

Mémoire

eSport vs. sport traditionnel :
complémentarité ou substitution ?



Manon PILLOT

Janvier 2021



eSport vs. sport traditionnel : complémentarité ou substitution ?

présenté par

PILLOT Manon

Numéro d'étudiante

167411256

Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de Bachelor of Science HES-SO en
Hôtellerie et professions de l'accueil délivré par l'Ecole hôtelière de Lausanne

Lausanne, Suisse

(Janvier 2021)

Code de l'honneur de l'EHL

En ma qualité d'étudiant/e de l'Ecole hôtelière de Lausanne, je soutiens et défends l'intégrité académique, la rigueur académique et la liberté académique comme autant de valeurs fondamentales et essentielles d'un enseignement supérieur. J'affirme, en donnant ma parole d'honneur, que les travaux soumis en mon nom sont le fruit de mes propres efforts et que toute idée ou tout document, utilisé pour étayer ce travail et ne constituant pas une réflexion personnelle, est cité et référencé en conséquence.

Remerciements

Rien de mieux pour parler d'un sujet que d'être passionné. Étant particulièrement attirée par l'eSport et la finance, le choix du thème de cette thèse a été une évidence. En effet, l'intérêt que je porte aux jeux vidéo n'est pas récent. Pouvoir assister à l'expansion de cet univers si particulier est fascinant. Par ailleurs, le sport automobile m'intéresse depuis des années. Je porte également un réel intérêt au football et au basket-ball, des sports emblématiques des cours de récréation. Le fait qu'ils soient accessibles à tous a rendu leur essor particulièrement rapide. Ainsi, leurs communautés comptent des milliers de fans tout autour du monde.

Ces dernières années, nous avons pu observer une explosion de la popularité de l'eSport. Auparavant, le sport virtuel était considéré comme le « petit frère » du sport traditionnel. Aujourd'hui, il est devenu son concurrent principal. Avec l'arrêt temporaire de la plupart des industries, du fait du coronavirus, l'eSport a pu rattraper l'avance qu'avait jusqu'alors le sport traditionnel.

Cette thèse peut être considérée comme un projet personnel. Cependant, elle a impliqué de près ou de loin de nombreuses personnes.

Dans un premier temps, je voudrais remercier M. DERCHI Giovanni-Battista, professeur à l'École hôtelière de Lausanne, qui m'a accordé le privilège d'être le directeur de ma thèse, qui a pris ce rôle très au sérieux, et qui a toujours fait preuve de respect et d'empathie.

Je tiens à témoigner toute ma reconnaissance à M. DERCHI Francesco, professeur à l'École hôtelière de Lausanne, qui m'a fait l'honneur d'être le second lecteur de cette thèse.

Je souhaite également remercier Mme WALKER Christine, pour le temps qu'elle m'a accordé. Par ailleurs, cette thèse n'aurait pas pu être réalisée sans la centaine de personnes qui m'a fait le plaisir de répondre à mon sondage. Je remercie particulièrement Xavier Oswald, Brice Germain, Gianfranco Giglioli, Kimmy Larsson, Fabrizio Donoso, Federico Malvestiti, Paul Henchoz, Williams Kwantwoo, Anouck Darbellay, Bobby Jones, Harry Hurst, Rob Gray et Alexandre Pasquini, pour avoir accepté d'être interrogés.

Je remercie mes amis, qui ont toujours été présents et avec qui j'ai passé des moments extraordinaires, ainsi que les personnes que j'ai eu le plaisir de côtoyer au sein de cette grande institution qu'est l'École hôtelière de Lausanne.

Je souhaite évidemment remercier Mme HERNAEZ Jenelle, qui a été d'un grand soutien lors de ces longs mois de travail.

Pour finir, mes pensées vont à ma famille, et tout particulièrement à ma mère et à ma grand-mère, qui m'ont encouragée à étudier et qui m'ont donné tous les outils pour réussir.

Résumé

L'objectif de cette thèse est d'analyser la relation économique qui relie l'eSport au sport traditionnel. Par conséquent, la question faisant l'objet de ma recherche est la suivante : « eSport vs. sport traditionnel : complémentarité ou substitution ? ». Dans ce contexte, nous nous intéresserons aux spectateurs, ainsi qu'aux sponsors. De plus, nous avons décidé de nous concentrer sur trois sports : la Formule 1, le football et le basket-ball.

Afin de répondre à la problématique, nous avons procédé à un sondage, comprenant des questions sur ces trois sports. Dans un second temps, nous avons mené plusieurs entretiens semi-structurés avec des sportifs, des eSportifs et des experts de chaque activité. Les données collectées nous permettent de savoir qui de l'eSport ou du sport traditionnel attire le plus de spectateurs, et si ces personnes s'intéresseront ensuite à l'autre activité. Les entretiens permettent quant à eux de comprendre l'économie de l'eSport et du sport traditionnel, ainsi que les changements d'investissements des sponsors.

Nous avons découvert un effet de complémentarité : par exemple, 46 % des spectateurs de la Formule 1 ont exprimé leur désir de passer de l'eSport au sport traditionnel. En revanche, c'est un effet de substitution qui anime les sponsors. Nos recherches ont pour objectif d'enrichir la connaissance scientifique actuelle sur ce sujet et d'orienter les managers du secteur, afin qu'ils puissent mieux appréhender l'incertitude future.

Table des matières

Introduction	1
Revue de littérature.....	4
Que connaissons-nous de l'eSport ?.....	4
Que connaissons-nous du sport traditionnel ?.....	9
Explication des notions de « complémentarité » et de « substitution »	11
L'écart	12
Modèle conceptuel	14
Modèle.....	14
Problématique et question de recherche	15
Méthodes	16
Méthode n°1 : le sondage	16
Méthode n°2 : les entretiens	17
Limites	18
Les limites du sondage	18
Les limites des entretiens	18
Résultats	19
Analyse globale des résultats obtenus	19
Analyse des résultats obtenus pour la Formule 1	22
Analyse des résultats obtenus pour le football	27
Analyse des résultats obtenus pour le basket-ball	32
Discussion	37
Récapitulatif des résultats du sondage	37
L'évolution de l'eSport et du sport traditionnel	38
Analyse des choix des sponsors	39
Conclusion	41
Bibliographie.....	44
Annexes.....	49
Questionnaire	53
Questions d'interview	56

Table des illustrations

Figure 1: Économie de l'eSport, du point de vue des organisateurs	6
Figure 2: Chiffre d'affaires total de la National Basketball Association (NBA) de 2001 à 2016, par saison (en milliards de dollars des États-Unis)	9
Figure 3: Économie du sport traditionnel, du point de vue des organisateurs	11
Figure 4: Proportion et Attirance	19
Figure 5: Proportion de personnes ne pratiquant qu'une seule activité	20
Figure 6: Consommation de jeux vidéo en 2020 par rapport à 2019	21
Figure 7: Attirance (Formule 1)	22
Figure 8: Intérêt (Formule 1)	23
Figure 9: Flux d'intérêts (Formule 1)	24
Figure 10: Schéma des flux d'intérêts relatifs à la Formule 1	25
Figure 11: Économie de la Formule 1	26
Figure 12: Attirance (football)	27
Figure 13: Intérêt (football)	28
Figure 14: Flux d'intérêts (football)	29
Figure 15: Schéma des flux d'intérêts relatifs au football	30
Figure 16: Attirance (basket-ball)	32
Figure 17: Intérêt (basket-ball)	33
Figure 18: Flux d'intérêts (basket-ball)	34
Figure 19: Schéma des flux d'intérêts relatifs au basket-ball	35

Table des tableaux

Tableau 1: Caractéristiques des clubs d'eSport ayant effectué une levée de fonds	8
Tableau 2: Tableau des corrélations (Formule 1)	23
Tableau 3: Tableau des corrélations (football)	28
Tableau 4: Tableau des corrélations (basket-ball)	33
Tableau 5: Tableau récapitulatif des corrélations	37
Tableau 6: Tableau récapitulatif des flux d'intérêts	37
Tableau 7: Tableau récapitulatif des intervalles de confiance	38

Introduction

« Tout le monde s'est rendu compte que l'eSport existe ». Ces paroles sont celles de Xavier Oswald, Chief Revenue Officer (CRO) d'OG eSports, recueillies lorsque nous l'avions interrogé dans le cadre de cette thèse. Effectivement, l'année 2020 représente un tournant dans l'univers de l'eSport. Le monde s'est réveillé et a réalisé le potentiel de cette discipline. Sa communauté et l'intérêt de cette dernière pour cette activité ont grandi. De son côté, l'audience télévisuelle du sport traditionnel s'est dégradée et l'âge des spectateurs ne cesse d'augmenter. Il est alors pertinent de se demander quelle relation existe entre ces deux disciplines. Se tirent-elles mutuellement vers le haut, en apprenant l'une de l'autre, grâce à un effet de complémentarité ? Au contraire, un effet de substitution persiste-t-il, laissant alors le sport traditionnel de côté pour laisser la place à l'eSport ? La substitution et la complémentarité sont des thèmes qui ont été abordés en microéconomie, lors de mon premier semestre d'étude à l'École hôtelière de Lausanne. Ils sont régulièrement revenus par la suite, dans d'autres matières. Leur importance m'a ainsi donné envie d'expérimenter leur modèle dans des domaines qui n'ont rien à voir avec l'hôtellerie, mais qui me passionnent tout autant. L'eSport est donc apparu comme une évidence. Selon l'Association France eSport, l'eSport désigne : « 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. » Dans cette thèse, nous appellerons « sport traditionnel » le sport physique, dont l'eSport s'est inspiré pour créer le jeu vidéo. Nous avons décidé de nous concentrer sur trois disciplines distinctes :

- la Formule 1 ;
- le football ;
- le basket-ball.

L'équivalent de ces trois sports existe en version eSport. Il s'agit respectivement de :

- F1 2020 ;
- FIFA 2021 ;
- NBA 2K21.

Il s'agit des trois dernières versions disponibles. Afin de faciliter la lecture de cette thèse, nous emploierons plusieurs acronymes :

- F1 pour Formule 1 ;
- FIFA pour la version virtuelle du football ;
- National Basketball Association (NBA) pour le basket-ball ;

- NBA 2K pour la version virtuelle du basket-ball.

