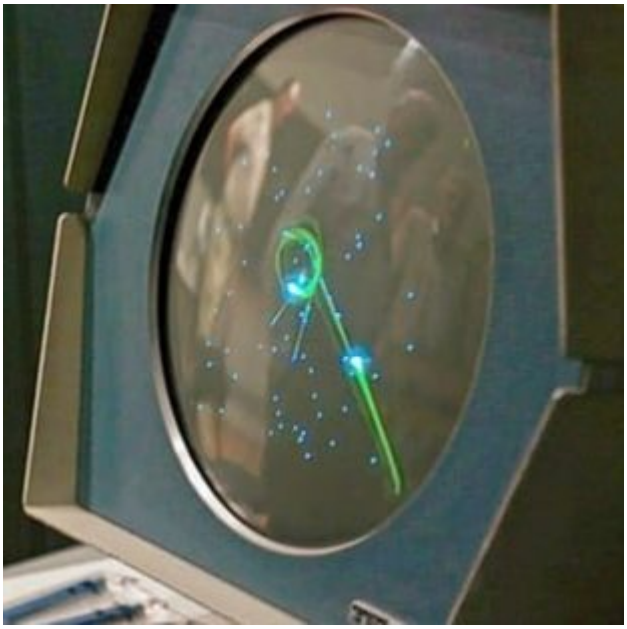
À quand remonte la première compétition de esport ?

Bibliothèque publique d'information – notre réponse *actualisée* **le 28/08/2023.**



Jeu Spacewar!-PDP-1 par Joi Ito sur Wikimedia Commons

La pratique compétitive de jeux vidéo, aussi appelée esport (parfois orthographié e-sport ou encore eSport), connaît un développement fulgurant. « Environ 4,5 millions de français seraient spectateurs de compétitions de jeux vidéo, et environ 850 000 français seraient des joueurs de jeux vidéo compétitifs. La taille du marché mondial de l'e-sport serait de l'ordre de 600 M$, avec des taux de croissance annuels de l'ordre de 30 % par an », écrivaient Jérôme Durain et Rudy Salles dans le **Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo** de juin 2016 (consultable depuis le site entreprises.gouv.fr).
Mais si ce phénomène est maintenant connu du grand public, on en connaît moins l'historique. De quand date la première compétition de esport ? Et comment comprendre le flottement, voire le dissensus, que l'on constate concernant la date à retenir ?

Sommaire

Facteurs d'émergence de l'esport
Quelle date de "première compétition" retenir ?
Pour aller plus loin : éléments de structuration de l'esport

Facteurs d'émergence de l'esport

Développement du jeu vidéo informatique

Le Computer History Museum, sur son site web, consacre un article à **Steve Russell**, créateur du jeu "Spacewar !", premier jeu vidéo informatique. « SpaceWar ! » fut conçu en 1961 par Martin Graetz, Stephen Russell (alors jeune programmeur informatique de Dartmouth et chef d'une équipe de programmeurs au MIT) et Wayne Wiitanen. Il fut réalisé pour la première fois sur le PDP-1 au MIT en 1962 par Stephen Russell, Peter Samson , Dan Edwards et Martin Graetz, ainsi qu'Alan Kotok, Steve Piner et Robert A. Saunders, utilisant le langage d'assemblage PDP-1. II s'agissait de montrer "la puissance de cette nouvelle machine".

D'ailleurs, élément intéressant, « dès les origines du jeu vidéo, alors que le terme n'existait pas encore, soit avec *Spacewar*, celui-ci est est qualifié en 1962 de « new sport » par John Martin Graetz et Dan Edwards. », indique Alexandre Saint Jevin dans son article **Le développement du *e-sport* : histoire de la compétition vidéoludique, définition du *e-sport* et approche psychologique du *progamer***, par Alexandre Saint Jevin, Nouvelle *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2021/2, n°5, p. 59 à 76, consultable en libre accès sur la plateforme Cairn.info.

Sur l'histoire des jeux vidéos, on peut par exemple consulter ***Start ! : la grande histoire des jeux vidéo*** par Erwan Cario, éd. de La Martinière, 2016.
Présentation : Histoire du jeu vidéo, des origines à 2015, à

travers les images des jeux ou personnages qui ont fait date, de Pac-Man à World of Warcraft en passant par Mario, Tomb Raider, les Sims, GTA, Rayman, The Walking Dead, etc. L'auteur retrace son évolution esthétique, des simples pixels aux représentations réalistes des productions modernes. ©Electre 2016

Mise en place du scoring

La comptabilisation du score a été un facteur clé, explique Alexandre Saint Jevin dans l'article mentionné, en retraçant l'historique d'émergence de l'esport :

