

# Esport(s) : Définition et orthographe

Le terme « esport » (ou « e-sport » voire « eSport ») entre aujourd'hui progressivement dans le vocabulaire grand public, comme en témoigne son inclusion dans la dernière édition 2018 du [dictionnaire Larousse](#). Malgré cela, son orthographe et sa définition restent multiples, et ce dès la première apparition du terme en 1999. En tant qu'association représentative de l'ensemble de l'écosystème sportif français, France Esports a souhaité être force de proposition sur le sujet. A l'heure où la pratique sportive s'institutionnalise dans de nombreux pays, les questions de sa définition et de son orthographe sont devenues centrales. Ces enjeux sont aussi bien sociétaux qu'économiques ou encore juridiques. Proposer une orthographe vise une uniformisation des règles qui déterminent la manière d'écrire le terme et donc ce qu'il représente, en France et à l'international.

## Définition

Dans son ambition de donner du sens, France Esports a débuté par le recensement du plus grand nombre de définitions existantes possibles, dans les champs à la fois scientifiques et institutionnels. L'association s'est donc appuyée sur un corpus de 37 définitions issues des travaux académiques les plus significatifs en langues française et anglaise, ainsi que des cinq définitions proposées par le Larousse, le S.E.L.L., la KeSPA, l'leSF et la British Esports Association.

Le total des 42 définitions a été traduit en langue anglaise puis soumis à une analyse sémantique afin d'en faire émerger les critères les plus récurrents, dont le résultat est mis en illustration à travers le nuage de mots ci-dessous : Identifiés au

nombre de 14, ces critères ont alors été étudiés un à un puis hiérarchisés en fonction de leur inhérence à la pratique.

Trois critères se sont démarqués car essentiels à la pratique sportive : l'affrontement (au sens d'« opposition », nuancé par rapport à « la compétition » entendue comme « événement compétitif »), les joueurs (qu'ils soient seuls ou en équipes), et le support électronique (parfois identifié comme « digital » ou « numérique », et principalement le « jeu vidéo »).

Les 11 autres critères sont alors secondaires et ne soulignent pas la spécificité même de l'esport : ils ne sont pas fondamentaux (comme par exemple « le public » ou « les sponsors »), tandis que d'autres n'apportent que des précisions sur la modalité de l'affrontement (s'il se déroule « online » ou « offline » par exemple, ou bien sur « ordinateur » ou « console »). Le tableau ci-dessous en présente la synthèse. L'esport désigne donc l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console ou tablette).

Ces confrontations de joueurs qui se déroulent sur Internet (*online*) ou en présentiel (*offline*), peuvent alors prendre la forme de compétitions locales, nationales ou internationales, organisées et réglementées soit par les communautés de joueurs, soit par des associations ou des sociétés spécialisées dans l'événementiel, soit par les éditeurs de jeux eux-mêmes.

Certaines compétitions attirent parfois de très nombreux spectateurs sur place, et peuvent être diffusées en direct sur Internet sur des plateformes dédiées, c'est ce qu'on appelle le *streaming* (en Occident, Twitch.tv a un quasi-monopole sur le marché mais il existe des plateformes concurrentes comme YouTube Gaming).

En prenant appui sur des compétences physiques et mentales, les vainqueurs de ces tournois remportent un titre, une coupe, des lots (bien souvent du matériel

informatique), ou des dotations financières (*cashprizes*) allant de quelques dizaines d'euros à plusieurs centaines de milliers de dollars.

Les meilleurs joueurs sont généralement affiliés à des structures (équipes ou *teams*) qu'ils représentent lors des différentes compétitions. Elles peuvent être associatives ou privées, amateurs ou professionnelles et peuvent proposer une prise en charge, que ce soit pour leurs déplacements, le logement ou l'achat de matériel voire pour rémunérer leurs performances. Enfin, le terme « esport » se décline également en adjectif lorsqu'il s'agit de qualifier par exemple une « pratique esportive » ou une « compétition esportive », tandis qu'on qualifiera d'« esportif » le pratiquant.

