



**HAL**  
open science

## Esport et olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque

Florian Lefebvre, Nicolas Besombes

### ► To cite this version:

Florian Lefebvre, Nicolas Besombes. Esport et olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque. Les Défis de l'Olympisme, entre héritage et innovation. Approches historique, sociale et managériale du mouvement olympique, 2021. hal-03731268

**HAL Id: hal-03731268**

**<https://hal.science/hal-03731268>**

Submitted on 25 Jul 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Chapitre 8

# Esport et olympisme : entre démocratisation de la pratique et rajeunissement de la marque

Florian Lefebvre  
Université Paris-Saclay  
[florian.lefebvre@universite-paris-saclay.fr](mailto:florian.lefebvre@universite-paris-saclay.fr)

Nicolas Besombes  
Université de Paris  
[Nicolas.besombes@parisdescartes.fr](mailto:Nicolas.besombes@parisdescartes.fr)

### *Résumé du chapitre*

**Contexte et objectifs** : La prochaine édition des JOP de Tokyo sera précédée en juillet 2020 de tournois esportifs co-organisés par le CIO et Intel sur les jeux Rocket League et Street Fighter V. Cette recherche s'intéresse aux bénéfices et enjeux de cette collaboration naissante entre les acteurs de l'olympisme et de l'esport.

**Méthodologie** : Une méthodologie mixte reposant sur des entretiens semi-directifs et l'analyse de données primaires permet de retracer l'évolution de ce rapprochement et d'illustrer ses perspectives futures.

**Principaux résultats** : Le mouvement olympique cherche à reconnecter sa marque avec la jeunesse grâce à l'esport, ce qui permet à ce dernier en retour de poursuivre sa démocratisation. Or, l'esport demeure un marché volatile et contrôlé par les éditeurs de jeux. Dans ce contexte, il s'agit pour les instances olympiques de renforcer les synergies amorcées en 2017 avec leurs homologues esportifs.

**Finalité sociale** : Cette recherche identifie des pistes d'implémentations de l'esport au sein du mouvement olympique qui s'inscrivent dans le respect des valeurs de l'olympisme.

**Originalité** : Les travaux académiques portant sur ce rapprochement demeurent très rares. Son analyse permet de mieux appréhender les enjeux associés aux perspectives d'évolution croisées de ces deux univers.

**Mots clefs** : Esport ; Olympisme ; Nouvelles disciplines ; Stratégie de renouvellement ; Perception.

Bien que l'on retrouve des traces de compétitions de jeux vidéo dans les laboratoires de recherche étatsuniens dès le début des années 1970 (Schwartz, 2017), puis dans les salles d'arcade et sur les premières consoles de salon dans les années 1980 (Borowy et Jin, 2013), il est généralement admis que le sport électronique – ou eSport – émerge à la fin des années 1990 dans deux zones géographiques distinctes : en Amérique du Nord tout d'abord sur les jeux de tir à la première personne comme *Quake* (T.L. Taylor, 2012), et en Asie du sud-est ensuite sur les jeux de stratégie en temps réel comme *Starcraft Broodwar* (Jin, 2010). Si jusqu'à cette période, les événements compétitifs de jeux vidéo étaient organisés de manières épisodiques, le début des années 2000 marque l'apparition à travers le monde des premiers circuits professionnels structurés (Hutchins, 2008) : la CPL aux États-Unis, les WCG en Corée du sud, l'ESL en Allemagne, la DreamHack en Suède ou encore l'ESWC en France.

Au tournant des années 2010, l'émergence de plateformes de (re)diffusion sur Internet (comme Twitch ou YouTube notamment), favorise la popularisation de l'eSport auprès du grand public en rendant le suivi des compétitions plus accessible (Besombes, 2015). Depuis, l'eSport connaît une croissance constante en termes de nombre de pratiquants, d'audiences, de compétitions et d'investissements, tandis que 2019 a vu pour la première fois les estimations de son marché mondial dépasser la barre symbolique du milliard de dollars (Newzoo, 2019).

L'eSport désigne « une forme d'activités compétitives du jeu vidéo médiée par ordinateur qui attire des spectateurs, et implique à la fois des joueurs professionnels et amateurs ainsi qu'un large éventail de titres et de jeux différents » (Freeman et Wohn, 2017). Ces confrontations qui se déroulent en ligne sur Internet ou directement sur place lors de rassemblements de quelques joueurs à plusieurs milliers de compétiteurs, prennent la forme de duels d'individus ou d'équipes. Certaines disciplines sportives jouissent d'une popularité importante tandis que la majorité reste plus confidentielle et ne bénéficie pas de la même attention médiatique. Les estimations les plus récentes évaluent ainsi à 454 millions le nombre de personnes qui regardent régulièrement ou occasionnellement de l'eSport à travers le monde (Newzoo, 2019). En France, la dernière étude nationale recense 7,3 millions de consommateurs sur le territoire qui regardent de l'eSport, que ce soit sur Internet, à la télévision ou directement sur place, ainsi que 1,3 millions d'eSportifs amateurs qui participent à des compétitions en ligne ou lors de rassemblements physiques. Cette dernière catégorie est composée à 91% de jeunes hommes âgés de 15 à 34 ans (France Esports - Médiamétrie, 2019).

En parallèle, le ministère des sports fait état d'une légère baisse du nombre total de sportifs licenciés en France pour la première fois depuis 1997 (Institut national de la statistique et des études économiques, 2019), tandis que la répartition par âges laisse entrevoir un abandon important de la pratique fédérale entre 15 et 20 ans (Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire et Mission enquêtes, données et études statistiques, 2019.). Dans l'optique de rajeunir et massifier ses audiences, le développement de l'eSport et sa popularisation a dès lors suscité l'intérêt du mouvement sportif depuis 2015. Les premiers à s'engager dans l'eSport sont d'abord les clubs professionnels de sport et notamment de football (Bertschy et al., 2019), puis les ligues professionnelles (e.g. NBA2K League ou Orange eLigue 1), les fédérations sportives (FFF ou FFT), ou encore les centres de formation de haut-niveau (e.g. INSEP ou CREPS de Poitiers). Pour le mouvement olympique, dont le rajeunissement des audiences est un enjeu actuel (comme en témoigne l'intégration de nouvelles disciplines comme le skateboard, le basket 3x3 ou le breaking), l'eSport devient également un sujet d'intérêt.

