

Clubs de football et e-sport : analyse croisée des influences et des repositionnements économiques et techniques

Nicolas Besombes (1), Xavier Bodénand (2), Sandy Louchart (3), Charles-Alexandre Delestage (4), Julian Alvarez (4 & 5)

1- TEC, Université Paris Descartes, France

2- Ordirétro, France

3- SimVis, The Glasgow School of Art

4- DeVisu, Université de Valenciennes, France

5- Play Research Lab, Serre Numérique, France

Correspondence : j.alvarez@serre-numérique.fr

Keywords : Football (Soccer), Jeux vidéo, e-sport, Marchés, Simulations sportives

Option: Oral Submission

Introduction

Depuis Septembre 2016, le Paris St Germain¹, puis l'AS Monaco² et enfin l'Olympique Lyonnais³ se sont lancés respectivement dans l'e-sport en s'offrant leur équipe de pro-gamers. Le rapprochement de ces clubs professionnels français vers l'e-sport n'est pas un cas isolé et s'inscrit dans un mouvement déjà amorcé par d'autres clubs européens : Beşiktaş Jimnastik Kulübü (janvier 2015); VFL Wolfsburg (mai 2015); FC Santos (août 2015)... Pour cette liste de clubs, non exhaustive, deux cas semblent se profiler : soit comme pour Wolfsburg, l'idée est de se focaliser exclusivement sur des compétitions de jeux vidéo de Football tels *FIFA* (Electronic Arts) ou *PES* (Konami), soit comme pour Schalke 04, les clubs s'ouvrent à d'autres jeux en parallèle comme *League of Legends* (Riot Games), *Rocket League* (Psyonix)... Dans les deux cas, cela s'inscrit dans des stratégies de diversifications économiques et de positionnements de marché... Ainsi, selon les victoires recensées, la notoriété des pro-gamers, les retombés économiques et publicitaires, les clubs seront sans doute amenés à modifier leurs positionnements dans le cadre de l'e-sport. En parallèle, il est intéressant de noter que des changements s'opèrent aussi dans les jeux vidéo de football eux-mêmes qui ont connu de nombreuses évolutions et une hybridation progressive des gameplays (principes de jeu). Il est à noter également que ces transformations subissent progressivement une contamination de plus en plus forte du média dominant en ce qui concerne le football, la télévision, jusqu'à devenir à son tour en pur spectacle. En partant de ce constat, il est fort probable que ces évolutions successives de gameplays ont et vont impacter les compétitions de jeux vidéo de football dans le cadre de l'e-sport. Si tel est le cas, cela peut également jouer un rôle auprès des clubs dans leurs stratégies et leurs positionnements dans le cadre de l'e-sport comme en témoigne par exemple l'article

¹ <http://www.psg.fr/fr/News/112002/Article-Cote-Club/77444/Le-Paris-Saint-Germain-lance-son-ambitieux-projet-eSports>

² <http://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/Fifa-l-as-monaco-s-associe-avec-epsilon-esports/740647>

³ <http://www.lequipe.fr/Esport/Actualites/L-ol-va-se-lancer-sur-fifa-17-a-son-tour/747615>

d'Alexandre Hocquet (Hoquet, 2016). A l'opposée, les clubs pourront sans doute influencer à leur niveau l'évolution des gameplays et les contenus des différents titres vidéoludiques de football. Récemment l'équipe d'Islande a refusé de paraître dans le jeu *FIFA* car le montant proposé par l'éditeur du jeu était perçu comme trop bas⁴. Ce sont ces différentes relations, influences et repositionnements croisés entre les clubs de football et l'e-sport que nous souhaitons exposer et étudier dans le cadre de cette communication.

Méthode

Pour conduire notre travail de recherche, après avoir exposé les définitions et positionnements en lien avec les notions d'e-sport, de sport, de jeux électroniques et de gameplay, nous établirons dans un premier temps un état de l'art des principales évolutions des jeux vidéo de football et leur entrée dans le cadre de l'e-sport. Nous tâcherons de recenser par une analyse hypothético-déductive ce qui a conduit ces différentes modifications. L'étude analytique effectuée, nous conduirons une série d'entretiens semi-directifs auprès d'acteurs représentant respectivement des comités d'organisation en lien avec l'e-sport, l'industrie vidéoludique, des clubs de football participant à des tournois de e-sport et des chaînes de télévision proposant des émissions consacrés à l'e-sport. Nous tablons sur un nombre minimal de huit entretiens avec au minimum de deux acteurs pour chacune des quatre catégories évoquées. En s'appuyant sur ces différents entretiens, notre objectif est à la fois d'éprouver nos différentes hypothèses, mais également d'ouvrir de nouvelles perspectives.

Résultats

Les résultats attendus sont de constater des influences et des repositionnements croisés entre le monde de l'e-sport, l'industrie vidéoludique, les clubs de football et les médias d'une part, et d'autre part, d'être en mesure de dresser une première série d'indicateurs et de paramètres de natures économiques et techniques à travers le temps. Nous pensons notamment mettre en lumière que le fait de transposer de manière réaliste une simulation sportive pour l'appliquer à des compétitions de e-sport est sans doute moins attrayant que la proposition de jeux où viennent s'intégrer des éléments qui s'écartent de notre monde quotidien : disposer de joueurs clonés dans deux équipes adverses, introduire des règles de jeu ou des lois physiques inédites, proposer des univers ou des mises en scène imaginaires...

Discussion

Une fois les résultats obtenus, il s'agira de les interpréter, d'en préciser les limites et d'ouvrir la discussion sur les hybridations potentielles que l'on pourrait voir apparaître entre l'e-sport et le sport analogique tant sur le plan des règles que des aspects techniques et économiques. Pour nourrir la discussion, nous proposerons également d'établir des parallèles avec d'autres types de sports qui se positionnent également sur l'e-sport : le basketball et le baseball.

Références

⁴http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/20/l-equipe-de-football-d-islande-refuse-de-figurer-dans-le-jeu-video-fifa-17_5000901_4408996.html

Besombes, N. (2016), Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités, thèse de doctorat, TEC, Université Paris Descartes

Frasca, G. (2001), Videogames of the oppressed : Videogames as a means for critical thinking and debate, Thesis of Master of Information Design and Technology, School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology

Guardiola, E. (2016), The Gameplay Loop: a Player Activity Model for Game Design and Analysis, Conference: ACE, At Osaka, Japan, Volume: 2016, https://www.researchgate.net/publication/310480261_The_Gameplay_Loop_a_Player_Activity_Model_for_Game_Design_and_Analysis

Hocquet A. (2016), Football Manager: Mutual Shaping between Game, Sport, and Community, Kinephanos, <http://www.kinephanos.ca/2016/football-manager/>

Wagner, M. (2006), On the Scientific Relevance of eSports, International Conference on Internet Computing, page 437-442. CSREA Press