Dans cette thèse, nous essayerons de savoir s'il existe un lien de complémentarité ou de substitution entre l'eSport et le sport traditionnel. Pour cela, nous nous concentrerons sur les flux d'intérêts des adeptes de chaque discipline, ainsi que sur le comportement des sponsors. En effet, par flux d'intérêts, nous cherchons à mesurer le niveau d'attraction entre les différentes activités de l'eSport et du sport traditionnel. Dans le cadre de cette recherche, nous avons élaboré un plan, afin de collecter des données quantitatives et qualitatives. Pour commencer, un questionnaire, disponible durant un mois, a été envoyé à des amateurs de sports et jeux vidéo via différents canaux de distribution. Il nous a permis de constater que le sport traditionnel avait un fort avantage sur l'eSport. En effet, les personnes sondées ont confirmé leur préférence pour le sport traditionnel. La plupart des gens s'intéressent en premier lieu à ce dernier, avant de se tourner vers l'eSport. Il faudra en effet laisser encore quelques années à l'eSport pour rattraper le sport traditionnel, bien que l'année 2020 soit la preuve de l'augmentation des audiences d'eSport. Par la suite, nous avons mené des entretiens semi-structurés avec des sportifs, eSportifs et experts dans chaque secteur. Ces derniers nous ont été utiles, afin de découvrir le rôle des sponsors dans chaque discipline. Nous avons pu comprendre que les sponsors commencent doucement à se tourner vers l'eSport. En effet, ils retirent une part de leur investissement en sport traditionnel pour l'allouer à l'eSport. La pratique de ce dernier étant relativement récente, nous constatons une grande incertitude au sujet de son avenir. Il faudrait que les équipes d'eSport et de sport traditionnel agissent, de manière à ce que les sponsors acceptent d'augmenter leurs budgets, afin de sponsoriser les deux activités, sans devoir réduire le budget de l'une des deux. Par ailleurs, la plupart des équipes de sport traditionnel ont un partenariat avec une équipe d'eSport qui représente leur discipline. Enfin, tous les eSportifs interrogés s'intéressent au sport traditionnel, alors que l'inverse n'est pas toujours vrai.

À travers cette thèse, nous verrons tout d'abord qu'il est important d'avoir une bonne connaissance des parties qui composent la question de recherche. Autrement dit, il est important d'étudier l'eSport, le sport traditionnel, ainsi que les effets de substitution et de complémentarité. En second lieu, nous développerons le modèle conceptuel, les différentes méthodes employées pour répondre à la problématique, ainsi que leurs limites. Nous analyserons ensuite les résultats obtenus, permettant de synthétiser toutes les données collectées. Enfin, nous verrons quels sont les points les plus importants que nous avons retirés des entretiens et quelle est la conclusion globale de cette thèse. Les annexes de cette dernière, placées à la fin du présent document, permettent d'obtenir davantage de précisions sur les concepts développés dans cette étude.

À partir des résultats que nous avons obtenus, nous pouvons conclure que l'eSport et le sport traditionnel ont un effet de complémentarité : chacun a la possibilité de faire croître la communauté de l'autre. Par exemple, la Formule 1 possède un flux d'intérêts de 46 % pour passer de l'eSport au sport traditionnel. De plus, avoir d'importants sponsors du sport traditionnel en eSport place directement ce dernier sur le devant de la scène. L'effet de substitution est aussi présent avec l'argent investi par les sponsors, puisque ces derniers procèdent à un arbitrage budgétaire, lorsqu'ils décident de sponsoriser l'eSport ou le sport traditionnel. Leur budget n'étant pas illimité, ils doivent faire des concessions. Enfin, l'effet de substitution réside dans le fait qu'il est impossible de pratiquer les deux activités simultanément. Xavier Oswald, a pris le temps de comparer les effets de complémentarité et substitution qu'il existe entre l'esport et le sport traditionnel avec ceux qui animaient le e-commerce et le commerce traditionnel il y a dix ans. Ces résultats permettront d'enrichir la connaissance scientifique du secteur du sport. Ils aideront également les dirigeants des organisations sportives à mieux appréhender l'avenir. Notre étude mettra en avant certaines opportunités et avantages auxquels ils n'auraient pas pensé, ainsi que les risques, s'il y a substitution par exemple. Cela leur permettra de compléter leur vue d'ensemble sur leur secteur d'activité et de procéder à l'élaboration de la méthode d'analyse qu'est le Strengths Weaknesses Opportunities Threats (SWOT), spécifiquement pour leur entreprise.

Revue de littérature

Dans cette revue de littérature, nous commencerons par exposer ce que nous connaissons déjà sur l'eSport, puis nous ferons le point sur le sport traditionnel. Par la suite, nous expliquerons ce que signifient les termes « complémentarité » et « substitution », qui joueront un rôle très important dans cette thèse. Pour finir, nous analyserons le manque actuel de connaissances que notre sujet comblera.

Que connaissons-nous de l'eSport ?

À partir de la notion d'eSport expliquée précédemment, il est évident que, compte tenu de l'esprit de compétition des joueurs, il a fallu peu de temps avant qu'ils ne se défont et que naisse la première compétition d'eSport. En effet, d'après Millenium (2013) journal relayant l'actualité des jeux vidéo, elle aurait eu lieu en 1997. D'un point de vue global, Newzoo (2020) qui est le leader dans l'analyse du marché du esport, nous apprend que les revenus générés par l'eSport en 2020 devraient être de l'ordre d'un milliard de dollars (voir graphique complémentaire n°1 en annexe), cela représente une diminution de 0,8 % par rapport à 2019. D'autre part, les trois quarts de ces revenus proviennent des médias et sponsors. En effet, les sponsors donnent de l'argent, afin d'obtenir une visibilité et surtout de pouvoir collecter des informations permettant de cibler plus facilement leurs futurs clients. Pour les équipes d'eSport, signer un contrat avec une marque connue apporte également de la visibilité et leur permet de se faire connaître davantage. Cela permet aussi d'attirer des sponsors plus petits, puisque ces derniers se sentent en sécurité et considèrent leur investissement comme étant rentable. Il existe différentes catégories de sponsors, par exemple, les endémiques et les non-endémiques. Autrement dit, ceux qui ont un lien direct avec l'eSport et ceux qui n'en ont pas. D'après International Esports Gaming (IEG, 2018), la première catégorie représente 53 %. Par conséquent, les produits qui n'ont pas de lien avec l'eSport représentent un peu moins de la moitié des sponsors. Selon Paul Henchoz, ex-joueur professionnel FIFA, le sponsoring non-endémique devrait croître. Xavier Oswald nous apprend quant à lui que les budgets sponsoring de l'année 2021 sont considérables, puisque ceux de l'année 2020 n'ont pas été utilisés, ou très peu, du fait de la pandémie. D'après Brendan Donohue, directeur de la NBA 2K League, de nombreuses entreprises non-endémiques ont pris conscience qu'il était nécessaire d'investir dans l'eSport. Il nous apprend également qu'en 2018, la NBA a lancé NBA 2K League, qui est devenue la première organisation de sport aux États-Unis à avoir sa propre ligue d'eSport. En revanche, le sponsoring représente une source de financement très instable.

Pour cette raison, de nombreuses compagnies essayent de s'orienter vers des revenus plus constants, tels que les abonnements mensuels, mais cela reste un sujet sensible. Nous retrouvons également ces deux catégories de sponsors dans le sport traditionnel. Autre point en commun, les eSportifs et sportifs s'entraînent aux mêmes rythmes, c'est-à-dire six à sept jours par semaine pendant plusieurs heures. Même hors saison, les deux athlètes ne décrochent pas de leur activité puisque de nouvelles stratégies pourraient voir le jour. Dans le cas de l'esport, cela pourrait aussi être une nouvelle mise à jour. Ils doivent donc toujours être à l'affût de la moindre nouveauté. D'autre part, il a été démontré par l'Université de Genève (2017) que la pratique des jeux vidéo augmente les facultés cognitives spatiales, attentionnelles et perceptives ainsi que l'apprentissage.

Le schéma ci-dessous représente l'économie de l'eSport, d'après les informations recueillies lors de mon entretien avec Xavier Oswald. Comme indiqué précédemment, les marques sponsorisent les clubs, ainsi que les compétitions, les joueurs et les chaînes de rediffusion. Les équipes perçoivent également quatre autres types de revenus : la publicité des équipes, la vente de produits divers, le streaming sur les médias, les *cash prizes* des compétitions qu'ils remportent, ainsi que des profits partagés. Ces deux derniers proviennent des compétitions. Il y en a deux types : les tournois traditionnels et les franchises. Le premier type fonctionne comme la plupart des compétitions connues : les équipes paient des frais d'inscription et remportent le *cash prize* si elles gagnent. Il faut savoir que la majorité des *cash prizes* sont reversés aux joueurs. Le club n'en prend qu'une partie et profite principalement de sa notoriété. Les joueurs perçoivent un salaire mensuel de la part de leur équipe, et des revenus résultant du streaming et des sponsors. L'autre type de compétition prend la forme d'une ligue pour chaque jeu, comme dans le sport traditionnel : les équipes paient un droit d'entrée. Le nombre de places dans ces ligues est limité. Elles vont donc au plus offrant et peuvent se revendre. Les profits de la ligue sont ensuite répartis entre les équipes, selon les termes de leurs contrats. Les ligues, quant à elles, se font de l'argent de la même manière que les équipes, autrement dit, avec les sponsors, la publicité et la vente de produits divers. À cela vient s'ajouter la vente de tickets (puisque certaines d'entre elles possèdent des arènes) et la vente des droits de rediffusion.

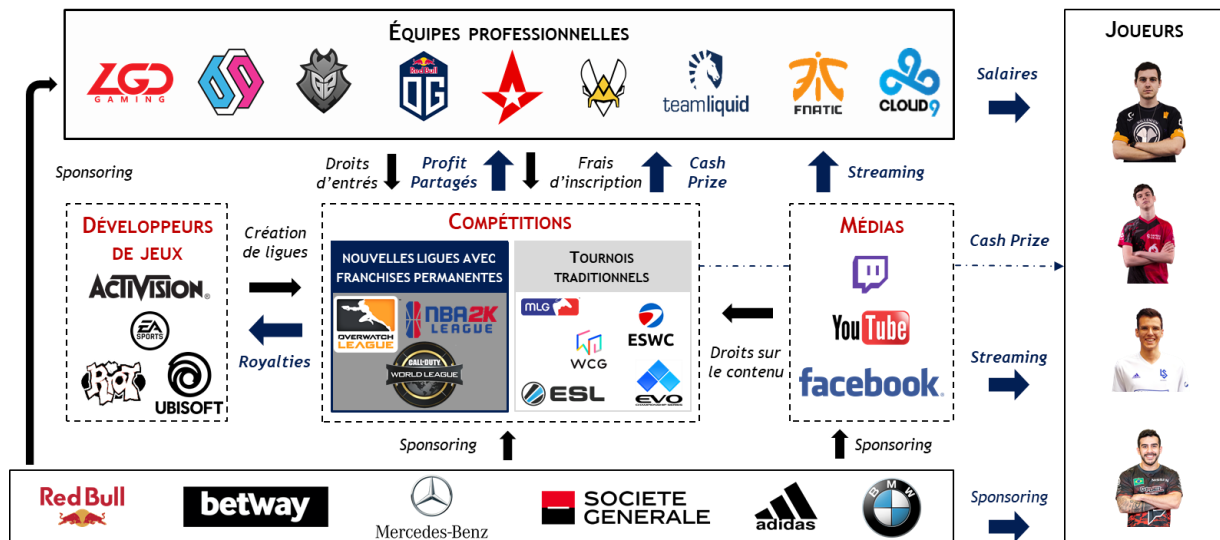



















































Figure 1: Économie de l'eSport, du point de vue des organisateurs

Les développeurs de jeux créent des ligues et profitent des royalties. Derrière ces développeurs se cachent Blizzard Entertainment, qui détient StarCraft II (un jeu de stratégie qui a été l'un des premiers à être joué au niveau professionnel) et Overwatch. Nous retrouvons également Riot Games, qui a créé League of Legends, et qui rassemble plus de 100 millions de joueurs. Enfin, nous pouvons citer Valve Corporation, qui possède Dota 2 et Counter-Strike : Global Offensive, deux jeux très populaires actuellement. Normalement, l'audience devrait augmenter de 11,7 %, plaçant alors la barre à 495 millions de personnes et dépassant le demi-milliard dans les trois années à venir (voir graphique complémentaire n°2 en annexe). Cela représente presque autant de personnes que lors de la finale de la Coupe du monde de football 2018, opposant la France à la Croatie, avec 517 millions de téléspectateurs en simultané, selon FIFA World Cup (2018). Cette augmentation peut s'expliquer par les actions de certaines entreprises, comme Google. Elles souhaitent se lancer sur un marché en plein essor, qui est aujourd'hui dominé par les deux géants que sont Sony et Microsoft, avec respectivement la PlayStation 5 et la XBOX série X. De plus, le modèle tarifaire proposé par Google avec Stadia leur plateforme de jeux vidéo à la demande, est très différent comparé aux deux géants. La console coûte beaucoup moins chère, puisqu'elle n'est composée que d'une manette et d'un adaptateur. Il faut également une très bonne connexion Internet, car tout se fait via Chrome, le navigateur Google. Les jeux sont disponibles via un abonnement mensuel, comme de nombreuses compagnies le font déjà, se basant sur le modèle des sites de streaming.

