, des activités participatives, et des zones dédiées où les fans peuvent socialiser.

8. Quels rituels ou traditions spécifiques observez-vous lors des événements ?

Des chants de supporters, des accessoires comme des pancartes personnalisées, et des traditions locales selon le lieu de l'événement.

9. Quels défis ou tensions rencontrez-vous le plus souvent dans l'organisation ?

La coordination entre les différents acteurs, comme les équipes, les sponsors, et le public, est souvent un défi. Les problèmes techniques peuvent aussi être une source de stress.

10. Quelles stratégies utilisez-vous pour gérer ces situations ?

Une planification rigoureuse, des équipes techniques compétentes, et une communication claire avec tous les acteurs impliqués.

11. Pensez-vous que certaines tensions renforcent la cohésion communautaire ?

Oui, elles peuvent devenir des anecdotes partagées, comme une panne mémorable résolue en équipe, qui renforcent l'esprit communautaire.

12. Comment vos événements contribuent-ils à l'identité collective des communautés ?

Ils rassemblent les joueurs et les fans dans un cadre commun, ça crée une culture partagée autour de moments forts.

13. Quels éléments renforcent particulièrement l'engagement des participants ?

Les expériences immersives, comme les stands interactifs et les zones de jeu libre, ainsi que la proximité avec les joueurs professionnels.

14. Quels sont les principaux défis dans l'organisation de ces événements ?

La logistique internationale, les contraintes budgétaires, et la gestion des attentes des participants.

15. Selon vous, qu'est-ce qui rend un événement physique réussi ?

Un équilibre entre spectacle, compétition, et espace pour les interactions humaines. L'émotion collective pour moi c'est la clé du succès.

Analyse des discours en ligne

La Karmin Corp et sa communauté : un exemple emblématique dans l'eSport


La Karmin Corp, souvent appelée la "KC" ou la "KCorp", est devenue en quelques années un exemple emblématique de la construction et de la consolidation d'une communauté eSportive. Cette équipe, fondée en 2020 par Kameto (Kamel Kebir) et Prime (Amine Mekri), s'est rapidement imposée comme un acteur majeur de l'eSport en Europe, notamment grâce à ses performances dans *League of Legends* et *Valorant*. Cependant, au-delà de ses résultats compétitifs, c'est la puissance de sa communauté, la "KCorp Army", qui fait de la Karmin Corp un cas d'étude idéal pour analyser les dynamiques communautaires, l'engagement, et la formation d'une identité collective.

Discours en ligne : des interactions significatives et révélatrices

Les discours en ligne autour de la Karmin Corp, notamment sur des plateformes comme Twitter, Discord, et Reddit, montrent à quel point la communauté est active, passionnée, et structurée. Voici quelques exemples concrets qui illustrent les dynamiques communautaires et leur impact :

1. Mobilisation massive sur Twitter

Lors des grandes compétitions, les hashtags liés à la Karmin Corp, comme #KCORP ou #OnEstEnsemble, dominent souvent les tendances Twitter. Par exemple, lors des European Masters 2021, où la KC a remporté son troisième titre, des milliers de tweets célébraient la victoire avec des messages comme :

"La KC c'est plus qu'une équipe, c'est une famille. Fier d'être dans cette aventure avec vous. #KCORP 

Ces discours en ligne renforcent l'identité collective en créant un sentiment de fierté et d'appartenance. Chaque membre de la communauté se sent impliqué dans les succès de l'équipe, même s'il ne participe pas directement aux compétitions.

2. Memes et humour communautaire

La culture de la KCorp Army s'appuie aussi sur des éléments d'humour et de créativité. Les memes partagés sur Reddit ou dans les serveurs Discord jouent un rôle essentiel dans la diffusion des normes et valeurs de la communauté. Par exemple, après une défaite, les fans créent souvent des memes pour dédramatiser et renforcer la solidarité :

"On a perdu, mais on est toujours ensemble. Rendez-vous au prochain match. 💪
#KCORP"

Ces pratiques montrent comment l'humour agit comme un outil de résilience et de cohésion.

3. **Soutien et entraide**

Les plateformes comme Discord révèlent également un aspect moins visible mais tout aussi crucial de la communauté : l'entraide. Des discussions sur l'amélioration des performances dans les jeux, l'organisation de sessions d'entraînement, ou encore le soutien moral après des matchs perdus renforcent les liens entre les membres :

"Si quelqu'un veut bosser sa jungle ce week-end, je suis dispo pour un duo. On progresse ensemble, les gars. ❤️"

Un modèle d'engagement communautaire

La Karmin Corp se distingue par des pratiques qui favorisent un engagement durable et multiforme :

1. **Engagement affectif : une forte connexion émotionnelle**

Le slogan "On est ensemble" illustre parfaitement l'attachement émotionnel des fans à l'équipe. Ce sentiment est nourri par la transparence et la proximité des fondateurs, Kameto et Prime, qui interagissent régulièrement avec la communauté via des streams ou des tweets. Leur accessibilité crée un sentiment de proximité qui renforce la loyauté des membres.

