

ESPORT ET OLYMPISME : VERS UNE ALLIANCE STRATÉGIQUE ?

ENTRE DÉMOCRATISATION DE L'ESPORT
& RAJEUNISSEMENT DE LA MARQUE



Florian LEFEBVRE
Université Paris-Saclay



Nicolas BESOMBES
Université de Paris

Nicolas CHANAVAT
Université de Rouen-Normandie

« Nous devons l'examiner [l'esport], car nous ne pouvons pas dire "ce n'est pas nous". Il ne s'agit pas des Jeux Olympiques. Les jeunes s'intéressent à l'esport et à ce genre de choses. Regardons tout cela. Allons à leur rencontre. Voyons si nous pouvons établir des liens. »

Tony ESTANGUET – 9 août 2017

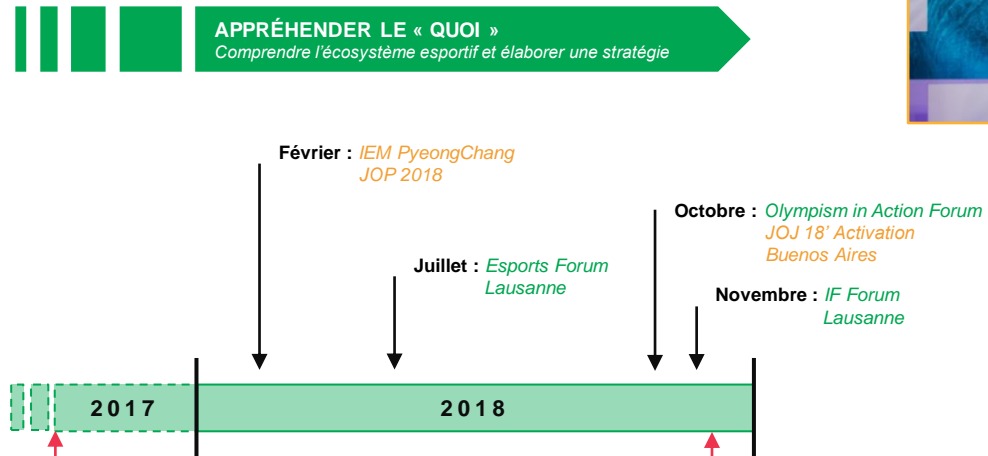


« Nous ne savons pas encore à 100 % si l'esport est vraiment du sport, en ce qui concerne l'activité physique et ce qu'il faudrait pour qu'il soit considéré comme un sport. Mais si jamais quelqu'un participe à une compétition virtuelle de football ou d'autres sports, cela présente un grand intérêt. Nous espérons que ces joueurs réalisent de réelles performances sportives. »

Thomas BACH – 30 août 2017

APPREHENDER LE « QUOI »

Comprendre l'écosystème sportif et élaborer une stratégie



Octobre : *Olympic Summit 2017*
Déclaration Publique

Février : *IEM PyeongChang*
JOP 2018

Juillet : *Esports Forum*
Lausanne

Octobre : *Olympism in Action Forum*
J.O.J 18' Activation
Buenos Aires

Novembre : *IF Forum*
Lausanne

Décembre : *Olympic Summit 2018*
Déclaration Publique

IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE OLYMPIC SUMMIT

The development of "eSports"

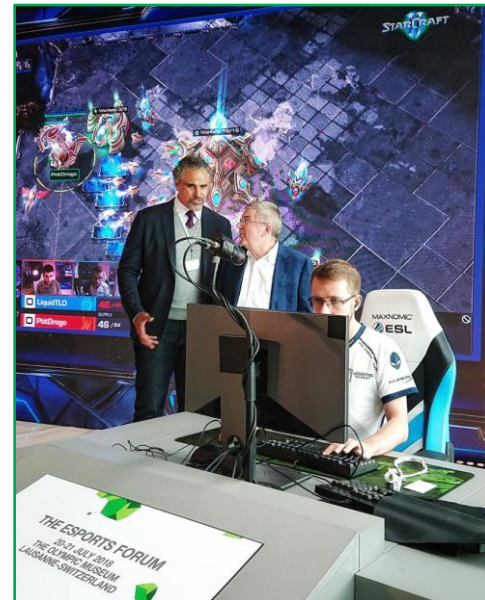
- Joueurs pro considérés comme des athlètes
- Ouvrir le dialogue

IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE 7TH OLYMPIC SUMMIT

The Olympic Movement and esports/egames

- Intégration de l'esport aux JOP prématurée
- Constitution de l'ELG

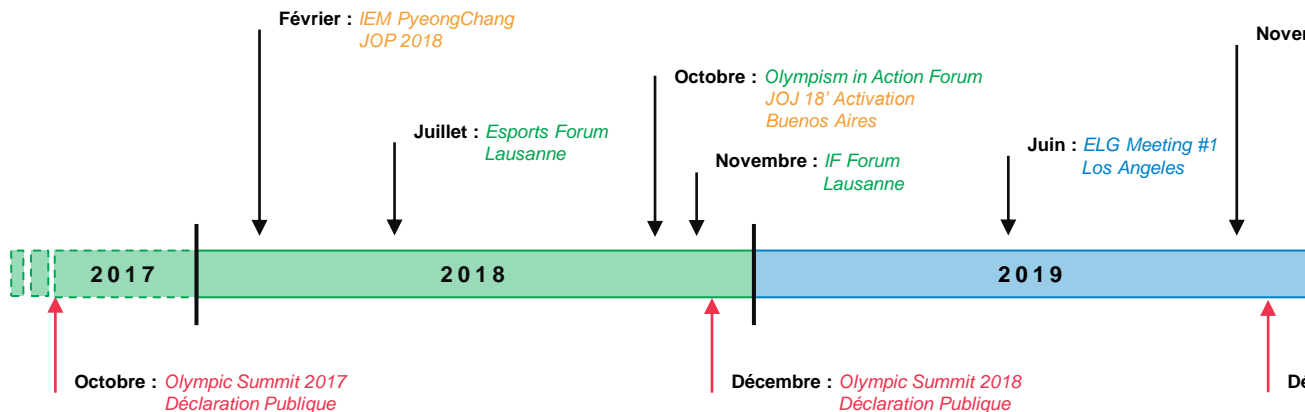


APPRÉHENDER LE « QUOI »

Comprendre l'écosystème sportif et imaginer une stratégie

ÉLABORER LE « COMMENT »

Développer une stratégie composée de mesures actionnables



IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE OLYMPIC SUMMIT

The development of "eSports"

- Joueurs pro considérés comme des athlètes
- Ouvrir le dialogue

IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE 7TH OLYMPIC SUMMIT

The Olympic Movement and esports/egames

- Intégration de l'esport aux JOP prématurée
- Constitution de l'ELG

NEWS

DECLARATION OF THE 8TH OLYMPIC SUMMIT ESPORTS AND GAMING

Deux stratégies :

- Accélération sur les simulations sportives
- Se concentrer sur les pratiquant.e.s pour les jeux

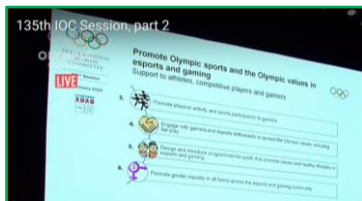
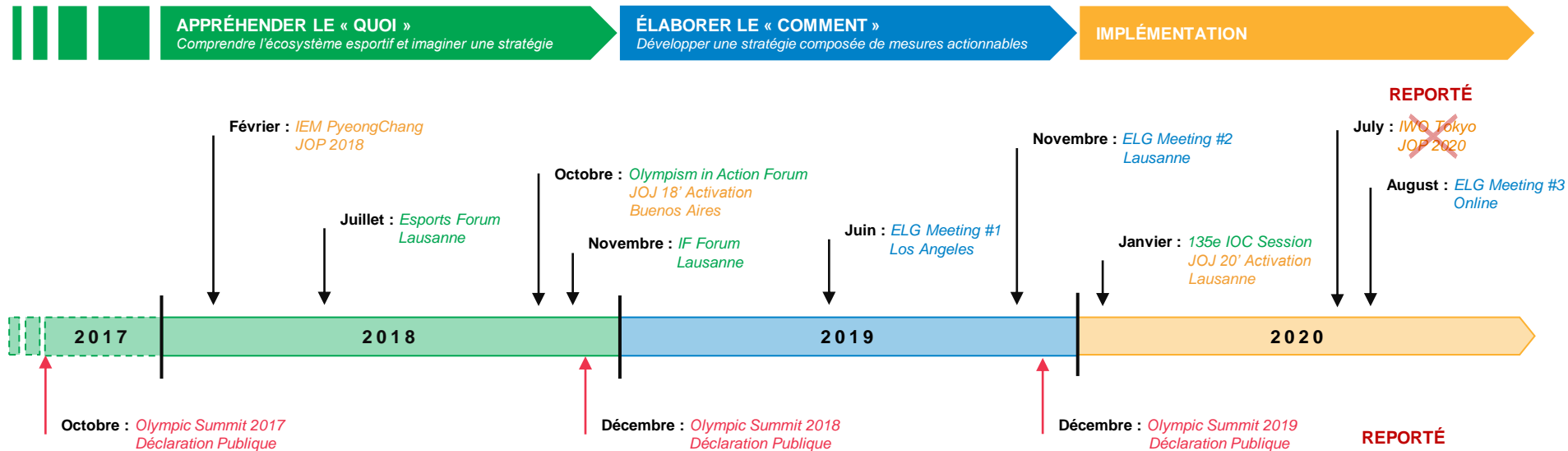
APPRÉHENDER LE « QUOI »