## 1. Retour sur le rapprochement entre les mouvements olympique et sportif

C'est en juillet 2017 que les premiers signes de ce rapprochement entre les deux mondes prennent racine. Lors d'un déplacement en Chine, Tony Estanguet, alors président du comité de candidature de la ville de Paris pour les Jeux Olympiques et Paralympiques (JOP) de 2024, évoque lors d'un entretien son souhait de s'entretenir avec les représentants de l'esport et du Comité International Olympique (CIO) à propos d'une éventuelle future collaboration. À la suite de cette déclaration, le mouvement olympique s'exprime pour la première fois officiellement sur le développement rapide de l'esport lors du Sommet Olympique d'octobre 2017. Si le mouvement olympique admet que la pratique esportive professionnelle peut être considérée comme une activité sportive en raison de l'intensité de la préparation et des entraînements des joueurs de haut-niveau, des réserves sont toutefois émises au regard du contenu virtuel de certains jeux vidéo qui peut aller à l'encontre des valeurs olympiques tandis que l'absence d'institution internationale représentative de l'écosystème garantissant le respect de règlements est un frein à sa reconnaissance (International Olympic Committee, 2017a). Il est alors demandé au CIO et à la Global Association for International Sports Federations (GAISF) d'ouvrir un premier dialogue avec les acteurs de l'industrie esportive afin d'explorer de futures synergies.

Quelques mois plus tard, en amont des JOP hivernaux de PyeongChang en février 2018, le CIO et son partenaire économique Intel organisent le premier événement esportif international arborant les anneaux olympiques sur le jeu *StarCraft II*, historiquement fortement joué en Corée du Sud (International Olympic Committee, 2017b). La compétition, qui se déroule à huis-clos, est retransmise en direct sur la plateforme Twitch et voit la joueuse canadienne Sasha « Scarlett » Hostyn l'emporter. Tout un symbole pour ce premier événement esportif aux couleurs olympiques à l'heure où les enjeux de mixité de genre sont déterminants dans le choix des disciplines et épreuves des JOP.

C'est en juillet 2018 à Lausanne que la première rencontre officielle entre les deux mondes prend place (Global Association of International Sports Federations, 2018b). L'Esports Forum rassemble ainsi plus de 150 des plus importants représentants du mouvement olympique (CIO, Comités Nationaux Olympiques, Fédérations Internationales, villes hôtes, Comité d'Organisation, sponsors, diffuseurs et athlètes) et de l'industrie esportive (éditeurs, joueurs professionnels, équipes, diffuseurs, organisateurs d'événements, groupes d'intégrité, associations nationales et internationales). Les principaux objectifs sont de développer une compréhension commune de l'organisation structurelle des deux écosystèmes, d'explorer les synergies entre ces deux pratiques contemporaines, et d'établir une plateforme mutuelle clarifiant les prochaines étapes de cet engagement. Les deux journées se composent de conférences et tables rondes autour de plusieurs thématiques (gouvernance, analogies et différences entre athlètes esportifs et olympiques, médiatisation et sponsoring, pratiques féminines, etc.) entrecoupées d'affrontements esportifs de démonstration sur quelques-uns des jeux les plus populaires (*League of Legends*, *Hearthstone*, *FIFA19* ou bien *StarCraft II*). Les participants peuvent également expérimenter par eux-mêmes une dizaine d'autres jeux vidéo simulant des activités sportives (ou approchantes) dans des univers virtuels (Global Association of International Sports Federations, 2018a). Les principales discussions font rapidement émerger des différences structurelles entre la pratique sportive gouvernée par des institutions fédérales, et l'esport dont la pratique se déroule sur des biens privés dont la propriété

intellectuelle appartient à des sociétés commerciales que sont les éditeurs (Burk, 2013). Cependant de nombreux éléments communs émergent également entre athlètes sportifs et athlètes olympiques et il est proposé qu'un projet commun soit exploré grâce à la mise en place d'un groupe de travail restreint réunissant des acteurs des deux mondes.

En octobre 2018, les Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ) à Buenos Aires constituent une nouvelle étape dans ce rapprochement avec la tenue d'une table ronde dédiée aux athlètes des deux mondes lors de l'Olympism In Action Forum, tandis qu'une activation au sein du village olympique de la jeunesse permet à plusieurs dizaines de jeunes athlètes de s'essayer sur leur temps libre à la pratique de quelques titres sportifs en présence de Jake Lyon, joueur professionnel d'*Overwatch*.

Quelques semaines après, lors de l'IF Forum à Lausanne de novembre 2018, ce sont les Fédérations Internationales (FI) sportives qui placent l'esport au centre de leur séminaire annuel en délivrant le témoignage de trois des leurs déjà particulièrement engagées dans l'organisation de compétitions sur les versions électroniques de leurs sports. La World Sailing avec *Virtual Regatta*, la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) avec de nombreux titres comme *F1*, *Gran Turismo Sport* ou *WRC*, et l'Union Cycliste Internationale (UCI) avec *Zwift* partagent ainsi leurs expériences respectives auprès des autres fédérations.

Suite à cette première année d'échanges, le mouvement olympique convient en décembre 2018 qu'il doit continuer à se rapprocher des acteurs de l'industrie esportive tout en reconnaissant que des incertitudes subsistent concernant le contenu de certains jeux et leur adéquation avec les valeurs olympiques, la popularité fluctuante des titres compétitifs, l'éparpillement et la concurrence des acteurs de l'écosystème, et la dimension commerciale intrinsèque de l'industrie vidéoludique (International Olympic Committee, 2018). Pour toutes ces raisons, le Sommet Olympique conclut qu'il est prématuré d'intégrer l'esport au sein du programme sportif des futurs JOP en tant que discipline médaillable. Cependant, dans le cas des jeux de simulations sportives, les FI sont encouragées à poursuivre leur rapprochement avec les versions électroniques et virtuelles de leurs sports et à veiller à ce qu'elles en acquièrent ou conservent le contrôle. Le CIO et la GAISF sont dès lors missionnés pour mettre en place l'Esports Liaison Group (ELG) afin de concevoir les prochaines actions en accord avec les stratégie et vision identifiés depuis les derniers mois.