2. **Engagement comportemental : des actions concrètes**

Les fans de la KCorp participent activement aux activités communautaires, qu'il s'agisse de voter massivement lors de compétitions de popularité, de créer du contenu autour de l'équipe, ou de se déplacer en nombre lors des événements physiques. Par exemple, lors de la Karmin Corp Xperience à Paris en 2022, plus de 12 000 fans se sont réunis pour soutenir l'équipe, démontrant l'impact des interactions en ligne sur le monde physique.

3. **Engagement cognitif : des discussions stratégiques**

Sur Reddit ou Discord, les discussions autour des drafts, des stratégies, et des performances des joueurs montrent que la communauté ne se limite pas à un soutien passif. Les membres s'investissent intellectuellement pour comprendre et analyser les matchs, renforçant ainsi leur connexion au jeu et à l'équipe.

Conclusion : la Karmine Corp comme exemple

Dans le cadre de ce mémoire, la Karmine Corp et sa communauté illustrent parfaitement comment les dynamiques communautaires influencent l'engagement individuel et collectif. Leur modèle de mobilisation en ligne, leurs pratiques culturelles, et leur capacité à transformer des interactions numériques en expériences physiques montrent comment une communauté eSportive peut devenir un acteur majeur dans la création d'identités collectives. Ce cas d'étude permet d'analyser les mécanismes sociaux et culturels qui font de l'eSport bien plus qu'un simple divertissement.

Les Gentle Mates et leur communauté : un exemple pertinent pour l'analyse des dynamiques communautaires

Les Gentle Mates, équipe eSportive fondée récemment, se sont rapidement imposés comme un acteur émergent dans l'écosystème eSportif, en particulier grâce à leur approche novatrice et à leur capacité à fédérer une communauté passionnée. Leur cas illustre parfaitement les interactions entre dynamiques communautaires, engagement des membres, et construction d'une identité collective.

La construction d'une communauté soudée dès les débuts

Les Gentle Mates ont misé sur une stratégie de communication axée sur la proximité et l'inclusivité. À travers leurs publications sur les réseaux sociaux, ils adoptent un ton chaleureux et accessible, se positionnant comme une équipe "pour tous". Par exemple, sur Twitter, leurs messages utilisent fréquemment des expressions comme "Merci à la #GentleFam pour le soutien !" ou "On est ensemble dans cette aventure." Ces discours ne se contentent pas de promouvoir leurs performances ; ils valorisent la contribution des fans à leur succès.

Les échanges sur les réseaux sociaux, en particulier sur Twitter et Discord, montrent que les fans se considèrent comme une partie intégrante de l'équipe. Les hashtags populaires comme #GentleFam ou #TeamGentle témoignent d'un sentiment d'appartenance fort. Ces éléments correspondent aux observations théoriques sur la manière dont les discours en ligne peuvent renforcer l'engagement affectif et cognitif des communautés eSportives.

Des interactions riches et participatives

La communauté des Gentle Mates est particulièrement active sur les plateformes en ligne. Les membres échangent régulièrement des analyses de matchs, des mèmes, et des contenus humoristiques autour de l'équipe. Un exemple frappant est le canal Discord officiel, où des discussions structurées sont organisées autour de thèmes variés : stratégies, actualités, ou simples moments de convivialité. Ces interactions favorisent l'engagement comportemental des membres, qui ne se limitent pas à être des spectateurs passifs mais deviennent des participants actifs.

Lors d'un récent tournoi, un spectateur a tweeté : *"Les Gentle Mates, c'est plus qu'une équipe, c'est une famille. On les soutient même quand ça va mal."* Cette déclaration reflète un attachement émotionnel fort et une loyauté à l'égard de l'équipe, des éléments centraux dans la formation d'une identité collective.

Des rituels et des pratiques identitaires

Comme pour la Karmine Corp, les Gentle Mates ont su instaurer des rituels qui renforcent les liens communautaires. Par exemple :

- Les hashtags comme *#GentleWin* ou *#GentleFight* deviennent des symboles de ralliement, particulièrement utilisés lors des compétitions.
- Les soirées de visionnage collectif organisées en ligne et en présentiel permettent de transformer les interactions numériques en expériences physiques, consolidant ainsi les liens entre les membres.