Comprendre l'écosystème sportif et imaginer une stratégie

ÉLABORER LE « COMMENT »

Développer une stratégie composée de mesures actionnables

IMPLÉMENTATION



Les travaux universitaires sur la relation entre l'esport et les Jeux Olympiques restent rares.

Si l'intégration de l'esport au sein des Jeux Olympiques pourrait être considérée comme le point culminant de son processus d'institutionnalisation internationale (Witkowski, 2016), elle s'avère complexe à bien des égards, que ce soit en raison de :

- I. L'inégale "**accessibilité de l'esport**", principalement réduite à **certaines zones géographiques** (Asie du Sud-Est, Amérique du Nord et Europe) et aux **jeunes générations** (Wu, 2019)
- II. La dimension **privée, commerciale et monopolistique** des éditeurs de jeux vidéo (Gries, 2019)
- III. L'**absence de fédérations sportives nationales et internationales légitimes** et la **violence virtuelle inhérente à certains genres de jeux** (notamment les jeux de tir à la première personne) qui ne seraient pas facilement compatibles avec les valeurs olympiques (Pack & Hedlund, 2020).

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.

Cette recherche se concentre donc sur les **avantages et les défis de cette collaboration naissante** entre les principaux acteurs de l'Olympisme et du mouvement sportif.

Ce travail vise notamment à répondre à deux questions :

- I. Dans quelle mesure cette alliance peut-elle affecter les acteurs du monde olympique et sportif ?**
- II. Quels sont les enjeux et les limites associés à cette union naissante ?**

Afin de répondre à ces questions, nous avons mis en place une étude empirique basée sur :

- I. des **entretiens semi-directifs** (n = 11) avec des professionnels de l'esport et de l'Olympisme
- II. l'étude de **données secondaires** (rapports annuels des Sommets Olympiques)

Les données recueillies ont ensuite été analysées à travers un **traitement catégoriel thématique** (Miles et al. 2014) afin de retracer l'évolution de cette alliance et d'illustrer ses perspectives.

	FONCTION	SECTEUR	PAYS	DATE D'ENTRETIEN
INTERVIEWÉ 1	Directeur	Incubateur de Start-up esportives	France	Décembre 2017
INTERVIEWÉ 2	Co-Fondateur	Promoteur sportif	France	Janvier 2018
INTERVIEWÉ 3	Fondateur & Président	Média sportif	France	Janvier 2018
INTERVIEWÉ 4	Directeur Général	Équipe esportive professionnelle	France	Février 2018
INTERVIEWÉE 5	Directrice Marketing & Ancienne joueuse pro	Équipe esportive professionnelle	US	Février 2018
INTERVIEWÉ 6	Directeur Stratégique	Équipe esportive professionnelle	Chine	Février 2018
INTERVIEWÉ 7	Athlète Olympique (SHN)	Fédération sportive olympique	France	Mars 2018
INTERVIEWÉ 8	Vice-Président	Instance sportive	France	Avril 2018
INTERVIEWÉ 9	MCF Droit privé du sport	Enseignant-Chercheur	France	Avril 2018
INTERVIEWÉ 10	Directeur Général	Éditeur de jeu vidéo	US	Avril 2018
INTERVIEWÉ 11	Secrétaire Général	Syndicat d'éditeurs de jeux	France	Avril 2018

Nous avons interrogé les 11 enquêté.e.s sur leur représentation des enjeux et des répercussions potentielles de la relation émergente entre l'Olympisme et l'esport sur leur propre activité.