Le groupe de travail se réunit physiquement à deux reprises. Une première fois en juin 2019 à Los Angeles et une seconde en novembre 2019 à Lausanne. Il est composé d'une quarantaine de représentants majeurs du mouvement olympique et de l'écosystème esportif. Présidé par David Lappartient, également président de l'UCI, l'objectif affiché est de développer une collaboration internationale et régionale mutuellement bénéfique en vue de promouvoir l'activité physique, et les valeurs et sports olympiques au sein des communautés vidéoludiques et esportives. Le groupe isole en premier lieu les trois éléments qui ne font pas partie de son spectre d'actions. Ainsi, reconnaître l'esport en tant que sport, l'intégrer au programme sportif des JOP, et légitimer une unique organisation internationale représentative de l'ensemble de l'écosystème esportif sont écartés. Les discussions se concentrent ensuite sur le partage d'expériences des différentes parties prenantes : le rôle des Comités Nationaux Olympiques (CNO) et des FI, la présentation d'études de cas de démonstrations esportives lors de grands événements sportifs (e.g. *Fortnite* lors de l'US Open d'Australie) et de

rapprochements entre associations sportives nationales et CNO (Comité National Olympique et Sportif Français, 2016.), ainsi que les défis et obstacles principaux auxquels le groupe est confronté comme la gouvernance et la régulation des compétitions sportives, le développement de la pratique amateur et la prévention de la santé des joueurs. Quatre axes de collaborations sur lesquels travailler lors de la seconde rencontre sont identifiés.: promouvoir l'activité physique et sportive pour les nouvelles générations grâce aux outils vidéoludiques, mettre en avant les disciplines sportives et leurs champions à travers les jeux vidéo et l'esport, co-construire des événements mêlant grandes compétitions sportives et sportives, et élaborer des programmes durables de protection et d'éducation à destination des joueurs. L'objectif est de proposer et d'amender des recommandations à intégrer au sein de l'Agenda Olympique 2020.

À la fin de cette seconde année d'échanges, les conclusions de l'ELG sont diffusées lors de l'Olympic Summit de décembre 2019 (International Olympic Committee, 2019). Deux approches émergent : la première concernant les simulations sportives dont leur lien évident avec le mouvement sportif en font par essence un levier évident de collaborations avec les FI ; la seconde concernant les autres genres de jeux pour lesquels l'accent est mis sur l'encadrement des joueurs et la préférence des nouvelles technologies favorisant l'activité physique (réalité virtuelle, réalité augmentée et consoles à détection de mouvements).

Les dix préconisations sélectionnées par l'ELG sont quant à elles présentées en détail lors de l'IOC Session en parallèle des JOJ hivernaux de Lausanne en janvier 2020. Elles se scindent en trois grandes thématiques. Premièrement, favoriser les synergies entre l'esport et le mouvement sportif en aidant les FI à (i) réguler les versions électroniques de leurs sports et (ii) développer des partenariats avec les éditeurs de jeux simulant les pratiques sportives. Deuxièmement, construire des programmes à destination des communautés de joueurs visant à (iii) lutter contre la sédentarité, (iv) diffuser les valeurs olympiques dont le fair-play, (v) promouvoir un mode de vie actif et sain, (vi) encourager la mixité et lutter contre les discriminations de genres, (vii) favoriser la mise en place de double-projets permettant d'allier performance sportive et études, et (viii) développer des modèles de prévention de la santé physique et mentale. Enfin troisièmement, poursuivre le dialogue entre le mouvement olympique et l'industrie sportive en développant (ix) des partenariats stratégiques et des événements communs et (x) des directives pour pérenniser les relations entre les acteurs nationaux et locaux des deux mondes.

L'année 2021 est le point de départ de l'implémentation de ces différentes initiatives, tandis que le JOP estivaux de Tokyo en juillet sont pour la seconde fois précédés d'une compétition sportive par nation initiée par le CIO et Intel sur les jeux *Rocket League* et *Street Fighter V*.

## **2. Revue de littérature**

Les premiers travaux scientifiques sur l'esport remontent au début des années 2000 (Mora et Héas, 2003; Jansz et Martens, 2005;). L'esport s'est peu à peu constitué comme un objet de recherche universitaire à partir du tournant des années 2010 dans trois zones géographiques principales : en Europe (Jonasson et Thiborg, 2010; Szablewicz, 2011; Witkowski, 2012), en Asie du Sud-Est (Rai et Yan, 2009; Dongsheng *et al.* 2011) et en

Amérique du Nord ( N. Taylor, 2009; Harper, 2010; T. L. Taylor, 2012). Depuis, la production de travaux universitaires dédiés à l'esport s'est considérablement amplifiée parallèlement à la popularisation du phénomène à travers le monde (Reitman *et al.* 2020).

Bien que les champs disciplinaires sollicités soient variés (sciences du sport, sciences cognitives, droit, sciences de l'information et de la communication, sciences de l'informatique, sciences du jeu, etc.), les thématiques abordées ont pendant longtemps été phagocytées par le débat autour de la dimension sportive de l'esport (Besombes, 2018). Étonnamment, très peu de recherches concernant les liens entre l'esport et l'olympisme ont été menées.

Un premier travail prospectif publié par Witkowski (2016) à la suite de JOP de Rio retrace le processus d'institutionnalisation internationale de la pratique esportive. Elle interroge en parallèle les coûts et les avantages de l'intégration de l'esport dans le mouvement olympique tout en identifiant les trois principaux obstacles de ce rapprochement : le chevauchement des calendriers esportifs et sportifs et son impact sur le rythme d'entraînement et la santé des joueurs, la dissonance entre des pratiques sportives segmentées selon les sexes et la mixité intrinsèque des activités esportives, et enfin l'aspect privé, commercial et monopolistique des éditeurs de jeux vidéo.