Ces pratiques s'inscrivent dans une dynamique identitaire forte, où les fans adoptent les valeurs promues par l'équipe : respect, persévérance, et camaraderie. Les symboles visuels, comme leur logo ou leurs tenues, sont également repris par les fans, créant une esthétique commune et un sentiment d'appartenance accru.

Un exemple pour les tensions et les défis internes

Cependant, la communauté des Gentle Mates n'est pas exempte de tensions. Lors d'un débat récent sur Twitter concernant une décision stratégique controversée de l'équipe, certains fans ont exprimé leur désaccord en publiant des critiques. Pourtant, la majorité des échanges a rapidement évolué vers des discussions constructives. Cela montre que, malgré des

désaccords internes, la communauté maintient une cohésion en valorisant le dialogue et le respect mutuel.

Ces tensions, lorsqu'elles sont bien gérées, peuvent même renforcer l'identité collective, car elles incitent les membres à réaffirmer leur appartenance et leur engagement envers l'équipe.

Un modèle pour l'analyse des dynamiques communautaires

Le cas des Gentle Mates est un exemple concret pour ce mémoire, car il illustre comment une équipe peut mobiliser des discours en ligne et des interactions communautaires pour :

- Encourager l'engagement des fans à plusieurs niveaux (affectif, comportemental, cognitif).
- Construire une identité collective forte, où les membres se perçoivent comme des acteurs actifs du succès de l'équipe.
- Gérer les tensions internes de manière à transformer les défis en opportunités de cohésion.

Cette analyse met en évidence l'importance des plateformes numériques dans la consolidation des communautés eSportives, tout en montrant comment les pratiques rituelles et les valeurs partagées peuvent transcender les frontières numériques pour créer des collectifs soudés. Le cas des Gentle Mates est ainsi particulièrement pertinent pour enrichir les réflexions autour de ma problématique.

Mon observation participante

En tant que membre d'une équipe eSportive belge évoluant dans *League of Legends*, j'ai eu l'opportunité d'observer de près les dynamiques communautaires, l'engagement des joueurs, et la construction d'une identité collective, tant à l'échelle locale qu'internationale. Cette expérience m'a permis de plonger au cœur des interactions et des pratiques qui structurent les communautés eSportives, tout en révélant les défis et opportunités spécifiques à cet univers.

Les dynamiques communautaires : diversité des réseaux et interactions

Mon intégration au sein de l'équipe m'a offert un accès privilégié à différents réseaux communautaires, qu'ils soient locaux ou internationaux. J'ai constaté que ces communautés sont loin d'être homogènes. Les groupes locaux belges, par exemple, sont particulièrement

soudés, et l'accent y est mis sur les interactions en personne, notamment lors de LAN ou d'événements communautaires. Ces espaces favorisent la création de liens sociaux profonds et des échanges riches, mais restent souvent limités en taille et en visibilité.

En revanche, les communautés internationales, auxquelles j'ai eu accès en participant à des tournois à l'étranger, fonctionnent différemment. Ces réseaux, bien qu'éclatés géographiquement, sont fortement connectés via des plateformes numériques comme Discord, Twitch, ou Twitter. J'ai pu observer comment ces plateformes servent de points centraux pour organiser des événements, partager des stratégies, et débattre de l'actualité eSportive. Les interactions y sont plus fréquentes mais aussi plus superficielles, se concentrant souvent sur des objectifs précis, comme les performances des équipes ou les analyses stratégiques.

Ces observations m'ont montré que les dynamiques en ligne et hors ligne se complètent. Les interactions numériques permettent de maintenir des connexions globales, tandis que les événements physiques renforcent les liens entre membres d'une même communauté, en transformant des relations virtuelles en expériences partagées.

L'engagement des joueurs : moteurs et obstacles

Faire partie d'une équipe m'a également permis de comprendre les motivations qui stimulent l'engagement des joueurs, mais aussi les obstacles auxquels ils font face.

J'ai remarqué que l'accès à des réseaux bien établis et à des compétitions de haut niveau est un facteur clé de motivation. Participer à des tournois internationaux m'a donné l'occasion d'échanger avec d'autres joueurs, d'observer leurs méthodes de préparation, et de constater à quel point les récits collectifs, comme les victoires historiques ou les rivalités entre équipes, sont des moteurs puissants pour l'engagement. Ces récits fédèrent les joueurs autour d'un objectif commun, tout en renforçant leur investissement émotionnel et comportemental.