France Esports a donc fait le choix de définir l'esport par la pratique et non par le contenu. Une définition très large, synthèse des définitions existantes dans le monde permet ainsi de garder la porte ouverte aux nouveaux formats et nouveaux supports potentiels qui apparaîtront dans les prochaines années. Il sera dès lors possible de créer des ponts avec les réalités virtuelle ou augmentée, le monde des drones, ou tout autre usage rentrant dans le champ de cette définition qui pourront apparaître demain.

## Orthographe

Concernant l'orthographe du terme, France Esports a opté pour l'écriture « *esport(s)* ».

À l'instar du terme « sport », l'esport rédigé au singulier désigne à la fois la pratique dans son ensemble (« *l'esport est un phénomène mondial* ») et une discipline précise (« *League of Legends est un esport* »). Rédigé au pluriel, « esports » est utilisé pour décrire plusieurs disciplines à la fois (« *League of Legends et Hearthstone sont des esports* »).

France Esports remarque également qu'en langue française les majuscules marquent le début d'une phrase, ou bien sont réservées aux noms propres. Le terme

« esport » ne peut ainsi qu'à de très rares occasions se doter d'un « E » majuscule sur sa première lettre car il est toujours précédé d'un article défini.

Si le « S » majuscule a pu s'avérer pertinent en raison, soit de certaines normes culturelles liées à la présence historique de « *camel cases* » (introduction de lettres majuscules au milieu de lettre minuscules dans un mot) dans l'orthographe des pratiquants de jeux vidéo, soit d'une facilitation de lecture du terme, la présence d'une majuscule en deuxième position d'un mot n'est pas d'usage en langue française.

En ce qui concerne le tiret, s'il peut là encore parfois faciliter la lecture, il tend à disparaître avec le temps pour de nombreux anglicismes. De la même manière que « e-mail » est devenu « email », le terme « esport » sans tiret est de plus en plus régulièrement adopté. Le choix a alors été dicté par trois éléments :

- Un souci d'harmonisation internationale : France Esports a considéré avec attention les préconisations de l'AP Style Book qui a supprimé le tiret pour les anglophones ;
- La présence du tiret qui ne facilite guère la simplification des URL pour les acteurs du secteur qui se dotent d'une plateforme sur Internet ;
- Le terme avec tiret est particulièrement moins bien référencé sur les moteurs de recherches (c'est le critère le plus important), suggérant qu'il est moins usité comme le montre la figure ci-après.

France Esports souligne cependant que l'orthographe sans tiret peut être confondue avec la traduction du mot « sport » en Catalan dans la recherche de mots-clés sur les moteurs de recherche scientifiques. L'association encourage donc les universitaires français à privilégier l'orthographe avec tiret « e-sport » pour la rédaction d'articles scientifiques en langue française, et l'orthographe sans tiret et au pluriel « *esports* » pour la rédaction d'articles scientifiques anglophones, comme il est d'usage.

France Esports souhaite également préciser qu'en langue française, pour les noms commençant par une voyelle (comme c'est le cas pour « esport »), l'emploi de l'apostrophe pour l'article défini est la norme. On écrit ainsi « l'esport » et « de l'esport », et non « le esport » et « du esport ». Ces deux derniers exemples sont des erreurs syntaxiques qu'il convient d'abroger.

Enfin, le terme « esport » se décline également en adjectif lorsqu'il s'agit de qualifier par exemple une « pratique esportive » ou une « compétition esportive », tandis qu'on qualifiera d'« esportif » le pratiquant.

France Esports souhaite rappeler à toutes fins utiles que toutes les orthographes alternatives (« eSport », « Esport », « E-Sport », « e-Sport », etc.) peuvent cependant être utilisées dans le cas de noms formels, comme celui d'une organisation, structure, équipe, association, entreprise ou d'un lieu de rassemblements (salle, arène, ou bar par exemple).