Gries (2019) relate quant à lui les échanges ayant eu lieu lors de l'Esports Forum de 2018 et corrobore ces mêmes observations concernant la propriété intellectuelle des créateurs de jeux. Il observe cependant de fortes similitudes dans les discours des athlètes olympiques et esportifs et considère que l'intégration de l'esport dans le mouvement olympique n'est qu'une question de temps, comme en témoigne selon lui l'annonce de l'Olympic Council of Asia (OCA) de faire de l'esport une discipline médaillable aux prochains Jeux Asiatiques de 2022 à Hangzhou. Cependant, l'OCA semble être depuis revenu sur ses déclarations, l'esport n'apparaissant pas dans les 37 disciplines du programme officiel de cette dix-neuvième édition (Olympic Council of Asia, 2019.).

Enfin, selon Wu (2019), bien que la forte popularité de l'esport auprès de jeunes populations soit en accord avec le désir du CIO de rajeunir son audience, il n'en reste pas moins que le faible taux de pénétration de l'esport dans les autres tranches d'âge en fait un candidat moins évident que les nouvelles disciplines sportives ajoutées aux prochains JOP de Tokyo et Paris. Il insiste notamment sur la nécessité de favoriser une pratique esportive universelle en la rendant accessible dans toutes les régions du monde, de continuer à sensibiliser le grand public et d'encourager les éditeurs de jeux à structurer les scènes compétitives de leurs titres pour les pérenniser sur le long terme.

C'est finalement dans la continuité de ces premiers travaux exploratoires que s'inscrit notre recherche, tout en ayant l'ambition d'apporter de nouvelles données empiriques qui viendraient combler le vide sur cette thématique.

### **3. Problématique et cadrage méthodologique**

#### ***1. Problématique***

L'objectif de notre recherche consiste à analyser la perception du rapprochement entre l'industrie sportive et le mouvement olympique par les différentes parties prenantes des secteurs du sport et de l'esport. En particulier, ce travail vise à répondre à trois questionnements : (i) Dans quelles mesures ce rapprochement peut affecter les acteurs des deux mondes ? Autrement dit, quels sont les principaux avantages et inconvénients d'une telle association pour chacun ? (ii) En second lieu, quels sont les enjeux et limites associés à cette union naissante ? Il s'agit dès lors d'illustrer les principales caractéristiques du jeu d'acteurs et son possible dénouement. (iii) À ce stade, force est de constater que le mouvement olympique a d'ores-et-déjà entamé une stratégie de rajeunissement qui se matérialise par l'arrivée de disciplines davantage tournées vers la jeunesse. Dans ce contexte, quelles sont les solutions envisageables afin d'implémenter progressivement des disciplines sportives au sein du mouvement olympique ? Pour ce faire, nous dresserons le portrait du champ d'actions à disposition des instances olympiques pour intégrer graduellement l'esport dans son rayon d'activités.

## **2. Méthodologie**

Compte-tenu de la nature exploratoire de ce travail, nous avons opté pour la mise en place d'un recueil de données qualitatives auprès des acteurs des deux écosystèmes. En effet cette méthode est particulièrement désignée pour dresser les contours d'une question de recherche émergente.

Dès lors, il s'agit d'interroger des professionnels des sphères sportive et esportive agissant à différents niveaux de leur monde économique respectif. Dans cette perspective, nous sommes rentrés en contact avec 63 interlocuteurs dans l'optique de mener des entretiens semi-directifs. Ces derniers furent sélectionnés en essayant d'obtenir un équilibre dans la répartition entre les acteurs du sport et leurs homologues de l'esport. À titre d'exemple, nous avons pris contact avec des membres du mouvement olympique (e.g. membre du Comité d'Organisation, Comité National Olympique du Sport Français, CIO) afin d'obtenir les opinions des institutions sportives. Le second cercle d'acteurs du sport concernait les Top Sponsors et les diffuseurs des JOP en vue de recueillir l'avis d'acteurs susceptibles d'être impactés par une entrée de l'esport aux JOP. Dans un troisième temps, il s'agissait de rentrer en relation avec les sportifs et des fédérations sportives pouvant porter des points de vue contrastés à l'égard de cette question (i.e. fédérations & athlètes olympiques, fédérations et athlètes sur des sports souhaitant être représentés aux JOP ou se sentant menacés par une sortie du programme olympique). En parallèle, nous avons demandé à des acteurs phares de l'esport de participer à cette recherche tels que des équipes et joueurs professionnels, des organisateurs de tournois, des éditeurs, des médias ainsi que des sociétés privées de ce secteur.

Cette stratégie de segmentation nous a permis d'obtenir un échantillon de 11 professionnels appartenant à ces deux mondes. Les experts interrogés ont permis d'enrichir notre recherche à travers des opinions diversifiées. La récolte de données a été mise en place en collaboration avec six étudiants du Master 1 Management du Sport de l'Université Paris-Sud dans le cadre d'un travail de groupe préliminaire s'inscrivant dans leur formation universitaire. Nous avons donc co-construit l'ensemble des guides d'entretiens et affiner la segmentation des interlocuteurs à interroger. Les 4 premiers entretiens (voir tableau 1) furent alors réalisés et retranscrits par le groupe d'étudiants tandis que nous avons pris en charge les 7 suivants. Au total, les 11 entretiens furent réalisés entre décembre 2017 et mai 2018. Leur durée variait entre un minimum de 30 minutes et un maximum d'une heure 35 pour une moyenne d'environ 50 minutes. Il est à noter en outre que chaque entretien a fait l'objet d'une retranscription intégrale des verbatims. La répartition de ces derniers par secteur d'activité est présentée dans le tableau suivant :