D'un autre côté, l'Association of Summer Olympic International Federations (*Future of global sport*, ASOIF, 2019, p.26) affirme que cet engouement pour les jeux vidéo est en partie dû aux réseaux sociaux et aux streamings en direct, qui favorisent énormément la popularisation des nouveaux contenus. Selon un rapport rédigé par l'agence We Are Social (2020), 84 % des personnes âgées de 16 à 64 ans jouent à des jeux à l'aide d'un appareil électronique. Cela représente une augmentation de trois points de pourcentage par rapport à il y a six mois. Ces personnes admettent jouer respectivement à 41 % et 27 % sur ordinateurs et consoles. Nous y apprenons également qu'elles passent en moyenne une heure et dix minutes sur leur console dans le monde. Les pays au-dessus de cette moyenne sont en général des pays en développement (voir graphique complémentaire n°3 en annexe). Un sondage effectué par la même compagnie après le début de la crise sanitaire a permis de révéler que les sondés utilisaient beaucoup plus leurs objets électroniques : au minimum 9 % de plus pour les Smart Watch et jusqu'à 70 % pour les Smartphones. Concernant les jeux vidéo, 35 % passent plus de temps à jouer en ligne, en raison du COVID-19 et 12 % parmi ces personnes comptent conserver cette nouvelle habitude. Il faut aussi prendre en compte les gens qui regardent d'autres personnes jouer aux jeux vidéo, via des plateformes de streaming. Elles représentent 20 % des personnes sondées. Il s'agit du pourcentage le plus élevé pour les personnes pratiquant une activité en lien avec les jeux vidéo. Ces plateformes existent depuis presque une décennie et se sont énormément développées ces dernières années. D'après le cabinet d'audit Deloitte (2020), 40 % des joueurs de jeux vidéo regardent au moins un événement d'eSport par semaine. Tous ces éléments mettent en lumière l'intérêt qu'il faut porter à cette nouvelle industrie. Jean-François Martins, adjoint à la mairie de Paris en charge des sports, du tourisme et des Jeux olympiques (JO), compte même faire de Paris la capitale européenne de l'eSport d'après un entretien accordé au journal *Le Monde* (2018). De son côté, Philippe Guinée, fondateur et président-directeur général (PDG) des régates virtuelles, met l'accent sur le fait que l'eSport permet à de nouvelles personnes de s'intéresser à ce sport, lequel n'est pas accessible à tous. Il permet également aux navigateurs de s'entraîner n'importe où et n'importe quand. Concernant les sports collectifs, nous pouvons imaginer l'eSport comme une aide visuelle à la réalisation et à la création de stratégies, par exemple avec FIFA pour le football et NBA 2K pour le basket-ball. Avec toutes ces preuves de développement, plus d'une dizaine d'équipes d'eSport ont organisé des levées de fonds depuis 2017. Certaines ont atteint plus de 50 millions de dollars, tel que nous pouvons le voir dans le tableau ci-dessous, dont les informations proviennent directement des pages Internet des clubs. Ces levées de fonds ont parfois été effectuées en plusieurs fois.

Tableau 1: Caractéristiques des clubs d'eSport ayant effectué une levée de fonds

DATE	EQUIPE	AUDIENCE	JEUX	ÉCHANTILLON DE SPONSORS	FINANCEMENT
2020		5'707 K	8	  	\$ 35'000'000 
2020		46 K	7	logitech  	\$ 2'000'000 
2020		1'294 K	13	  DIESEL	€ 3'000'000 
2019		2'945 K	7	AOC  logitech	€ 15'000'000 
2019		100 K	6	VERTAGEAR  unicef	€ 3'000'000 
2019		2'245 K	10	Red Bull  	€ 34'000'000 
2019		58 K	6	edf  adidas 	€ 1'800'000 
2019		200 K	9	puma  SAMSUNG	\$ 46'000'000 
2019		2'812 K	17	 ALIENWARE 	\$ 21'500'000 
2018		7'951 K	11	logitech GRUBHUB 	\$ 37'000'000 
2018		2'732 K	14	puma  Microsoft	\$ 53'700'000 
2017		1'066 K	8	CORSAIR  	\$ 35'000'000 
2017		3'234 K	6	  	\$ 15'000'000 

Facebook, Twitter, Youtube & Instagram cumule

Entretenir ce nouveau type d'entreprise nécessite un certain budget. Il y a deux principales dépenses : les salaires, qui d'après un entretien avec la Team Vitality, leader du eSport en France, représentent 85 % des dépenses, et les *gaming houses*, qui sont les lieux de vie des joueurs. Afin d'améliorer leur cohésion et de pouvoir s'entraîner la journée, les joueurs habitent ensemble. Un autre inconvénient de l'eSport est son incertitude économique face à ses revenus. Comme nous l'avons vu, la majorité de ces revenus proviennent des sponsors. Si ces derniers disparaissent, l'eSport disparaîtra avec eux. L'eSport est également contesté en tant que « vrai » sport, en raison de l'effort physique qu'il ne nécessite pas (Cunningham, 2018). Enfin, le nombre de recherches scientifiques dans ce domaine est assez faible (Qian, 2019). Heureusement, pour contrebalancer ces inconvénients, l'eSport possède un grand nombre d'atouts. Tout d'abord, il est en forte croissance : les données collectées sur les sites de streaming permettent d'attester de l'augmentation du nombre de téléspectateurs (Qian, 2019). L'avantage notable qu'a cette discipline sur le sport traditionnel est la possibilité de communication directe entre les téléspectateurs, commentateurs et eSportifs, même lors de certaines compétitions (Pizzo, 2018).

Cela permet aussi de connecter les gens à un univers qui leur permet de s'évader de leur quotidien, lequel, d'après la situation géopolitique actuelle, n'est pas glorieux. La communication est aussi très importante lors des matchs de NBA 2K puisque chaque eSportif contrôle un joueur de l'équipe. Ils ont les yeux rivés sur l'écran et ne peuvent donc pas voir les réactions physiques des autres joueurs comme lors des matchs réels de la NBA. Ils doivent compenser cette faiblesse par une bonne communication. Pour finir, les matchs d'eSport sont beaucoup plus courts que ceux du sport traditionnel. Dans F1, nous parlons de 36 tours de circuit à Interlagos au Brésil, face à 71 tours de circuit réel. Dans FIFA, un match dure six minutes. Par comparaison, un match de football réel dure 90 minutes, plus 15 minutes de mi-temps. Ces compétitions rapides permettent de capter l'attention du spectateur et d'augmenter l'intensité du moment ; il ne doit pas louper une seule minute.

Que connaissons-nous du sport traditionnel ?

Le sport existe depuis la nuit des temps. Il a vu son chiffre d'affaires gonfler au fil des années, comme nous le montre ci-dessous les études de Statista (2019), leader des études de marchés, avec la NBA :

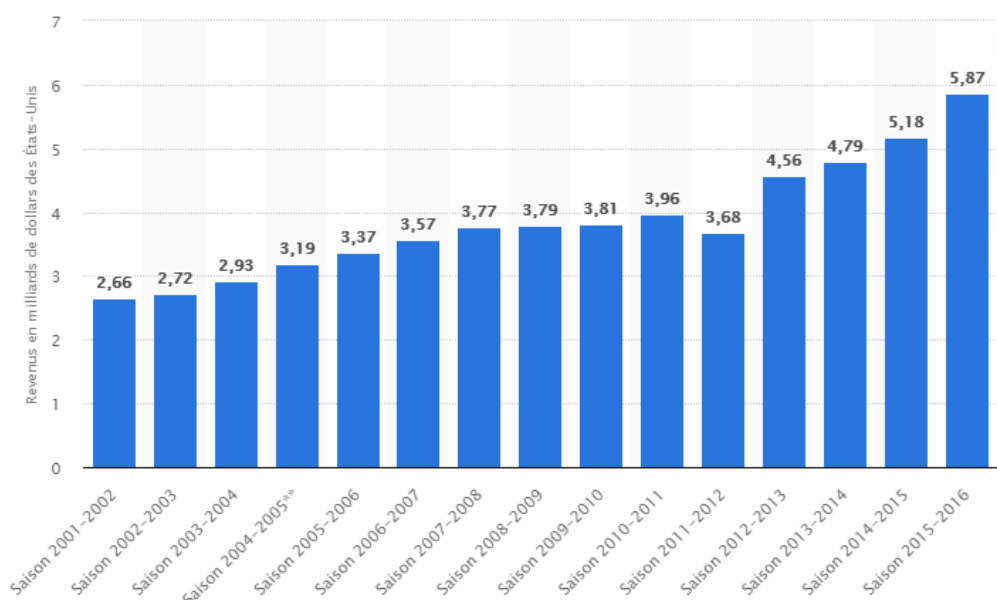


Figure 2: Chiffre d'affaires total de la National Basketball Association (NBA) de 2001 à 2016, par saison (en milliards de dollars des États-Unis)

Le monde du sport est en train de changer, comme nous le constatons aux États-Unis. Deloitte nous rappelle qu'en 2018, la Cour suprême a levé la loi sur l'interdiction de parier sur le sport. Depuis cette date, quatorze États ont déjà légalisé l'activité. D'autres aspects mettent en revanche plus de temps à évoluer, comme les barrières auxquelles font face les femmes et la communauté Lesbien(ne)s, Gays, Bisexuels et Transgenres (LGBT+). Ces dernières représentent des opportunités d'évolution pour des sports qui devraient faire preuve d'une plus grande ouverture d'esprit. Anouck Darbellay, ex-footballeuse de haut niveau, nous explique que le simple fait que Puma ait été un sponsor commun entre les femmes et les hommes représente une grande avancée au niveau de l'égalité.