Les principaux thèmes de notre guide d'entretien concernaient :

- I. Leur perception du mouvement Olympique
- II. Leur perception de l'esport
- III. La relation entre le sport et l'esport
- IV. Les perspectives d'évolution du programme olympique
- V. Le processus d'intégration d'un nouveau sport dans les Jeux Olympiques
- VI. La relation entre les éditeurs de jeux et le mouvement olympique
- VII. La relation entre les associations sportives nationales et les institutions sportives

1. ESPORT : UN NOUVEL OUTIL POUR RECONNECTER LA JEUNESSE AVEC LA MARQUE OLYMPIQUE

« *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.* »

Directeur Général – Éditeur de jeu vidéo (US)

« *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.* »

Directrice Marketing & Ancienne joueuse pro – Équipe esportive professionnelle (US)

Le **fossé générationnel** dans l'audience associée à l'Olympisme partage de nombreux parallèles avec les processus récents d'ajouts de nouvelles disciplines sportives des Jeux olympiques: Basketball 3 x 3, le breaking ou encore le skateboard.

2. L'OLYMPISME, UN ACCELÉRATEUR DE LA LEGITIMITÉ DE L'ESPORT

« 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. »

Directeur Stratégique – Équipe esportive professionnelle (Chine)

« 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. »

Co-Fondateur – Promoteur esportif (France)

CRAINTES DES ACTEURS
DE L'ESPORT

MAIS

ENJEUX POUR LES
JEUX OLYMPIQUES

« 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” ? »

Secrétaire Général
Syndicat d'éditeurs de jeux (France)

« 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**. »

Directrice Marketing & Ancienne joueuse pro
Équipe esportive professionnelle (US)

3. DÉFIS ET LIMITES

RIVALITÉS

« 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**. »

Vice-Président – Instance sportive (France)

CHOIX DES JEUX ET AUTHENTICITÉ

« Soit ils (CIO) 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 NBA2K 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. »

Secrétaire Général – Syndicat d'éditeurs de jeux (France)

MODÈLE

« **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. »

Secrétaire Général – Syndicat d'éditeurs de jeux (France)

PERSPECTIVES

Clarifier le rôle et l'ambition de chaque partie prenante
Olympisme et sport

Établir un agenda commun
Implémentation future d'actions sportives avec la marque olympique

Développement de nouvelles actions
=> Workshops
=> Compétitions
=> Activations de marque

COLLECTER + ANALYSER DE NOUVELLES DONNÉES

Davantage d'acteurs du sport
Organisateurs, CIO, COJO, Ville hôte, diffuseurs, top partners des JO ...

Théorie des parties prenantes
Améliorer l'analyse actuelle de la question de recherche

- 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).
- International Olympic Committee** (2017). *Communique of the Olympic Summit*.
[<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit> ; consulté le 04/02/2020.]
- International Olympic Committee** (2018). *Communique of the 7th Olympic Summit*.
[<https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit> ; consulté le 04/02/2020.]
- International Olympic Committee** (2019). *8th 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.]
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J.** (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.
- Pack, S. M. & Hedlund, D. P.** (2020). Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons, *International Journal of Sport Policy and Politics*.
- Witkowski, E.** (2016). *Esports 2020*. <https://medium.com/playablemediarmit/esports-2020-93c430c3fbfa>
- Wu, Y.** (2019). *The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport*. Master Thesis. Haaga-Helia University of Applied Sciences.

ESPORT ET OLYMPISME : VERS UNE ALLIANCE STRATÉGIQUE ?

ENTRE DÉMOCRATISATION DE L'ESPORT
& RAJEUNISSEMENT DE LA MARQUE



Florian LEFEBVRE
Université Paris-Saclay



Nicolas BESOMBES
Université de Paris

Nicolas CHANAVAT
Université de Rouen-Normandie

2017

IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE OLYMPIC SUMMIT

The development of "eSports"



2018

IOC NEWS

COMMUNIQUE OF THE 7TH OLYMPIC SUMMIT

The Olympic Movement and esports/egames



2019

NEWS

DECLARATION OF THE 8TH OLYMPIC SUMMIT
ESPORTS AND GAMING



2020

NEWS

DECLARATION OF THE 9TH OLYMPIC SUMMIT
VIRTUAL SPORTS AND GAMING