**Tableau 1 – Distribution des entretiens avec les professionnels par secteur d'activité**

Entretien	Fonction	Secteur	Moyen rencontre / contact	Date rencontre
Interviewé 1	Responsable Plateforme esport	Accompagnement de startups dans l'esport	Contacté à la Paris Games Week 2017 – Esport Summit	07 décembre 2017
Interviewé 2	Co-fondateur	Société privée dans l'esport	Contacté par LinkedIn	16 janvier 2018
Interviewé 3	Fondateur et président	Média sportif	Contacté par mail grâce au support de l'interviewé 1	19 janvier 2018
Interviewé 4	Directeur Général	Équipe professionnelle française d'esport	Contacté à la Paris Games Week 2017 – Esport Summit	06 février 2018
Interviewée 5	Marketing Director et ancienne joueuse professionnelle	Équipe professionnelle américaine d'esport	Contacté physiquement lors de l'Esports Bar 2018 à Cannes – entretien sur place	13 février 2018
Interviewé 6	Chief Strategy Officer	Équipe professionnelle chinoise d'esport	Contacté physiquement lors de l'Esports Bar 2018 à Cannes – entretien sur place	13 février 2018
Interviewé 7	Sportif de haut niveau	Fédération olympique	Contacté par mail - Rendez-vous physique à Rouen	26 mars 2018
Interviewé 8	Vice-président	Instance du sport français	Contacté par mail - Rendez-vous physique à Paris	24 avril 2018
Interviewé 9	Maître de conférences en droit privé du sport	Enseignant-Chercheur	Contacté par mail - Rendez-vous physique à Paris	24 avril 2018
Interviewé 10	General Manager	Éditeur de jeu vidéo	Contacté par mail - Rendez-vous Skype	26 avril 2018
Interviewé 11	Représentant	Éditeurs de jeux vidéo	Contacté par mail - Rendez-vous physique à Paris	16 mai 2018

Pour chaque entretien, les répondants furent amenés à s'exprimer sur une première série de questions commune à tous afin de récolter des éléments complémentaires sur notre sujet de recherche. Nous les avons ensuite questionnés sur des thématiques spécifiques en fonction des enjeux et répercussions potentiels pour chaque acteur sur les rapports naissants entre l'olympisme et l'esport. Les principales thématiques de notre grille d'entretien concernaient (i) la perception du sport et du mouvement olympique, (ii) la perception de l'esport, (iii) les relations entre le sport et l'esport, (iv) les perspectives d'évolution du programme olympique, (v) les processus d'intégration d'un nouveau sport aux JOP, (vi) les relations entre les éditeurs de jeu et le mouvement olympique, et (vii) les relations entre les associations nationales sportives et les institutions sportives.

L'ensemble des données récoltées furent ensuite analysées à travers un traitement catégorielle thématique (Miles *et al.* 2014). D'après les auteurs, cette méthode est particulièrement appropriée quand les chercheurs collectent des données pouvant faire référence simultanément à plusieurs thématiques.

En synthèse, le suivi de ce processus de recherche nous permet de récolter des éléments clés sur les bénéfices supposés à la fois pour les acteurs de l'esport et de l'olympisme face à au rapprochement des deux mondes. De plus, cette méthode contribue également à l'identification d'enjeux, de limites et de perspectives liées à ce sujet, qui seront discutés dans la partie suivante.

#### 4. Présentation des résultats et discussion

## **1. L'esport, un nouvel outil pour reconnecter la jeunesse avec la marque olympique**

Dans un premier temps, nous avons questionné les répondants sur les bénéfices supposés pour les JOP de l'entrée potentielle de disciplines sportives au sein du programme olympique. Pour commencer l'argument de s'adresser à un public cible plus jeune est mis en avant par cette directrice marketing d'une équipe sportive étatsunienne : « *On assiste à un changement de génération. L'esport va apporter une population plus jeune aux Jeux Olympiques. Et cela peut aussi apporter de nouveaux sponsors* ». Cela s'inscrirait alors dans la continuité des disciplines sportives nouvellement au programme à l'image par exemple du basket 3x3, du breaking, ou encore du skateboard (Ventouillac, 2019). Au-delà d'un rajeunissement des épreuves olympiques, un ajout de disciplines sportives semble intéressant pour renouveler l'audience des JOP. C'est notamment le propos de ce General Manager d'un éditeur de jeu, qui prend exemple sur le lancement dans l'esport de nombreuses instances du sport professionnel aux États-Unis :

*Les ligues professionnelles sportives américaines sont déjà en train d'investir fortement dans l'esport car elles ont réalisé que leur audience passait moins de temps devant la NFL, la NBA, la MLB et la NHL. [...] Si les Jeux Olympiques veulent rester pertinents et continuer d'intéresser les générations futures, ils doivent commencer à inclure l'esport parce que c'est un contenu qui intéresse une large portion de l'audience planétaire.*

Dans cette course au renouvellement du programme olympique, la question de l'intégration de disciplines sportives est plus complexe qu'elle n'y paraît. Certes, cela semble consister un avantage pour attirer à l'avenir un public plus jeune. Néanmoins, ce représentant des éditeurs de jeux vidéo nous alerte sur la nécessité pour les instances olympiques comme le CIO d'étudier chaque aspect de sa potentielle implémentation dans le programme sportif :

*La limite pour les JO, c'est celle de céder à un coup de jeunisme qui crée des tensions. Soit ils le font bien et cela peut être très intéressant pour eux et cela peut créer plein d'opportunités. Soit ils le font mal, c'est-à-dire, en disant, on va mettre NBA et FIFA, et cela risque de mettre un magnifique 'bazar' dans le mouvement olympique et sportif, en créant justement une opposition forte entre l'esport et le sport. Cela risque de délégitimer encore plus les JO et d'accélérer leur perte d'impact.*

Pour le CIO, l'enjeu est crucial : montrer qu'il a pris la mesure du phénomène sportif en ne s'arrêtant pas simplement aux simulations électroniques des sports. Cela soulève la question du choix des jeux qui est particulièrement délicate pour de nombreuses raisons. En premier lieu, chaque éditeur de jeu possède la propriété intellectuelle de son produit. En conséquence, le mouvement olympique ne peut s'affranchir d'une discussion avec les éditeurs des titres vidéoludiques qu'ils aimeraient promouvoir. Ensuite, il existe une multitude de jeux sportifs en concurrence. Dès lors, il est nécessaire que le CIO prenne en considération à la fois la popularité du jeu, son contenu, son accessibilité et sa lisibilité pour le grand public, le calendrier des ligues majeures de chaque scène, la classification par âge, l'ancrage culturel de chaque discipline, ainsi que les potentiels conflits entre les partenaires économiques du jeu et ceux des JOP afin d'éviter des situations « *d'ambush marketing* » (Chanavat *et al.* 2013). D'où l'importance de rassembler l'ensemble des acteurs au sein de l'ELG afin que ces rapprochements ne nuisent à aucune des parties prenantes.