L'un des points communs entre l'eSport et le sport traditionnel est la compétition. Williams Kwantwoo, coach FIFA de la Team MCES, ainsi que d'autres personnes interrogées, insistent sur l'importance de la compétition. Les spectateurs adorent regarder des compétitions : cela leur permet de supporter leur favori. Les sportifs aiment aussi la compétition, car leur objectif est d'être les meilleurs. Plus la compétition est intense, plus l'audience augmente. Cela fait partie des points communs entre l'eSport et le sport traditionnel. On peut ajouter à cela, le travail d'équipe qui est nécessaire entre les joueurs et le coach, la formation intensive pour arriver à de tels niveaux et cette passion qui anime les joueurs. Mentalement, les deux activités sont très demandeuses, les athlètes ont un profond désir de s'améliorer animé par une pensée critique. Du côté financier, l'eSport et le sport ont aussi en commun leurs revenus : les revenus du sport traditionnel sont proches de ceux de l'eSport, puisque ces derniers se sont inspirés du sport traditionnel. Le journal sportif Sportscasting (2020) nous apprend que certains points diffèrent. En plus du sponsoring et de la vente de produits divers, le sport traditionnel réalise des profits grâce à la vente de tickets, car de nombreuses équipes possèdent leur stade, et à l'argent de leur marque déposée. À cela viennent s'ajouter les droits de rediffusion des matchs sur les chaînes de télévision locales, nationales et internationales.

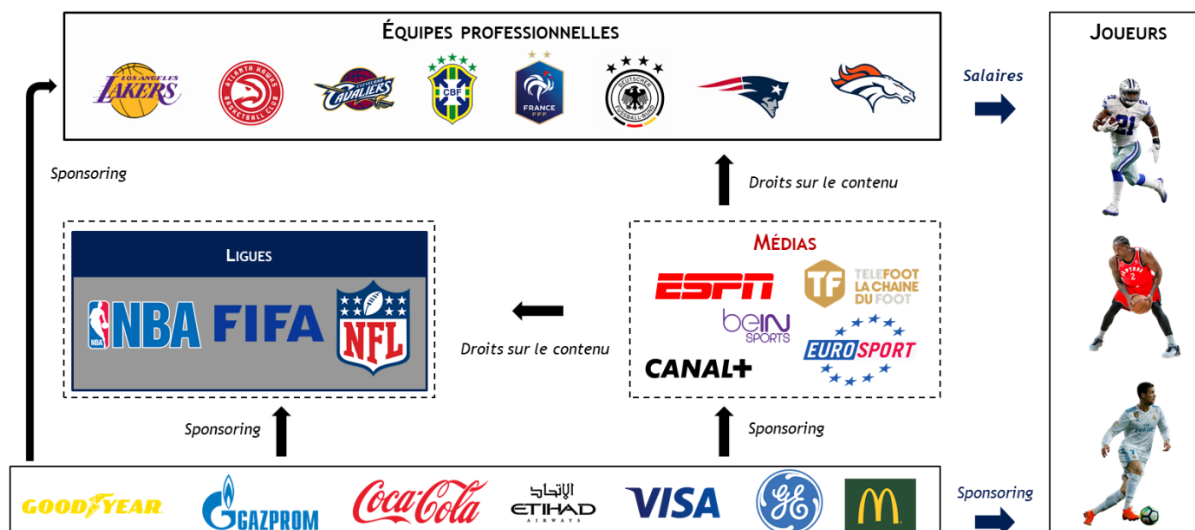


Figure 3: Économie du sport traditionnel, du point de vue des organisateurs

Les dépenses se résument quant à elles aux salaires et voyages, comme pour l'eSport, mais il faut ajouter à cela l'entretien de leurs stades.

Explication des notions de « complémentarité » et de « substitution »

Les principes de complémentarité et de substitution existent sous une forme économique, avec la « théorie des prix standards » développé par l'économiste américain Friedman (1976). Il nous explique que les demandes pour des biens complémentaires devraient augmenter ou baisser ensemble, alors que les demandes pour des biens substituables devraient évoluer dans des directions différentes. Ce principe économique a été développé auparavant par le prix Nobel d'économie de 1970 Samuelson (1974). Il nous indique que le thé et le café sont des substituts, puisque nous pouvons boire l'un ou l'autre. De la même manière, le thé et le citron sont complémentaires. Nous parlons donc de « complémentarité » lorsque le bénéfice est supérieur quand les deux éléments sont combinés, plutôt qu'utilisés séparément. En revanche, le thé et le sel se trouvent entre les deux. Ils ne sont ni complémentaires, ni des substituts. Nous pouvons alors affirmer qu'ils sont indépendants. Voici comment expliquer ce concept économique, dans les grandes lignes. Si nous appliquons ce modèle au sujet de cette thèse, alors, à première vue, concernant l'intérêt des spectateurs, l'eSport et le sport traditionnel pourraient être considérés comme des substituts, puisque nous pouvons pratiquer l'un ou l'autre. En revanche, le sponsoring de ces deux activités pourrait être complémentaire.

Les entreprises peuvent investir dans les deux domaines, en même temps, et parfois en tirer un bénéfice plus important, puisque nous savons que la diversification des investissements permet de réduire l'incertitude et d'assurer une plus grande sécurité. Ce concept est utilisé dans de nombreuses thèses, afin d'expliquer la relation entre deux composantes, comme l'ont fait les professeurs en marketing Lattin et McAlister (1985), et d'identifier les produits complémentaires et les substituts. À travers cette thèse, nous essaierons de découvrir quelle est la relation qui relie l'eSport au sport traditionnel. Nous nous concentrerons sur le point de vue économique, avec les flux d'intérêts des spectateurs et les manières d'investir des sponsors. Les aspects psychologiques et relatifs à la santé ne seront pas abordés. Une étude des aspects physiques et mentaux pourrait faire l'objet d'une autre thèse.

L'écart de connaissances

Un fossé se creuse actuellement entre les fans de sport traditionnel et de eSport. Tout d'abord, du point de vue des âges. Dans son rapport, l'ASOIF (2019) met en évidence l'âge avancé des spectateurs de sport traditionnel (42 ans pour le basket-ball). Il a augmenté de deux ans depuis 2006. D'après le graphique complémentaire n°4 en annexe, nous remarquons que cette donnée a augmenté pour la plupart des disciplines. Cela montre que l'audience n'est pas renouvelée. Par conséquent, les sports courent à leur perte, à moins qu'ils n'apprennent de leur jeune concurrent pour attirer une nouvelle audience. De plus, les relations entre l'eSport et le sport traditionnel ne sont pas vraiment définies d'un point de vue financier. Certaines recherches se sont concentrées uniquement sur l'eSport. Par exemple, les chercheurs et professeurs : Cunningham, Fairley, Ferkins, Kerwin, Lock, Shaw et Wicker (2018) ont analysé son lien avec le management du sport. Ils ont découvert que le degré auquel l'eSport pouvait être rattaché au sport traditionnel dépendait de la conceptualisation utilisée et du contexte. D'autres études, comme celle du docteur en philosophie Pizzo (2018), comparent l'eSport et le sport traditionnel en se concentrant sur le comportement des consommateurs, et permettent de découvrir que les stratégies marketing employées peuvent être les mêmes. D'un autre côté, les docteurs en management du sport : Qian, Wanq, Zhang et Lu (2019) ont examiné les motivations principales des téléspectateurs d'eSport. Ils ont découvert que leur première motivation était « les amis » et « l'envie de socialiser », puis « le fait de rencontrer des personnes ayant le même centre d'intérêt ».

Ces études se sont penchées sur les aspects humains, alors que les professeurs en marketing : Bertschy, Mühlbacher et Desbordes (2019) se sont intéressés à des caractéristiques plus économiques, comme nous cherchons à le faire à travers cette thèse. Ils ont étudié l'influence de la participation d'un club de sport traditionnel dans le domaine de l'eSport, sur sa marque. Il semblerait que la participation d'un club de sport traditionnel dans l'eSport n'ait pas d'impact sur les communautés. Les adeptes de l'eSport se concentrent sur l'eSport et ceux du sport traditionnel sur leur activité. Compte tenu de la croissance rapide de l'eSport (Newzoo, 2020) et du manque d'études, il existe un véritable besoin de recherches académiques.

Modèle conceptuel

Choix des études de cas

Dans cette thèse, il paraît intéressant de mettre en lumière la relation qui relie l'eSport au sport traditionnel. Pour cela, nous nous appuyerons sur trois sports. Selon l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (AFJV, 2018), les jeux vidéo en rapport avec le sport sont les deuxièmes plus suivis par les eSportifs amateurs en France (voir annexe n°5). Cela représente un avantage majeur pour notre étude, puisque cela minimise les difficultés que nous aurions pu affronter, afin de cibler le sondage.

Nous avons choisi :

- la Formule 1 ;
- le football ;
- le basket-ball.

Les deux derniers font partie du top trois des sports ayant le plus grand potentiel de développement selon PricewaterhouseCoopers (PwC, 2019). Le rapport Statista (2019) nous apprend également que les dix sportifs français les mieux payés pratiquent le football et le basket-ball. Cela montre l'importance portée à ces disciplines (voir graphique complémentaire n°6 en annexe). De son côté, la Formule 1 est intéressante d'un point de vue économique, puisqu'elle nécessite de lourds investissements financiers et voit son audience chuter. Il y a également une distinction notable entre ces trois sports : leurs versions eSport se pratiquent toutes sur des supports différents. La Formule 1 nécessite un simulateur relié à un ordinateur, FIFA requiert une console et NBA 2K se joue sur ordinateur. Les trois jeux disposent de nouvelles versions tous les ans.

Ces trois sports ont un point commun : le besoin d'apprendre de l'eSport. Ce dernier voit les communautés de ses jeux augmenter chaque année. Pourrait-il donner une seconde vie au sport traditionnel ? Plusieurs aspects sont à traiter. Premièrement, la communauté : les spectateurs de sport traditionnel s'intéressent-ils aux versions virtuelles de leur sport ? Deuxièmement, le marketing : les sponsors représentent une grande partie des revenus des deux camps. Ainsi, il serait intéressant d'observer si certaines marques sponsorisent les deux disciplines ou si elles passent de l'une à l'autre. Il faut ajouter à cela le fait que les eSportifs soient devenus des influenceurs, à la même échelle que les sportifs, comme l'affirme l'ASOIF (2019). Lors des entretiens, Xavier Oswald nous a expliqué que le changement d'équipe d'un joueur pouvait avoir de nombreuses conséquences, y compris sur les sponsors, qui pouvaient être amenés à suivre leur « ambassadeur ».

Problématique et question de recherche

À première vue, d'après la définition énoncée précédemment, nous aurions tendance à penser qu'un effet de substitution s'opère. Avec les tendances actuelles, le sport traditionnel va continuer à être délaissé par la jeune génération, au profit de l'eSport, qui va continuer à prendre de l'ampleur. Peut-être qu'au bout de quelques décennies, le sport traditionnel s'éteindra, tel que le veut le cycle de la vie, pour laisser place à son successeur plus jeune. D'un autre côté, nous pourrions penser qu'un effet de complémentarité s'opère, laissant alors les deux disciplines continuer à se développer et à apprendre l'une de l'autre. Par conséquent, la question de recherche de cette thèse est la suivante : « eSport vs. sport traditionnel : complémentarité ou substitution ? ».