> *La compétition dans les jeux vidéo se constitue d'abord, non pas au niveau du score, mais du hacking. Comme l'explique Triclot, autour du Pdp-1, les étudiants sont en compétition pour concevoir le meilleur codage du jeu, le meilleur hack. […] Cette apparition du score va engendrer la possibilité, comme dans le sport, de déterminer qui est le gagnant en comparant le nombre de points. Il permettra par la suite, dans les différents gameplay qui apparaîtront, de hiérarchiser les parties d'un même joueur ou d'un joueur par rapport à un autre. La compétition s'institue très rapidement dans le jeu vidéo par l'ajout du score, ce que nous nommerions du game design à présent. » (§4)*

Organisation d'événements compétitifs avec prix

Autres " étapes marquant le développement de la compétition vidéoludique" recensées par Alexandre Saint Jevin dans son article **Le développement du *e-sport* : histoire de la compétition vidéoludique, définition du *e-sport* et approche psychologique du *progamer***, au §5 « l'organisation d'évènements, la reconnaissance de la performance, la création d'équipe, l'importance financière des gains, la conception de matériel spécialement adapté à la compétition, la capacité

d’un match à faire date, la capacité à fédérer les spectateurs, l’organisation de fédérations et la législation. C’est ainsi que la notion de *e-sport* va désigner la structuration à partir de 1997 de la compétition vidéoludique sur le modèle du sport. »

Quelle date de “première compétition” retenir ?

La date de la première compétition ne fait pas l’objet d’un consensus. Elle varie selon le critère considéré comme déterminant pour parler de “compétition”.

1970 ?

C’est la date indiquée dans l’article **Création des tournois de jeu vidéo, d’esport** de la Rédaction du site web *Gaming Campus*, article mis à jour le 05 janvier 2023.

> *« L’esport naît en 1970 lors du premier tournoi jamais créé organisé à Oxford. Cette compétition s’intitule “The Intergalactic Space War” et réunit 24 joueurs sur PDP-10, un jeu de vaisseaux, avec un prix à la clé.*
> *En 1980 est organisée **la première compétition nationale**, les “Space Invaders Championships”. Elle réunit plus de 10 000 joueurs à travers tous les Etats-Unis. »*

1972, organisation d’une compétition au MIT à Stanford ?

Certains critères permettant de parler d’une compétition d’esport sont présents : l’organisation d’un événement, l’affrontement de plusieurs joueurs, un gagnant ayant le meilleur score, un prix pour le vainqueur :

Le développement du *e-sport* : histoire de la compétition

vidéoludique, définition du *e-sport* et approche psychologique du *progamer*, par Alexandre Saint Jevin, Nouvelle *Revue de l'enfance et de l'adolescence*, 2021/2, n°5, p. 59 à 76, consultable en libre accès sur la plateforme Cairn.info : « **La toute première compétition officielle daterait du 19 octobre 1972**, à l'Université de Stanford. C'était une compétition de *Spacewar* permettant de gagner un an d'abonnement au magazine *Rolling Stone*. Ainsi, le score devint une prouesse reconnue. Des compétitions de jeu vidéo se mettront de plus en plus en place, et ce de manière plus ou moins officielle à partir des années quatre-vingt, comme le *Space Invaders Tournament* de 1980 ou le *World Championships* de 1990 de Nintendo. » [Nous surlignons.]

Introduction into the Global E-Sports Industry – Historic Perspectives par Patrick Szillat, Stefan Breuer, Jörg Biermann, *International Journal of Humanities Social Sciences and Education* (IJHSSE), site arcjournals.org, Volume 7, Issue 11, November 2020, p. 08-12. La partie 2 est consacrée à un "Historic Development" et indique que « *The 'Intergalactic Space war Olympics' was held in 1972 by Stanford University. It is known as the first organized computer game competition. On the university campus a tournament of 24 players in the game 'Space war!' was organized including an award ceremony (Farokhmanesh, 2012).* »

Sur cet événement de 1972, voir l'article **First game tournament, 'Intergalactic Spacewar Olympics,' held 40 years ago** par Megan Farokhmanesh, site *polygon.com*, 20 octobre 2012. La fin de l'article renvoie au compte-rendu qui a été fait de cet événement, sous l'intitulé **Spacewar**, par Steward Brand dans la revue Rolling Stone le 07 décembre 1972.

1980, par l'ampleur et l'organisation du tournoi ?

Pour la première fois, un tournoi s'est déroulé à échelle

nationale en plusieurs étapes (qualifications, puis finale à New York, voir les détails dans cet article) et a mobilisé un nombre très important de participants :

Géographie du sport électronique, de Sylvain Durandal, Sébastien Oliveau (dir.), Mémoire de Master 1 de l'Université d'Aix-Marseille, Géographie, 2017, téléchargeable depuis la plateforme Dumas dans HAL. La deuxième partie, consacrée au sport électronique, présente un historique. Il y est indiqué, p. 34, que « **Le premier tournoi reconnu est le Space Invaders Tournament, datant de 1980**, qui a réuni plus de dix mille participants. Cependant, les joueurs ne s'affrontent pas directement, ils doivent réaliser le meilleur score. »

1997, par l'importance du gain en jeu ?