## **2. Les JOP, un accélérateur de légitimation de l'esport**

Si la collaboration entre le mouvement olympique et l'esport peut s'avérer bénéfique au premier, qu'en est-il pour le second ? Les professionnels questionnés mettent en évidence plusieurs avantages possibles. Le premier concerne les sportifs eux-mêmes. D'après ce directeur stratégique d'une équipe professionnelle chinoise, les JOP peuvent constituer « *une belle opportunité pour les joueurs de montrer le fruit de leur dur travail et de leurs efforts au cours des dernières années* ». Concrètement, il soutient l'idée que la tenue d'épreuves sportives dans une enceinte olympique pendant les JOP favoriserait la démocratisation de l'esport qui demeure d'après lui encore « *un marché de niche* ». À ce titre, il considère que « *les Jeux Olympiques peuvent agir comme une reconnaissance pour l'esport et le rendre 'mainstream'. Je pense que c'est un bon signal qui peut aider l'esport à grandir davantage* ». Dans la lignée de ses propos, le co-fondateur de cette start-up sportive affirme que cela pourrait également renforcer la structuration et à la professionnalisation du secteur : « *Aujourd'hui, très peu de personnes vivent de l'esport même si on entend beaucoup de gros chiffres dans des grosses compétitions. Cela reste très minoritaire. Donc selon moi, cela permettrait de bien structurer, professionnaliser et démocratiser encore plus la discipline* ».

De surcroît, l'intégration de l'esport au sein des JOP remettrait en question la notion de sport, et par la même occasion celle d'athlète. C'est notamment le propos de la directrice marketing de l'équipe étatsunienne : « *Un tel scénario validera absolument la caractérisation de l'esport comme un sport. Ce qui inclut de nombreux enjeux. Cela remet notamment en cause le concept actuel d'athlète* ». Dans un tel contexte, quid du statut d'athlète sportif. Risque-t-il d'évoluer vers un statut d'athlète sportif, à l'image d'un footballeur ou d'un basketteur ? Cette interrogation reste à ce jour sans réponse. De plus, il n'y a pas encore d'uniformisation mondiale sur le statut de joueur compétitif de jeu vidéo, variant d'un pays à l'autre, d'une équipe à l'autre et même d'une scène sportive à l'autre. C'est pourquoi les réflexions entamées depuis juillet 2017 apparaissent indispensables pour circonscrire le positionnement du mouvement olympique sur ce sujet. En conséquence, il semble nécessaire d'après ce dirigeant d'instance sportive que les différents acteurs nationaux du mouvement olympique portent une seule et même parole : « *Cette fusion entre l'esport et le mouvement olympique pourra être légitime uniquement si le CIO considère qu'une partie de ces jeux vidéo sont olympiques. Dès lors, il y aura automatiquement une déclinaison et puis une organisation à trouver. Et notre rôle vis-à-vis du comité olympique est là. On est dans une veille et dans une facilitation des actions* ». Ces propos font dès lors échos à la proposition n°10 de l'ELG concernant l'implantation de synergies entre les deux mondes au niveau national et local. Cette déclinaison devra se traduire par la mise en place d'offres sportives dans les clubs et fédérations qui auront une de leur discipline virtuelle aux JOP.

Néanmoins, le représentant des éditeurs nous alerte sur une externalité négative liée à l'arrivée probable de l'esport aux JOP. D'après lui, le risque pour les acteurs du sport électronique serait d'être à leurs tour impactés par certains aspects négatifs du sport : « *On risque de voir arriver du dopage organisé, des paris truqués, de la violence et tout ce que peut générer le sport. Est-ce que l'on aura un jour des hooligans dans l'esport avec un fan de Vitality qui va taper sur un fan de Fnatic et on sera tous là à se dire 'mince' ?* » Autrement dit, un des dangers serait de voir les enjeux olympiques dénaturer la pratique sportive bien que celle-ci ne soit historiquement pas à l'abri des dérives déjà observées dans le sport (Holden *et al.* 2017).

### **3. Enjeux et Limites**

À ce stade de notre recherche, plusieurs enjeux d'ordre politique, financier et sportif émergent de notre analyse. Premièrement, le CIO et les JOP sont de plus en plus emprunts à des enjeux politiques comme l'explique le fondateur de ce média sportif :

*Les Jeux Olympiques sont devenus un enjeu politique là où à la base ça devait être vraiment une réunion, une célébration de la confédération des peuples. [...] Maintenant, je pense que ça a drastiquement changé et que c'est devenu un produit commercial qui se décline partout et ça n'étonnera personne de voir Coca-Cola ou un McDonald associé aux JO alors que cela va à l'inverse de ce que doivent véhiculer les valeurs du sport et de l'olympisme.*

Parallèlement, il souligne que si le sport est politisé, l'esport l'est tout autant. À ce titre, il n'est donc pas impossible que l'esport soit aussi affecté par ces conflits politiques et commerciaux. En s'appuyant sur le contexte américain, le General Manager de l'éditeur américain rejoint cette pensée : « *Récemment, le président Trump a tenu un sommet sur la violence dans les jeux vidéo aux États-Unis d'Amérique. C'est donc fort possible que des considérations politiques entravent l'inclusion de l'esport au sein des Jeux Olympiques* ». Or, les JOP représentent un événement tellement important à l'échelle planétaire que son avenir ne peut être uniquement réduit à des enjeux politiques.