Méthodes

Afin de répondre à la question de recherche, nous avons employé deux méthodes. Les combiner aide à renforcer la validité des résultats exposés (Modell, 2010). La première, étant un sondage, permettant d'avoir une vision globale des perceptions des amateurs. La seconde, visant à obtenir une vision précise de l'opinion des experts et ce, grâce à des interviews.

Méthode n°1 : le sondage

Le sondage de 17 questions, divisé en quatre parties. Trois parties se rapportent à un sport et la dernière est plus générale. Ce sondage se trouve en annexe n°7. Il a été créé le 25 Septembre 2020 et a été diffusé pour la première fois le 30 du même mois. Nous avons clôturé le sondage au bout d'un mois. Afin de faciliter son partage, nous avons publié le sondage sur des plateformes, telles que Facebook, via les groupes de chacune des promotions de l'École hôtelière de Lausanne, et WhatsApp, avec les groupes de travail créés au fur et à mesure des semestres. Nous nous sommes également servis du site web communautaire Reddit, en postant le lien du sondage sur des pages dédiées à l'eSport, et aux jeux vidéo FIFA, F1 et NBA 2K. Cette dernière action nous a permis d'obtenir des réponses de personnes intéressées par l'eSport. Le message qui accompagne continuellement le lien demandait aux répondants de bien vouloir partager à leur tour le sondage autour d'eux, afin d'augmenter le taux de réponse. Pour chaque sport, nous avons cherché à connaître :

- la proportion de personnes pratiquant le sport traditionnel ;
- le pourcentage de personnes regardant ce sport en direct ou à la télévision ;
- le nombre de personnes jouant à la version virtuelle de ce sport ;
- la part de l'échantillon regardant d'autres personnes jouer aux jeux vidéo ;
- en quelle année les sondés ont commencé à s'intéresser à chaque activité.

Cela avait pour objectif de connaître l'activité qui a déclenché l'intérêt d'une personne pour un domaine et de voir si d'autres activités avaient par la suite suscité son intérêt. Lorsque la personne a indiqué deux fois la même date pour deux activités différentes dans la même discipline, l'ordre des questions a primé. Cela s'est produit huit fois au total :

- F1 : une fois ;
- FIFA : trois fois ;
- NBA : quatre fois.

La dernière partie nous a permis d'en savoir plus sur nos répondants (leur âge, leur sexe et l'augmentation potentielle de leur intérêt depuis l'année dernière).

Ce dernier point est primordial, puisqu'il nous permet de connaître l'impact qu'a eu le coronavirus sur les habitudes des gens. L'âge nous a permis de nous assurer que nous avons correctement ciblé les personnes sondées.

Afin d'analyser les données recueillies, nous avons créé un tableau des corrélations rassemblant les questions à choix fermés que nous avons posé dans chaque partie. Il nous permet de connaître la nature des relations entre les différentes questions que nous avons posé. Si le résultat est proche de « un », alors les variables sont corrélées de façon positive. Elles vont donc aller dans le même sens. À l'inverse, une relation proche de « moins un » sera négative et les variables iront dans des directions opposées. La relation linéaire entre la même question est considérée comme étant parfaite et est donc égale à « un ». Si le résultat est « zéro », alors les variables ne sont pas corrélées. Pour finir, un tableau de probabilité a été élaboré, dans le but d'effectuer des intervalles de confiance bilatéraux, pour toutes les proportions de réponses au questionnaire. Nous avons utilisé la méthode standard de Wald. Il a donc fallu que nous respections certains critères (tous dépendent du nombre de répondants). Pour visualiser des proportions, notre échantillon devait comprendre plus de 30 personnes. Au moins cinq personnes devaient posséder le caractère à tester et au moins cinq ne devaient pas le posséder. Nous avons appliqué les probabilités respectant les critères de la population, avec un niveau de confiance de 95 %.

Méthode n°2 : les entretiens

Pour chaque discipline, nous avons essayé d'interroger :

- un joueur professionnel du sport traditionnel ;
- un joueur d'eSport de la discipline ;
- un professionnel du secteur.

Cela permet de nous faire bénéficier d'une vision plus large de ce qu'il se passe dans l'industrie et d'analyser des points de vue différents. Nous avons envoyé 150 demandes d'entretiens le vendredi 20 novembre, par l'intermédiaire d'Instagram et d'adresses e-mail. En effet, Instagram nous a servi de canal direct de discussion avec les personnes les plus inaccessibles. Les entretiens se sont déroulés du 21 au 25 novembre 2020. Les retranscriptions des entretiens se trouvent en annexes n°8. Même si ces discussions étaient intéressantes, nous avons dû nous concentrer sur les éléments les plus pertinents pour l'analyse des résultats.

Limites

Nos recherches ont atteint certaines de leurs limites, dû à différents facteurs expliqués dans cette partie.

Les limites du sondage

Par rapport à la collecte des données, nous pouvons penser que le sondage n'était pas probabiliste, puisque nous avons envoyé l'échantillon en espérant récolter un maximum de réponses, sans savoir exactement qui répondrait au sondage. Nous pouvons donc penser que l'échantillon ne représente pas proportionnellement la population générale. Lorsque nous avons reçu les réponses au sondage, une partie des personnes n'avaient pas répondu à toutes les questions obligatoires. Ce dernier était composé de quatre parties réparties sur quatre pages différentes. Certaines personnes ont fermé le questionnaire, avant d'avoir rempli les quatre parties. Nous avons donc reçu leurs réponses inachevées. Nous avons décidé de ne pas les inclure dans notre analyse, puisqu'il manquait une partie très importante, qui était la partie « Général ». Enfin, il faut souligner la part d'incertitude dans les réponses données par les participants due au manque d'implication de ces derniers.

Les limites des entretiens

Les personnes étaient réticentes à accepter de réaliser des entretiens. Un grand nombre de personnes n'a pas donné suite à nos demandes. Sur environ 150 propositions envoyées, 28 personnes ont manifesté leur intérêt et seulement treize entretiens ont eu lieu, dont huit par écrit. À la suite des événements survenus cette année, de nombreuses personnes se sont retrouvées débordées et n'ont pas souhaité perdre de temps avec des entretiens. En effet, la saison du sport bat son plein et les calendriers sont réduits à six mois au lieu d'une année complète. Certaines personnes ont néanmoins accepté un compromis, en répondant aux questions par écrit, afin de bénéficier d'une plus grande flexibilité. Des entretiens par vidéo conférence ont été conduits sous forme semi-structurée, permettant ainsi plus de fluidité au cours de la discussion. D'un autre côté, toutes les personnes interrogées n'ont pas eu les mêmes questions. Cela dépendait de leur profession, ainsi que de leur rapport au sport traditionnel et à l'eSport. De plus, du fait des différents niveaux de français et d'anglais des interlocuteurs, la compréhension des échanges fût compliquée. Pour finir, certaines réponses écrites sont restées vagues. Il est également arrivé que la personne ne comprenne pas totalement la question, ou qu'elle ne réponde pas à la question dans son entièreté.

Résultats

Analyse globale des résultats obtenus

D'un point de vue général, le sondage a été très efficace avec 188 réponses collectées. À partir de cela, de nombreuses analyses ont été menées et les résultats les plus intéressants sont présentés dans cette partie. Nous avons obtenu un taux d'achèvement de 94 %, grâce à des répondants âgés de 12 à 50 ans, avec une moyenne de 28 ans et une médiane de 25 ans. Cela montre que nous avons autant de personnes entre 12 et 25 ans que de personnes entre 25 et 50 ans. Nous avons voulu nous concentrer sur les personnes les plus jeunes, avec 70 % de personnes de moins de 30 ans. Nous avons presque réussi à avoir une parité totale, sans le vouloir, avec 53 % de femmes (voir graphique complémentaire n°9 en annexe). La première constatation que nous pouvons faire est que 29 % des sondés ne s'intéressent ni à la Formule 1, ni au football, ni au basket-ball. Ils ont en moyenne 30 ans et les trois quarts sont des femmes. Le graphique suivant montre la proportion de femmes dans chaque discipline, en fonction du nombre total de personnes sondées. Nous constatons que FIFA attire presque deux fois plus de femmes que la Formule 1 et trois fois plus que la NBA. De plus, sur la totalité des personnes interrogées, plus de la moitié s'intéresse au football, un tiers à la Formule 1 et un quart au basket-ball, sport traditionnel et eSport confondus.

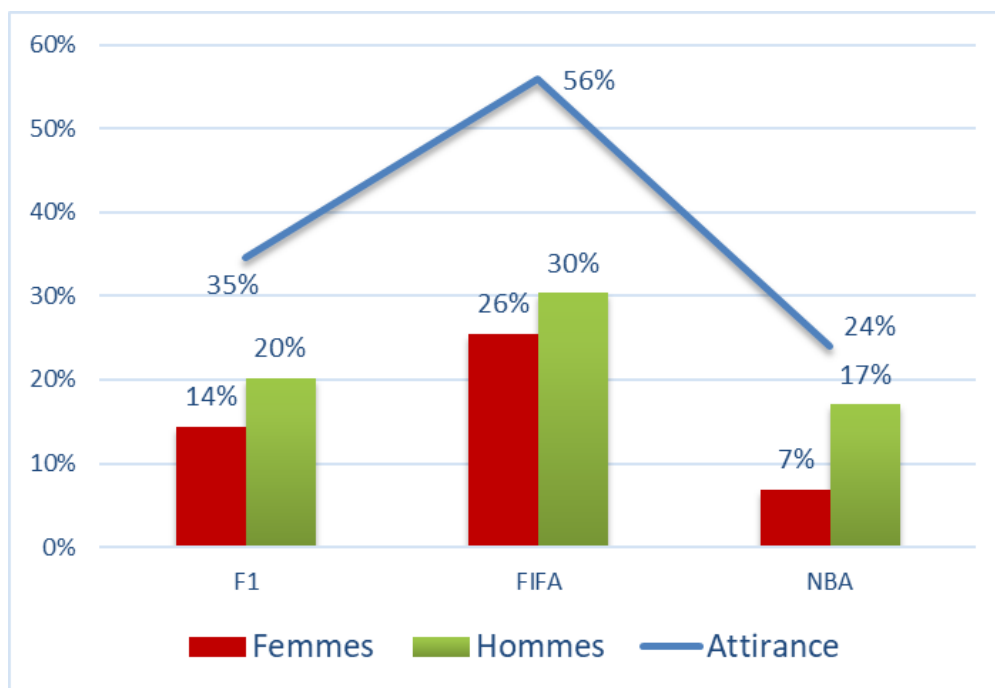


Figure 4: Proportion et Attirance

Nous pouvons d'ores et déjà affirmer que le sport le plus populaire est le football, suivi par la Formule 1 et le basket-ball. Il est alors intéressant de connaître la proportion de personnes intéressées par chacun de ces sports, qui ne pratiquent qu'une seule activité. Sur le graphique suivant, nous pouvons voir que la proportion de personnes ne pratiquant qu'une seule activité par rapport au nombre total de personnes intéressées par la discipline est très forte pour la F1. La plupart de ces personnes ne font que regarder la Formule 1, comme nous pouvons le constater sur le graphique « Attirance » de la partie suivante. Nous pouvons suggérer que les personnes qui ne pratiquent qu'une seule activité apprécient leur zone de confort et ne voient pas l'intérêt d'essayer quelque chose de nouveau. Pour eux, l'eSport ne représente ni un substitut, ni un élément de complémentarité.