Cependant, j'ai aussi vu les défis auxquels les joueurs belges doivent faire face. La visibilité limitée de notre région dans l'écosystème eSportif international reste un frein important. Cela réduit les opportunités d'échanges avec des équipes mieux établies et peut démotiver certains joueurs à long terme. J'ai observé chez mes coéquipiers une frustration liée à cette sous-représentation, qui contraste avec l'accès privilégié dont bénéficient les équipes issues de régions mieux connectées ou plus médiatisées.

L'identité collective : symboles, rituels et tensions

Un des aspects les plus marquants de mon observation a été la manière dont notre équipe, et les communautés autour de nous, construisent une identité collective. Cette identité se manifeste à travers des symboles forts, comme notre logo, nos couleurs, ou encore les hashtags utilisés par nos supporters sur les réseaux sociaux. Ces éléments visuels sont souvent repris par les fans, qui les utilisent pour afficher leur appartenance et leur soutien.

Les rituels partagés jouent également un rôle important. Par exemple, avant chaque match, nos supporters se regroupent sur Discord pour organiser des discussions stratégiques ou des animations, et des chants spécifiques sont repris lors des LAN ou des événements physiques. Ces pratiques renforcent le sentiment de cohésion au sein de la communauté.

Cependant, j'ai aussi été témoin de tensions identitaires, notamment entre joueurs amateurs et professionnels. Lors d'un tournoi, certains amateurs critiquent des pratiques jugées "trop professionnelles", qu'ils perçoivent comme éloignées des valeurs d'entraide et de convivialité qui caractérisent les communautés locales. Ces tensions révèlent que l'identité collective dans l'eSport est en constante négociation, notamment face aux pressions croissantes de la professionnalisation.

L'importance des plateformes et des événements

Enfin, j'ai pu constater à quel point les plateformes numériques et les événements physiques sont essentiels pour structurer les interactions communautaires. Discord, par exemple, est devenu un outil incontournable pour coordonner les activités de notre équipe et échanger avec nos supporters. Twitch joue un rôle clé dans la visibilité, permettant de diffuser nos performances à un public plus large, tandis que Twitter sert de plateforme pour engager des discussions en direct avec les fans.

Les événements physiques, comme les tournois ou les LAN, apportent une dimension supplémentaire à ces interactions. Lors de compétitions internationales, j'ai observé comment ces rassemblements renforcent les liens entre les membres d'une même communauté en transformant les relations numériques en expériences concrètes. Ces moments partagés créent des souvenirs durables, qui deviennent des points de référence dans la construction d'un récit collectif.

Conclusion : ce que cette expérience m'a appris

Cette observation participante m'a permis de mieux comprendre les dynamiques communautaires dans l'eSport. J'ai pu voir comment les interactions numériques et physiques s'articulent pour structurer les communautés, comment les récits et les pratiques renforcent l'engagement des joueurs, et comment l'identité collective se construit et évolue en fonction des tensions internes et des opportunités externes. Ces apprentissages enrichissent ma réflexion sur les dynamiques communautaires dans l'eSport, en offrant des exemples concrets et vécus pour alimenter mon analyse.

Bibliographie

Vallade, C. (2020, 4 février). *Qu'est-ce que l'esport ? Retour sur un marché en plein boom !*

MBA MCI.

<https://mbamci.com/esport-definition-histoire-jeux-public-joueurs-business/>

L'eSport, une industrie en pleine croissance - Actualité Nice - Win. (s. d.).

<https://www.win-sport-school.com/nice/actualite/le-esport-une-industrie-en-pleine-croissance>

Laguerre, N. (2016). *L'eSport, un marché en pleine expansion.*

<https://folia.unifr.ch/global/documents/314589>

T. L. Taylor (2018) *Watch me play.* (s. d.). Princeton University Press.

<https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691183558/watch-me-play?srsltid=AfmBOooh3snHCJZHl3cMpK-SlYl3H4lMf688IOBYm10hVAISWlaI5ieT>

Gee, J. P. G. (2012). *Situated Language and Learning : A critique of Traditional Schooling.* Routledge.