En effet, des problématiques d'ordre commerciales peuvent également freiner et contraindre l'avènement potentiel de l'esport aux JOP, à commencer par la propriété intellectuelle des jeux vidéo esportifs. Or, leurs éditeurs évoluent dans un environnement hautement concurrentiel. Le second point concerne l'évolutivité de l'écosystème esportif. En effet, « *personne ne sait combien de temps la popularité d'un jeu esportif va durer* » (éditeur de jeu). Cela pose un problème de taille dans la mesure où il est difficile, voire impossible de prédire quelles seront les jeux compétitifs populaires dans les années à venir. Dans le même temps, les JOP doivent faire de plus en plus face à l'émergence de grands événements sportifs ou culturels, susceptibles d'affaiblir leur situation de quasi-monopole en sa qualité de « Méga événement sportif » (Müller, 2015). Cette crainte est relatée par ce dirigeant d'instance sportive :

*Le CIO et les Jeux Olympiques sont dans une situation monopolistique qui est attaquée de toute part alors qu'on ne pouvait pas imaginer il y a quelques années concurrencer les Jeux Olympiques. Aujourd'hui on voit apparaître plein de grands événements internationaux qui automatiquement masquent les JO. Si un jour il y a en même temps que les Jeux Olympiques d'été, un grand rassemblement mondial d'esport, on peut imaginer que cela concurrence les JO.*

Dès lors, l'intégration de l'esport aux JOP apparaît comme un moyen de « *diminuer la concurrence et de renforcer le monopole* ». Néanmoins, nous ne pouvons pas être à l'abri que cette solution entrave ce danger puisque les JOP estivaux se déroulent tous les quatre ans. Or de très grands événements esportifs ont lieu chaque année, et même plusieurs fois par an. De fait, est-ce que l'intégration de l'esport au sein des JOP ne serait qu'une solution utile à court terme ? C'est un enjeu déterminant pour le futur du mouvement olympique. De plus, si tant est que l'esport devienne un jour aussi populaire que le sport le risque de concurrence des JOP par des événements esportifs pourrait potentiellement devenir une réalité et s'intensifier au cours du temps.

Dernièrement, notre recherche permet de mettre en exergue deux enjeux sportifs. Tout d'abord, l'intégration de certaines disciplines esportives aux JOP peut représenter une menace pour le maintien de certaines disciplines sportives au sein de l'événement. Cette problématique est rapportée par le directeur stratégique de l'équipe chinoise : « *Si l'objectif des Jeux Olympiques est d'améliorer leur 'reach' et qu'ils ont la volonté d'ajouter l'esport. Cela est plus naturel de remplacer les pratiques avec le plus faible 'reach', comme par exemple celles réunissant le moins de spectateurs, où celles qui ne sont populaires seulement que dans une*

*région du globe* ». Dès lors, cette suggestion pourrait servir de point de départ aux réflexions liées au renouvellement des disciplines olympiques. Autre enjeu et non des moindres, certains professionnels de l'esport soulignent que le modèle du sport n'est peut-être pas tout à fait adapté à l'esport, comme l'évoque le fondateur de ce média esportif : « *Vouloir faire rentrer absolument l'esport dans le sport est contreproductif car l'écosystème est un peu différent. Il ne se base pas sur les mêmes métiers et n'est pas au même stade de développement que le sport* ». Dans le prolongement de ses propos, le représentant des éditeurs rapporte ce cas concret :

*Le modèle du sport n'est pas forcément le meilleur modèle pour l'esport parce qu'il y a une différence de fond. Il y a une propriété intellectuelle au cœur de l'esport ce qui fait que le système juridique du sport n'est pas applicable en tant que tel à l'esport puisqu'aujourd'hui, les fédérations sportives en France, et dans beaucoup de pays, ont une délégation de service public, donc un monopole d'organisation des compétitions par exemple.*

Autrement dit, le modèle fédéral du sport n'est pas directement applicable à l'écosystème esportif car ce sont les ayants-droits qui organisent et régulent leurs propres circuits compétitifs. En effet, il est impossible de s'affranchir de la décision des éditeurs de jeux vidéo.

## **Conclusion**

L'objectif de notre travail était de comprendre la perception des acteurs du sport et de l'esport quant au rapprochement de ces deux mondes au sein du mouvement olympique. Nous souhaitions ainsi interroger les avantages et freins de cette collaboration. La principale limite de notre travail réside dans son calendrier. En effet, notre terrain s'est déroulé alors même que la stratégie du mouvement olympique concernant l'esport n'avait encore été que partiellement dévoilée, tandis que des doutes subsistaient encore, notamment sur l'intégration de disciplines esportives dans le programme sportif des JOP. À l'heure actuelle, les informations sont claires et précises : bien que cette possibilité ait été écartée, les synergies et collaborations entre les deux mondes sont encouragées et se poursuivent au sein d'un groupe de travail international mené par le CIO et la GAISF.

Le rôle et les ambitions des différentes parties prenantes, notamment commerciales (i.e. les éditeurs de jeux vidéo d'un côté, et les partenaires économiques olympiques de l'autre) sont essentiels à saisir pour analyser les enjeux sous-jacents de ce rapprochement. Au-delà de ces considérations, la réussite de cette union résidera principalement dans sa capacité à rassembler les acteurs légitimes des JOP (CIO, COJO et ville hôte) et de l'esport autour d'un projet commun global et authentique, qui fasse sens pour les acteurs du sport, ceux de l'esport et le grand public.

Enfin, les possibilités de voir l'esport participer à l'événement olympique sont multiples et ne se réduisent pas à sa seule intégration au programme sportif des JOP. Les compétitions organisées par Intel et le CIO en amont des Jeux de PyeongChang et de Tokyo en sont un bon exemple, tandis que les villages d'animations pour le public peuvent accueillir des dispositifs de sensibilisation des plus jeunes aux bonnes pratiques vidéoludiques et sportives, ou encore permettre aux plus téméraires d'affronter virtuellement en direct les navigateurs et cyclistes olympiques, permettant ainsi de proposer aux spectateurs de nouvelles expériences plus immersives et interactives. Au final, la faculté du mouvement olympique à embrasser les

nouvelles pratiques numériques, tant pour les compétiteurs que pour les spectateurs, sera très certainement déterminante dans le succès des prochaines éditions.

## Bibliographie

Bertschy M, Mühlbacher H, Desbordes M, 2019. Esports Extension of a Football Brand : Stakeholder Co-creation in Action? *European Sport Management Quarterly*, 1-22.

Besombes N, 2015. Du streaming au mainstreaming : Mécanismes de médiatisation du sport électronique. *Sport et médias*, 179-189.

Besombes N, 2018. Exécution et mindgame dans les jeux vidéo de combat. Les deux facettes de la vidéomotricité dans l'e-sport. *Movement Sport Sciences*, 1, 19-34.

Borowy M, Jin D. Y., 2013. Pioneering eSport : The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 21.

Burk D. L, 2013. Owning e-Sports : Proprietary rights in professional computer gaming. *University of Pennsylvania Law Review*, 161 (6), 1535-1578.