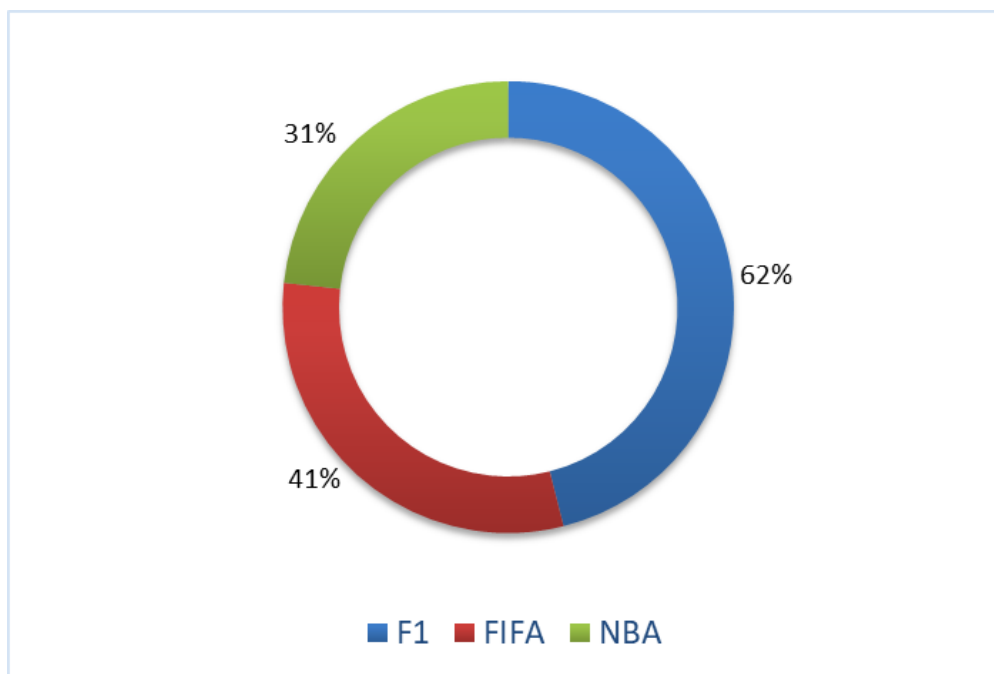


Figure 5: Proportion de personnes ne pratiquant qu'une seule activité

Il semble important de spécifier que la somme des pourcentages n'est pas égale à 100 %. En effet, nous avons divisé le nombre de personnes ne pratiquant qu'une seule activité par le nombre total de personnes intéressées par la discipline. Certaines personnes pratiquent plusieurs disciplines. De leur côté, les entretiens nous ont également montré que, souvent, les eSportifs regardent les compétitions de sport traditionnel, alors que l'inverse n'est pas toujours vrai. Cela dépend des disciplines. Pour terminer sur l'aspect général du sondage, nous avons pu constater l'impact du confinement dû au coronavirus.

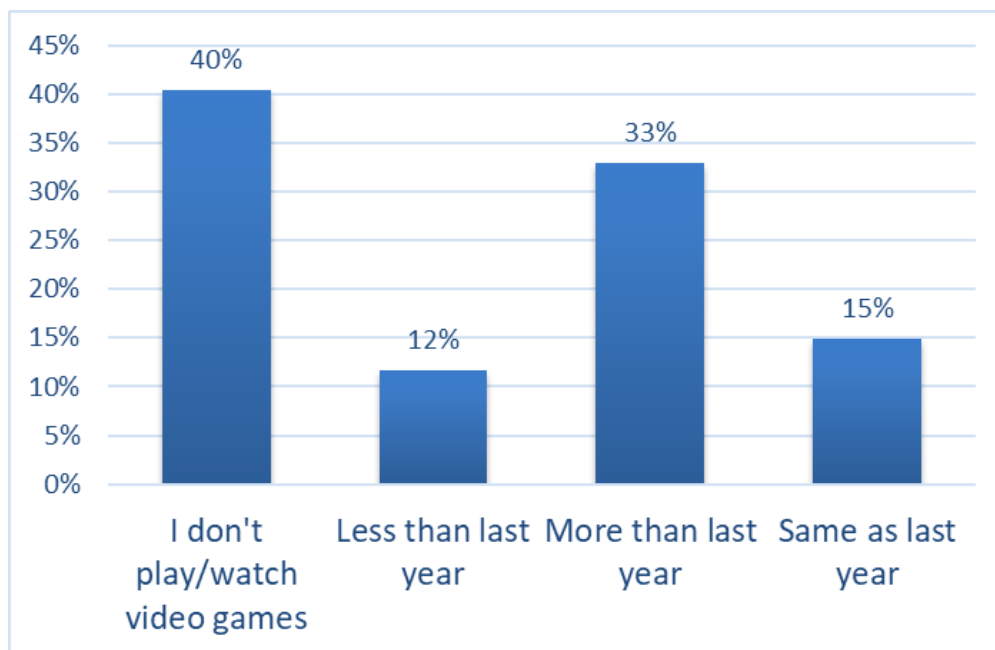


Figure 6: Consommation de jeux vidéo en 2020 par rapport à 2019

En observant ce graphique, il est clair que si nous excluons les personnes qui ne s'intéressent pas aux jeux vidéo, 33 % des personnes sondées ont augmenté leur consommation de jeux vidéo en 2020. Cela peut être expliqué par l'adaptation rapide des sportifs professionnels. En effet, ces derniers ne pouvant plus sortir de chez eux ont continué à pratiquer leur activité via l'eSport. Pour en faire profiter leurs fans, ils se sont lancés sur la plateforme de *streaming* Twitch. Ainsi, nous avons pu voir des collaborations entre sportifs et eSportifs professionnels. Nous pouvons citer le footballeur Antoine Griezmann avec Gotaga, le joueur le plus titré de France sur console, ou encore le tennisman Gaël Monfils et le youtubeur Domingo. Les pilotes de Formule 1 ont aussi troqué leurs voitures pour des simulateurs, comme Charles Leclerc, Alex Albon et Lando Norris. Ils participent à des tournois avec des *streamers*, afin de récolter de l'argent pour des associations. Cela leur a permis de s'entraîner sur les différents circuits et de faire une bonne action. Brice Germain, chroniqueur dans l'émission de Formule 1 « Les pistonnés » a insisté sur ce point, en précisant que la plupart des pilotes de Formule 1 s'intéressaient désormais aux simulateurs et aux directs en ligne. De plus, ce changement d'activité fait grimper leur notoriété et leur permet de se faire connaître sur différentes plateformes. Nous pouvons imaginer que, par la suite, les personnes s'intéressant à une activité virtuelle aillent découvrir sa version réelle. En revanche, d'après les entretiens, nous apprenons que les sponsors sont plus réticents à s'engager sur de nouveaux contrats.

Nombre d'entre eux souhaitent réévaluer les termes des accords qu'ils ont déjà, car ils considèrent avoir bénéficié de moins de visibilité que prévu. Xavier Oswald nous explique que les tournois ont été moins impressionnants, mais qu'ils ont néanmoins réussi à augmenter leurs performances.

Analyse des résultats obtenus pour la Formule 1

Comme nous l'avons évoqué dans la partie précédente, regarder la Formule 1 à la télévision attire plus de deux fois plus de personnes que de jouer au jeu vidéo F1, et près de quatre fois plus que de regarder des gens jouer au jeu vidéo F1. Nous pouvons donc affirmer que, pour cette discipline, le sport traditionnel attire plus que l'eSport. Les entretiens le prouvent aussi, car la plupart des personnes avec qui nous avons discuté suivent régulièrement les Grands Prix de Formule 1. Nous l'avons également constaté sur les réseaux sociaux lors de l'accident de Romain Grosjean à Bahreïn, survenu le 29 Novembre 2020 : une vague de publications et de soutiens est apparue au moment même où l'accident est arrivé, provenant des téléspectateurs qui regardaient la course en direct.

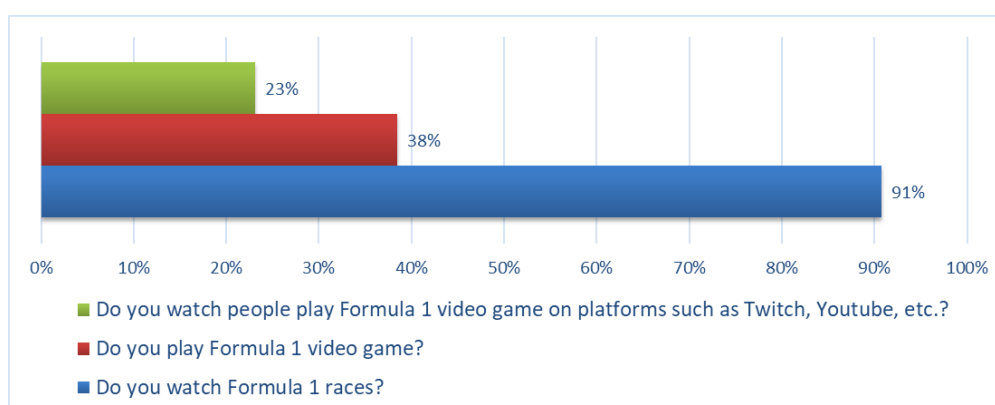


Figure 7: Attirance (Formule 1)

Sur le graphique ci-dessus, la somme des pourcentages n'est pas égale à 100 %, puisque nous avons divisé le nombre de personnes pratiquant l'activité par le nombre total de personnes intéressées par la discipline. Certains individus pratiquent plusieurs de ces activités, mais quel pourcentage représentent les hommes et les femmes dans les deux catégories que sont l'eSport et le sport traditionnel ?

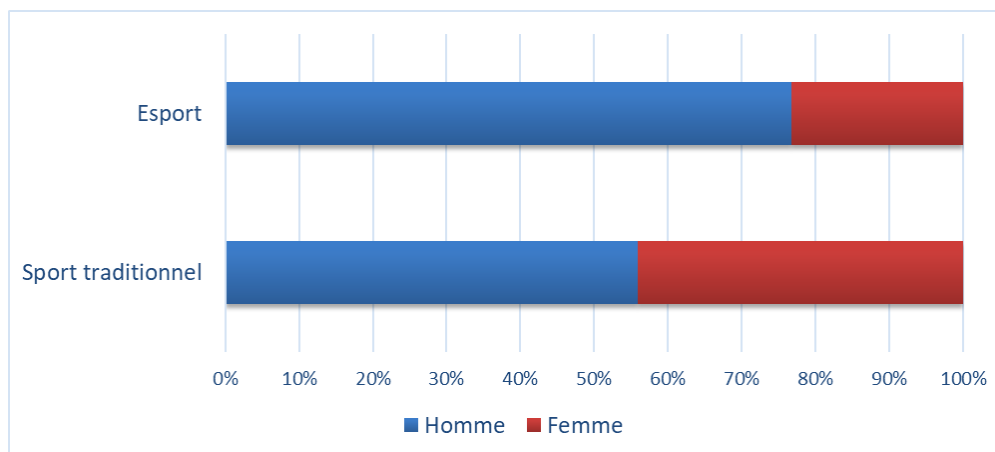


Figure 8: Intérêt (Formule 1)

Parmi les personnes qui s'intéressent à la Formule 1, nous constatons que 44 % des femmes ont plus d'intérêt pour le sport traditionnel que pour l'eSport. À l'inverse, 77 % des hommes s'intéressent à l'eSport. Dans les deux cas, les femmes restent en infériorité numérique.