Le site spécialisé de jeux vidéo Millenium.org, dans son article sur **L'histoire de l'eSport**, du 20 avril 2013, semble effectivement retenir ce critère.

> *« Au départ simple loisir, les joueurs ont peu à peu développé un esprit de compétition afin de savoir qui était le meilleur.* ***Le premier vrai tournoi eSport s'est déroulé sur Quake en 1997****, avec une Ferrari destinée au vainqueur. Auparavant il existait déjà des tournois comme le Space invaders Tournament (1980) ou le World Championships de Nintendo (1990) mais les lots étaient symboliques. C'est l'arrivée, à la fin des années 90, de Starcraft, de Quake puis de Counter Strike en corrélation avec le développement des lignes internet, que la compétition va se structurer et connaître un plein essor. » [Nous surlignons.]*

De même, dans **Géographie du sport électronique**, Sylvain Durandal indique : « C'est à partir de la fin des années 1990, avec l'arrivée de jeux tels que Starcraft, Quake et Counter Strike, en relation avec l'évolution des supports technologiques et plus tard d'Internet, que l'esport va

connaître un réel essor. **La « naissance » de l'esport a lieu en juin 1997, lors de l'Electronic Entertainment Expo d'Atlanta en Géorgie.** Bien que des tournois se soient déroulés avant cette date, c'est lors de cette compétition que le gagnant remporte le premier gain significatif. Il s'agit d'une Ferrari 328 GTS Cabriolet remportée par le vainqueur à l'issue d'une compétition de Quake. » [Nous surlignons.]

Nicolas Besombes, dans son article **Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique** (revue *Sciences du jeu*, n°5 « Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations, croisements, recompositions », 2016, p. 78 à 97, §19, consultable sur Open Editions Journals) souligne d'ailleurs à quel point l'apparition et l'essor d'Internet dans ces années de fin de siècle, ont été cruciaux dans le devenir de l'esport :

> *« Avec l'apparition d'Internet et le développement des connexions personnelles, la fin des années 1990 marque un tournant dans le jeu vidéo compétitif. Le jeu en réseau permet au pratiquant d'affronter, à n'importe quel moment, des adversaires situés à des milliers de kilomètres et popularise ainsi la compétition entre joueurs. »*

La clarification des critères de l'esport aujourd'hui

Des critères ont été recensés sur le site de France Esport, page **Esport(s) : définition et orthographe** :
Extrait :

> *« 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 esportive : 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. »

Pour aller plus loin : éléments de structuration de l'esport

– Sur la réglementation et l'institutionnalisation de l'esport, quelques jalons historiques dans l'article ci-dessus d'Alexandre Saint Jevin. Les pages 62 et 63 retracent cet historique : mise en place des ligues de joueurs de jeu vidéo dans les années 1990 (§4), mise en place en 2008 de la *G7 Teams* « qui tentera de poser des règles dans les tournois. Ce fut aussi l'année de naissance de l'*International eSport Federation*, soit le regroupement de toutes les associations d'*e-sport* nationales. »

Création de l'International eSport Federation en 2008, (voir la sous-rubrique **Ce que nous faisons** sur le site web de l'IESF) et de l'association loi 1901 France esports le 26 avril 2016. Création de ligues nationales françaises référencées sur le site riotgamesfrance.fr, comme la Division 2 League of Legend (2020).

– L'organisation de la compétition est maintenant structurée à un niveau national, régional (par continent) et mondial, comme en atteste la rubrique Evénements du site de l'*International eSport Federation*. Le **Calendrier des compétitions de esport** est également consultable.

– En termes économiques, voir l'étude PIPAME **Analyse du marché**

et perspectives pour le secteur de l'esport par la Direction générale des entreprises et la Direction des sports, Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique, téléchargeable depuis le portail entreprises.gouv.fr.

– Sur l'essor de politiques publiques de l'esport au niveau européen et français, voir **Esport et sport : entre singularités et volontés de rapprochement**, par le Pôle Ressources National Sports-Innovations du Ministère des sports, n°7, septembre 2022, p. 5.

Au niveau de la France, on peut également consulter la page **Stratégie esport 2020-2025** sur le portail entreprises.gouv.fr.

– Au niveau juridique,
le portail entreprises.gouv.fr du Ministère de l'Economie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique met à disposition, dans sa page **Conditions d'organisation des compétitions de jeux vidéo**, mise à jour le 05 octobre 2022, l'ensemble des informations nécessaires, l'accès au formulaire de déclaration d'événement, et les liens vers les textes juridiques de référence en ce domaine (dont le décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo).

Le 09 mai 2017 est également paru le décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs.