

[Appel à Communication]

## Colloque International Esport & Gaming



**Lieu :** Mont-Saint-Aignan

**Date :** 5 & 6 juin 2023

**Site :** Maison de l'Université



### Présentation

Depuis le début des années 2010, l'esport est entré dans une phase déterminante de popularisation et de professionnalisation à l'échelle mondiale. Il a cessé d'être considéré uniquement comme un divertissement puéril et réunit aujourd'hui une communauté de près de 500 millions de personnes. Ce phénomène s'est d'ailleurs accentué au cours de la pandémie du COVID-19. Durant cette période, l'esport a ainsi été l'une des rares activités à avoir maintenu son offre auprès des joueurs. Alors que la participation aux événements en direct a été fortement réduite pendant cette période, les sports électroniques ont non seulement servi de source de connexion et de divertissement, mais également d'inspiration pour d'autres entreprises dans la manière d'engager leur public. Nombreux sont par exemple les sports traditionnels qui s'attachent à la mise en place de dispositifs passerelles en vue d'inscrire officiellement l'esport à leur programme (e.g football, basketball, Jeux Olympiques).

Bien que ces sports traditionnels conservent pour la plupart une portée plus large, l'esport s'est grandement rapproché de ses homologues ces cinq dernières années. Si les revenus et salaires demeurent en effet plus élevés au sein des principales ligues sportives professionnelles, celui-ci profite de la réussite d'un nombre croissant de jeux et d'événements vidéoludiques pour développer et diversifier ses actions et ses sources de revenus (droits médias, publicité, sponsoring, etc).

Ce succès a logiquement interpellé la communauté scientifique qui reconnaît désormais le besoin de modifier l'analyse du paysage médiatique en termes de consommation, de partage, de création et de monétisation. Il interroge quant aux enjeux futurs et à la pérennité du secteur vidéoludique. En tant que « processus en cours », il guide les scientifiques vers des perspectives multiples et parfois contradictoires, le débat autour de la question de savoir si l'esport peut véritablement être considéré comme un sport continue d'être vif au sein de la communauté des chercheurs et ailleurs, et mérite une attention particulière. Cependant, après une première étape

descriptive de l'activité, de plus en plus de chercheurs s'intéressent désormais aux pratiques managériales, aux questions de l'intégration des femmes ou encore aux potentielles dérives économiques, éthiques ou même hygiéniques associées au sport.

Dans une perspective similaire, le *Colloque International Esport & Gaming* vise à offrir un forum permettant aux chercheurs et aux praticiens d'enrichir et de partager des connaissances sur les sports électroniques. Organisé sur deux journées, cet événement consistera en la présentation par chaque participant.e d'un article en cours de rédaction, d'un chapitre de thèse ou de tout autre élément de réflexion issu des problématiques posées par leur recherche. Elle aura vocation à fournir un aperçu du développement théorique et de la compréhension pratique de l'esport et du *gaming* sans exclure aucune approche méthodologique (qualitative, quantitative, méta-analyse, études de cas, etc.) ni discipline scientifique (philosophie, anthropologie, sciences des communications, marketing, psychologie, sociologie, sciences de l'éducation, histoire, etc.). Il s'agira de s'intéresser aux pratiques et usages du sport par les acteurs : comment les individus s'approprient et investissent cet objet selon qu'ils soient joueurs, spectateurs, streamers, créateurs, politiques etc.. Nous porterons également une grande attention autour des métiers émergents autour du sport qui se diversifient et conduisent à des stratégies de développement différentes à travers le monde, qui nécessitent de nouvelles formations et interrogent sur les compétences de demain. L'esport interpelle également les politiques et les acteurs éducatifs sur les enjeux de cybercitoyenneté, de cybersécurité, qui proposent des modèles d'intervention ou d'encadrement qui peuvent être très variés, voire contradictoires.

Ainsi quatre grandes thématiques seront néanmoins privilégiées, chacune regroupant plusieurs sous-thématiques potentielles (*liste non exclusive*) :

### **1. Fondements théoriques de l'esport**

- a. Esport vs Sport traditionnel
- b. Histoire du esport
- c. La communauté « esport »
- d. Interactions et identités des joueurs
- e. Les enjeux entourant le domaine du sport électronique

### **2. Enjeux éthiques, hygiéniste et éducatifs du esport**

- a. Cyberdépendance
- b. Sédentarité
- c. Santé psychologique
- d. Violence dans les communautés
- e. Sexisme et racisme
- f. La place des femmes dans le sport électronique
- g. La place du jeu vidéo en milieu scolaire

### **3. Implantation et marché de l'esport**

- a. Systèmes de gouvernance de l'esport
- b. Organisations de l'esport à travers le monde
- c. Studios de jeux
- d. Finances et revenus de l'esport

#### 4. Évènements de l'esport

- a. Les composantes d'un évènement d'esport
- b. Les différents types de tournois, de compétitions et les règlements qui leur sont associés
- c. Les grandes compétitions d'esport
- d. Modes de production et de diffusion d'un évènement d'esport

### Modalités de soumission

Le français sera la langue de travail pour ce colloque. L'anglais est également autorisé.

Les propositions de communication, dans un seul fichier PDF, un titre et une brève description de l'intervention prévue (environ 1.500 caractères, espaces compris), ainsi qu'une brève présentation des intervenants (titre et rattachement institutionnel), s'inscriront soit sous un format scientifique, soit sous un format professionnel (retour d'expérience, datas). Il devra être adressé avant le 15 mars 2023 aux coordinateurs.

Une notification de décision vous parviendra avant le 15 avril 2023.

Une fois la candidature acceptée, les propositions de communication devront contenir un titre, un résumé, une problématique de recherche, une revue de la littérature, une description de la méthodologie employée, les résultats, les limites et les perspectives de l'étude.

Le colloque se déroulera le 5 & 6 juin 2023. Les séances seront organisées autour de présentations courtes (20 mn) suivies d'un temps de discussion (10 mn). Un lien en visioconférences sera également mis en place.

À la suite de ce colloque et des expertises du comité scientifique, les propositions de communication retenues auront la possibilité d'intégrer un **ouvrage collectif** francophone (notamment destiné aux étudiants de l'Université du Québec inscrits au « microprogramme de 1<sup>er</sup> cycle en développement du sport électronique », Ed. Hermann) et/ou un **numéro spécial** au sein de la revue internationale *Loisir et Société / Society and Leisure*.

Pour toutes informations complémentaires pour déposer les communications et lieu du colloque (site en cours) : <http://EsportRouen2023.univ-rouen.fr>

### Coordinateurs

- Olivier Sirost : [olivier.sirost@univ-rouen.fr](mailto:olivier.sirost@univ-rouen.fr)
- Théo Girardin : [theo.girardin@gmail.com](mailto:theo.girardin@gmail.com)
- Judit Vari: [judit.vari@univ-rouen.fr](mailto:judit.vari@univ-rouen.fr)
- Benoit Saint-Amand Tellier : [Benoit.St-Amand.Tellier@uqtr.ca](mailto:Benoit.St-Amand.Tellier@uqtr.ca)

### Comité d'organisation

- Olivier Sirost

- Théo Girardin
- Judit Vari
- Robin Delory
- Benoit St-Amand-Tellier

## **Conseil scientifique**

Bernard ANDRIEU (Paris Cité)  
Nicolas BESOMBES (Paris Cité)  
Axel BERARD (Aix Marseille Université)  
Alexis BLANCHET (Université Sorbonne Nouvelle)  
Samuel COAVOUX (ENSAE)  
Christophe DURAND (Université de Caen)  
Renaud GARCIA-BARDIDIA (Université de Bourgogne)  
Théo GIRARDIN (Rouen Normandie Université)  
Boris HELLEU (Université de Caen)  
Romain ROULT (UQTR)  
Benoit ST-AMAND-TELLIER (UQTR)  
Olivier SIROST (Rouen Normandie Université)  
Arnaud SOUROIS (Université de Poitiers)  
Judit VARI (Rouen Normandie Université)