Tableau 2: Tableau des corrélations (Formule 1)

Correlation	Do you watch Formula 1 races?	Do you play Formula 1 video game?	Do you watch people play Formula 1 video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?
Do you watch Formula 1 races?	1		
Do you play Formula 1 video game?	44,41%	1	
Do you watch people play Formula 1 video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?	30,85%	46,28%	1

Lorsque nous observons le tableau des corrélations ci-dessus et les réponses aux trois questions fermées posées aux sondés, nous constatons que la liaison la plus intense est celle qui relie les personnes qui jouent au jeu vidéo F1 et celles qui regardent d'autres gens y jouer. Cela montre qu'il y a un peu moins d'une chance sur deux pour qu'une personne qui pratique l'une de ces deux activités pratique également l'autre. Les deux autres corrélations sont inférieures, mais tout de même significatives. Il semble logique que les personnes qui jouent aux jeux vidéo s'intéressent aux Grands Prix et les suivent, puisqu'ils incarnent leurs pilotes préférés dans le jeu.

Le cœur de ce sondage réside dans les flux d'intérêts. Nous voulions savoir si le flux de personnes passant du sport traditionnel à l'eSport était plus important que le flux de personnes passant de l'eSport au sport traditionnel.

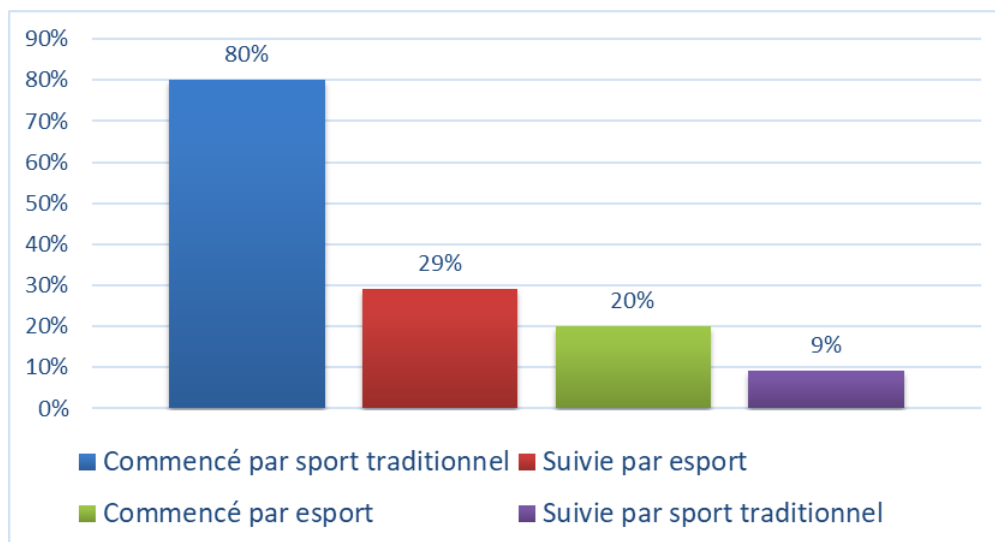


Figure 9: Flux d'intérêts (Formule 1)

Nous constatons que 80 % des personnes intéressées par la Formule 1 ont commencé par regarder ce sport à la télévision. Les autres personnes ont commencé par l'eSport, en jouant au jeu vidéo ou en regardant d'autres gens y jouer. Commencer par l'eSport ne représente que 20 %, car les compétitions sur le jeu vidéo F1 ne sont organisées par la fédération que depuis 2017. Gianfranco Giglioli, ex e-pilote Ferrari, nous explique qu'une grande différence entre le sport traditionnel et l'eSport, dans le domaine de la Formule 1, sont les voitures. Dans la réalité, elles sont toutes différentes, ainsi, nous retrouvons souvent les mêmes pilotes en tête de la course, alors que dans l'eSport, toutes les voitures sont identiques au niveau des performances. Ce sont vraiment les e-pilotes qui sont mis à l'épreuve. Nous constatons également qu'un peu moins de la moitié des personnes ayant commencé par l'eSport se sont intéressées au sport traditionnel par la suite. En revanche, plus d'un tiers des personnes qui ont commencé par regarder la Formule 1 à la télévision ont par la suite aimé l'eSport.

Notre entretien avec Brice Germain nous a appris que la Formule 1 a vu l'âge de ses téléspectateurs baisser, à la suite de l'arrivée de Liberty Media, une entreprise de médias de masse, en 2017. Le but de ce dernier est de rendre la Formule 1 plus accessible. D'ailleurs, cette année-là, les premières compétitions de Formule 1 en version eSport ont vu le jour. La série documentaire Netflix « Formula 1 : Pilotes de leur destin », a également joué un rôle important pour attirer de nouveaux spectateurs, plus jeunes. Kimmy Larsson, ex e-pilote Alfa Romeo, serait ravi de voir ce type d'initiative pour l'eSport, afin de faire grandir la communauté de spectateurs d'eSport.

De nombreuses personnes s'intéressent à l'eSport, car il offre plus de possibilités et l'accès y est plus simple, pour un prix réduit. Un baquet en Formule 1 traditionnel est très prisé et les pilotes ont généralement tous le même curriculum vitae. Dans le domaine de l'eSport, certains pilotes ont fait du karting auparavant, comme Kimmy Larsson, et d'autres ont toujours aimé le simulateur, afin de pouvoir faire la même chose que les grands du sport automobile. Il ne leur fallait qu'une connexion Internet pour se mesurer au reste du monde. Igor Fraga a quant à lui réussi à obtenir une place en Formule 3, après avoir commencé par l'eSport et le karting. Tout cela fait de la Formule 1 le jeu eSport le plus suivi et le plus développé, d'après Brice Germain et le pilote de F1 eSports Series : Fabrizio Donoso.

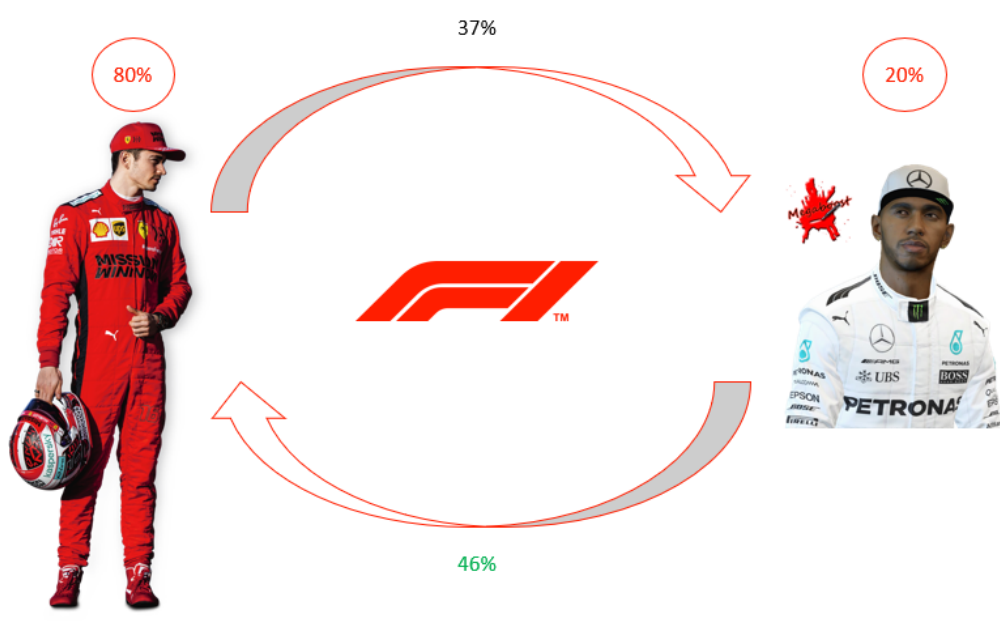


Figure 10: Schéma des flux d'intérêts relatifs à la Formule 1

Ce schéma montre qu'il y a plus de personnes qui s'intéressent à la Formule 1 en version réelle qu'en version virtuelle. Cependant, une proportion plus importante de personnes se tourne vers le sport traditionnel, après s'être intéressé à l'eSport. Nous pouvons donc dire que, proportionnellement, le flux de personnes passant de l'eSport au sport traditionnel est plus important. Cela signifie que, généralement, les personnes commençant par l'eSport s'intéressent par la suite au sport traditionnel. Attirer des personnes qui sont déjà familières avec l'eSport vers les Grands Prix, afin d'augmenter l'audience, serait donc plus simple d'un point de vue logistique. Cette démarche s'avèrerait également moins onéreuse, plutôt que d'attirer de nouvelles cibles.

Tel que nous l'avons dit lors de la revue de littérature, de nombreux coureurs et ex-coureurs de Formule 1 se sont mis au streaming, accentuant alors le flux d'intérêt entre le sport traditionnel et l'eSport. De plus, de nombreux e-pilotes sont invités sur les circuits lors des Grands Prix, et partagent ces journées avec leurs communautés via les réseaux sociaux. Ainsi, leurs fans s'intéressent au sport traditionnel. L'échantillon que nous avons recueilli nous a permis d'étendre nos résultats en effectuant des intervalles de confiance en ligne, avec une inférence à une population plus large, même s'il y a des limites liées à la composition de l'échantillon. Il ne représente pas forcément l'ensemble de la population. Grâce aux proportions effectuées, nous pouvons dire que la probabilité qu'une personne qui regarde les Grands Prix de Formule 1 à la télévision joue également au jeu vidéo F1 se situe entre 23 % et 48 %. En revanche, la probabilité qu'une personne qui regarde la Formule 1 regarde aussi d'autres gens jouer aux jeux vidéo du même type est nettement plus faible et se trouve dans l'intervalle [10 % ; 31 %]. Si nous souhaitons augmenter l'exactitude de ces probabilités, les écarts annoncés seront alors plus grands. L'entretien de Brice Germain nous a permis de créer le schéma suivant :