<https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/Situated-Language-And-Learning.-A-Critique-of-Traditional-Schooling-2004.pdf>

WELLMAN, B., BOASE, J., & CHEN, W. (2002). *The networked nature of community : online and offline.* *It&Society*, 1, 151-165.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=e065bf20e8396b91ad700ae3ee9515ebeb210ae7>

Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of eSports. *European Journal Of Physical Education And Sport Science*, 437-442.

https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf

- Seo, Y. (2013). Electronic sports : A new marketing landscape of the experience economy. *MM. Journal Of Marketing Management/Journal Of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560. <https://doi.org/10.1080/0267257x.2013.822906>
- Norris, P. (2001). *Digital divide*.
- Van Dijk, J. (2005). *The Deepening Divide : Inequality in the Information Society*.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion : Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2018). *Self-Determination Theory : Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.
- Ryan, R., & Deci, E. L. (2018). *Self-Determination Theory : Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.
- Graham, M., & Dutton, W. H. (2019). *Society and the Internet : How Networks of Information and Communication are Changing Our Lives*. Oxford University Press.
- Castells, M. (2011). *The Rise of the Network Society*. John Wiley & Sons.
- Nakamura, L. (2013). *Cybertypes : Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. Routledge.
- Seo, Y. (2016). Professionalized Consumption and Identity Transformations in eSports. (2016). *Journal Of Business Research*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0148296315003306>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it ? *Internet Research*, 27(2), 211-232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
- eSports is Business : Management in the World of Competitive Gaming [1st ed.]*
978-3-030-11198-4, 978-3-030-11199-1 - DOKUMEN.PUB. (s. d.). dokumen.pub.
<https://dokumen.pub/esports-is-business-management-in-the-world-of-competitive-gaming-1st-ed-978-3-030-11198-4-978-3-030-11199-1.html>

- Saiz-Alvarez, J. M., Palma-Ruiz, J. M., Valles-Baca, H. G., & Fierro-Ramírez, L. A. (2021). Knowledge Management in the Esports Industry : Sustainability, Continuity, and Achievement of Competitive Results. *Sustainability*, 13(19), 10890.
<https://doi.org/10.3390/su131910890>
- Marcus Carter, Martin R Gibbs (2013) *ESports in EVE Online : Skullduggery, fair play and acceptability in an unbounded competition. FDG Proceedings.*
https://scholar.google.com.au/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=YhFrE-EAAAAJ&citation_for_view=YhFrE-EAAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- 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.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Scholz, T. M. (2020). Deciphering the World of eSports. *JMM*, 22(1), 1-12.
<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>
- Ivo v. Hilvoorde & Niek Pot, (2016) *Sport, Ethics and Philosophy*. Dans *Routledge eBooks*.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986) *The Social Identity Theory of Intergroup Behavior*. (1986).
<https://christosaioannou.com/Tajfel%20and%20Turner%201986.pdf>
- Olech, J. (2024, 4 juillet). *Plongée dans les pixels : l'irrésistible attrait des techniques d'engagement des jeux vidéo*. CyberGhost Privacy Hub.
https://www.cyberghostvpn.com/fr/privacyhub/gaming-engagement/?utm_source=chatgpt.com
- McMillan, D. W. (1996). Sense of community. *Journal Of Community Psychology*, 24(4), 315-325.
- Maldonado, L. (2023). L'engagement narratif dans les jeux vidéo en tant qu'engagement d'apprentissage. *Sciences du Jeu*, 20-21. <https://doi.org/10.4000/sdj.5821>

Fidbak. (2023, 9 mars). *Comprendre les motivations des joueurs : la taxonomie de Bartle et les 9 leviers d'engagement* - Fidbak.

https://fidbak.io/blog-et-etudes-de-cas/comprendre-motivations-joueurs/?utm_source=chatgpt.com

Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community, revised edition : Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT Press.

Sources pour les exemples de discours en ligne :

Discord public de la Karmin Corp <https://discord.com/invite/nf366CY5EA>

Twitter de la KC <https://x.com/KarminCorp>

Reddit <https://www.reddit.com/r/KCORP/>

Site officiel de la Karmin Corp <https://www.karmincorp.com>

Streams et contenu de Kameto (Kamel Kebir) sur Twitch <https://www.twitch.tv/kamet0>

Médias spécialisés et analyses journalistiques

The Esports Observer <https://www.esportsobserver.com>

Dexerto <https://www.dexerto.com>

L'Équipe (France) <https://www.lequipe.fr>

Résumé :

Ce mémoire s'intéresse aux dynamiques communautaires dans l'eSport et examine leur influence sur l'engagement des joueurs ainsi que sur la formation d'identités collectives. À travers une approche mêlant entretiens, observation participante et analyse de discours en ligne, il explore comment les interactions sociales, le langage des gamers, les événements physiques, et les tensions internes structurent les communautés eSportives.

En croisant les perspectives issues de la sociologie, de la psychologie sociale, et des études culturelles, ce travail cherche à comprendre comment l'eSport, à la croisée des mondes virtuel et physique, devient un espace clé pour repenser les notions d'appartenance, de collaboration et d'identité dans un environnement numérique en pleine mutation.

Mots clés :

- eSport
- Communauté
- Engagement
- Identité collective
- Interaction sociale
- Langage des gamers