Chanavat N, Desbordes M, Ferrand A, 2013. Faut-il avoir peur de l'ambush marketing? *Jurisport*, 128, 41-45.

Comité National Olympique et Sportif Français, 2016. *Innovation sport...* [<https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/actus/7856-innovation-esport...html>; consulté le 04/02/2020.]

Dongsheng Y, Xiaohang Y, Daofeng K, 2011. *The Present Situation and Development Trend of E-sports Games in China*. 384-386.

France Esports - Médiamétrie, 26 octobre 2019. *Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2019*. [<https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2019/>]

Freeman G, Wohn D. Y., 2017. Social Support in eSports : Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in A Highly Competitive Environment. In CHI PLAY'17. *Proceedings of the 2017 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, Amsterdam, Netherlands, 435-447.

Global Association of International Sports Federations, 19 juillet 2018a. *GAISF Powers 360° Esports experience*. [<https://gaisf.sport/gaisf-powers-360-esports-experience/>]

Global Association of International Sports Federations, 21 juillet 2018b. *Olympic movement, esports and gaming communities meet at the Esports Forum*. [<https://gaisf.sport/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum/>]

Gries S, 2019. eSports and the Olympic Movement : A Short Analysis of the IOC Esports Forum. In J. Hiltcher & T. Scholz (Éd.), *ESports Yearbook 2017/18* (BoD–Books on Demand., Vol. 6, p. 9-19).

Harper T. L., 2010. *The Art of War Fighting Games, Performativity, and Social Game Play*. [PhD dissertation]. Ohio University.

Holden J. T., Kaburakis A., Rodenberg R., 2017. The Future Is Now: Esports Policy Considerations and Potential Litigation. *Journal of Legal Aspects of Sport*, 27 (1), 46-78.

Hutchins B., 2008. Signs of meta-change in second modernity : The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10 (6), 851-869.

Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire, & Mission enquêtes, données et études statistiques, 2019. *Recensement des licences sportives 2018, réalisé auprès des fédérations sportives agréées par le Ministère des Sports. Licence par âge et sexe 2018*. [<https://injep.fr/donnee/tableaux-statistiques-relatifs-au-recensement-des-licences-sportives-de-2018/> ; consulté le 04/02/2020.]

Institut national de la statistique et des études économiques, 2019. *Licences sportives et autres titres de participation par fédération agréée Données annuelles de 1991 à 2018. Source Mission des études, de l'observation et des statistiques (MEOS)*. [<https://www.insee.fr/fr/statistiques/2408252> ; consulté le 04/02/2020.]

International Olympic Committee, 28 octobre 2017a. *Communique of the Olympic Summit*. [<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit> ; consulté le 04/02/2020.]

International Olympic Committee, 03 novembre 2017b. *Intel brings Esports to PyeongChang ahead of the Olympic Winter Games*. [<https://www.olympic.org/news/intel-brings-esports-to-pyeongchang-ahead-of-the-olympic-winter-games> ; consulté le 04/02/2020.]

International Olympic Committee, 08 décembre 2018. *Communique of the 7<sup>TH</sup> Olympic Summit*. [<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit> ; consulté le 04/02/2020.]

International Olympic Committee, 02 décembre 2019. *8<sup>th</sup> Olympic Summit on 6 and 7 december 2019 – Information for the media*. [<https://www.olympic.org/news/8th-olympic-summit-on-6-and-7-december-2019-information-for-the-media> ; consulté le 04/02/2020.]

Jansz J, Martens L, 2005. Gaming at a LAN event : The social context of playing video games. *New Media & Society*, 7 (3), 333-355.

Jin D. Y., 2010. *Korea's online gaming empire*. The MIT Press.

Jonasson K, Thiborg J, 2010. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13 (2), 287-299.

Miles M. B., Huberman A. M., Saldaña J. 2014. *Qualitative data analysis : A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.

Mora P, Héas S, 2003. Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : Vers un professionnalisme florissant de l'élite ? *Consommations & Société*, 129-145.

Müller M, 2015. What makes an event a mega-event? Definitions and sizes. *Leisure Studies*, 34 (6), 627-642.

Newzoo, 2019. *Newzoo Global Esports Market Report 2019*. [https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/ ; consulté le 04/02/2020.]

Olympic Council of Asia, 2019. *Hangzhou 2022 : Sports / Disciplines*. [http://www.ocasia.org/Game/GHAFDetails?q=NtpwTOliipDwo6ShqBnES3Q2RnDA7SmZUDuDDHwAzCB2eqr11+1NgLaRUBndwUyclfWNexVV2N7hYNR1bMW5pw== ; consulté le 04/02/2020.]

Rai L, Yan G, 2009. Future perspectives on next generation e-Sports infrastructure and exploring their benefits. *International Journal of Sports Science and Engineering*, 3(1), 27-33.

Reitman J. G., Anderson-Coto M. J., Wu M., Lee J. S., Steinkuehler C. 2020. Esports Research : A Literature Review. *Games and Culture*, 15 (1), 32-50.

Schwartz D. G., 2017. Research (In)complete : An exploratory history of competitive video gaming. *Gaming Law Review*, 21 (8), 542-556.

Szablewicz M, 2011. From Addicts to Athletes : Participation in the discursive construction of digital games in urban China. *AoIR 12, Performance and Participation*, Seattle, USA

Taylor N., 2009. *Power Play : Digital Gaming Goes Pro*. [Doctoral dissertation]. York University.

Taylor T. L., 2012. *Raising the Stakes : E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. (Mit Press).

Ventouillac M, 28 juin 2019. *Le CIO valide les quatre sports additionnels proposés par Paris pour les Jeux Olympiques 2024*. [https://www.lequipe.fr/Adrenaline/Tous-sports/Actualites/Le-cio-valide-les-quatre-sports-additionnels-propose-par-paris-pour-les-jeux-olympiques-2024/1033692 ; consulté le 04/02/2020.]

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

Witkowski E, (2016, septembre 6). *Esports 2020*. [https://medium.com/playablemediarmit/esports-2020-93c430c3fbfa ; consulté le 04/02/2020.]

Wu Y, 2019. *The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport*. Haaga-Helia University of Applied Sciences.