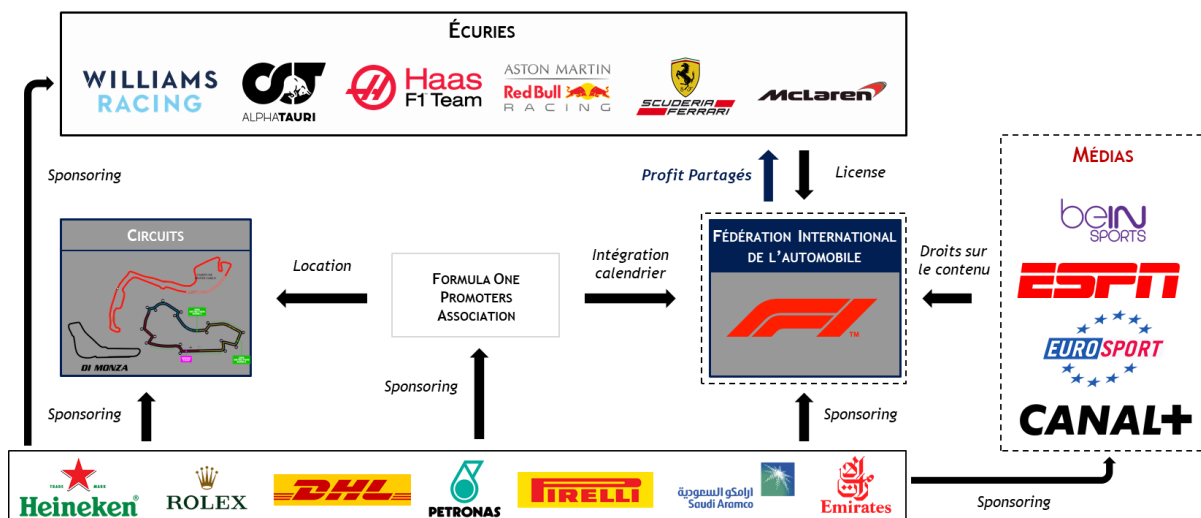


Figure 11: Économie de la Formule 1

Nous pouvons voir qu'il diffère légèrement de celui du sport traditionnel observé auparavant, puisque les circuits, ainsi que les promoteurs, viennent s'y ajouter. Les promoteurs se trouvent entre la Formula One Management et les circuits. Ils payent les deux et se rémunèrent grâce au sponsoring. Ce dernier rémunère également les circuits, qui eux gagnent avec la vente de tickets et le merchandising. Nous retrouvons une partie de l'économie de l'eSport avec les profits partagés, comme cela était le cas dans les ligues. La rémunération des écuries se fait en fonction de leur position dans le classement à la fin de la saison.

Analyse des résultats obtenus pour le football

Nos recherches sur le football se sont avérées être plus complètes puisque, comme nous l'avons vu dans la partie générale, il s'agit du sport le plus apprécié par les internautes. Dans cette discipline, la moitié des sondés regardent le football professionnel. En revanche, jouer au jeu vidéo FIFA arrive en deuxième position devant le fait de jouer au football et de regarder d'autres personnes jouer au jeu vidéo FIFA. À première vue, nous pouvons dire que l'eSport et le sport traditionnel se complètent. Malgré ces pourcentages plus faibles, le jeu FIFA a comptabilisé 45 millions de joueurs sur tout type de console lors de l'année fiscale 2019. Il représente également le jeu préféré des pratiquants d'eSport.

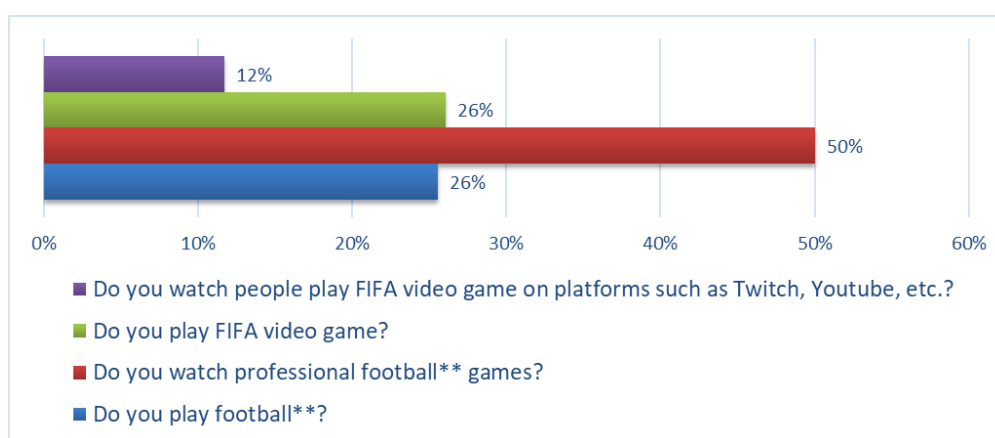


Figure 12: Attirance (football)

Afin de comprendre correctement le graphique ci-dessus, précisons que la somme des pourcentages n'est pas égale à 100 %, puisque nous avons divisé le nombre de personnes pratiquant l'activité par le nombre total de sondés. Certains individus ne pratiquent aucune des activités et d'autres en pratiquent plusieurs. Nous pouvons nous demander quel est le pourcentage de femmes et d'hommes qui préfèrent l'eSport et le sport traditionnel ? Ces données apparaissent sur le prochain graphique :

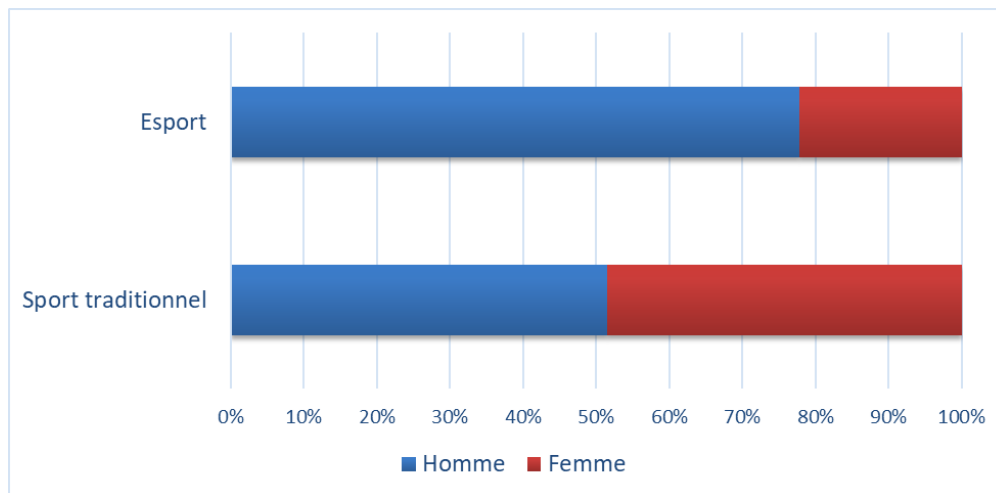


Figure 13: Intérêt (football)

Nous constatons que les femmes ont plus d'intérêt pour le sport traditionnel que pour l'eSport. À l'inverse, davantage d'hommes s'intéressent à l'eSport. Avant de regarder les données du tableau des corrélations, nous pouvons penser que la relation la plus forte est celle qui relie les personnes qui regardent le football à la télévision à celles qui y jouent sur console. En effet, ces deux activités se pratiquent depuis le même lieu, à savoir, le salon.

Tableau 3: Tableau des corrélations (football)

Correlation	Do you play football**?	Do you watch professional football** games?	Do you play FIFA video game?	Do you watch people play FIFA video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?
Do you play football**?	1			
Do you watch professional football** games?	46,36%	1		
Do you play FIFA video game?	48,60%	44,83%	1	
Do you watch people play FIFA video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?	43,20%	33,10%	42,47%	1

En analysant les corrélations, nous voyons que la concordance la plus forte est celle qui relie les personnes qui pratiquent le football à celles qui jouent au jeu vidéo FIFA. Cela signifie qu'il y a une chance sur deux pour qu'une personne qui pratique l'une de ces deux activités pratique également l'autre. Les autres relations sont également élevées, puisqu'aucune d'entre elles n'est inférieure à 33 %.

En comparaison à la Formule 1, la corrélation entre « jouer au jeu vidéo » et « regarder le jeu vidéo » est la plus faible, alors que dans la première partie, elle était la plus élevée. Analysons maintenant les flux d'intérêts des participants.

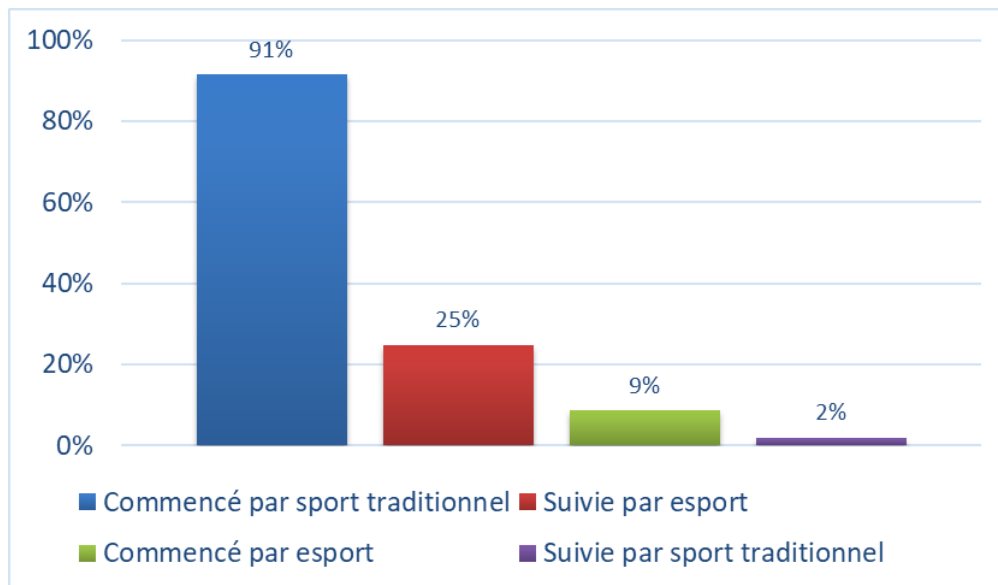


Figure 14: Flux d'intérêts (football)

Nous constatons que 91 % des personnes s'intéressant au football ont commencé par s'intéresser au sport traditionnel, jouer au football ou regarder les matchs de football professionnels. Plus d'un quart d'entre elles se sont par la suite intéressées à l'eSport. Par ailleurs, seulement 9 % des personnes qui s'intéressent au football commencent par l'eSport, en jouant au jeu vidéo FIFA ou en regardant une autre personne y jouer. Sur ces 9 %, 22 % se sont par la suite intéressés au sport traditionnel. Nous remarquons que, contrairement à la Formule 1, le flux d'intérêt pour le football est plus important pour aller du sport traditionnel vers l'eSport. Cela est dû à la démocratisation du jeu vidéo FIFA par les plus grandes célébrités. Il est notamment possible de croiser le chemin de nombreuses stars du football, ainsi que d'autres disciplines, comme Lewis Hamilton, le septuple champion du monde de Formule 1, qui est un grand fan. Il a d'ailleurs reçu la dernière PlayStation 5 le jour de son lancement par Sony. Les consoles sont généralement vendues avec certains jeux, afin de les mettre en valeur. FIFA a été vendu à de multiples reprises avec les consoles PlayStation. Cela a notamment été le cas pour le troisième et le quatrième modèle. Il en sera sûrement de même pour la nouvelle génération. Les stars attirent donc les fans qui regardent le football vers l'eSport, en y jouant eux-mêmes.

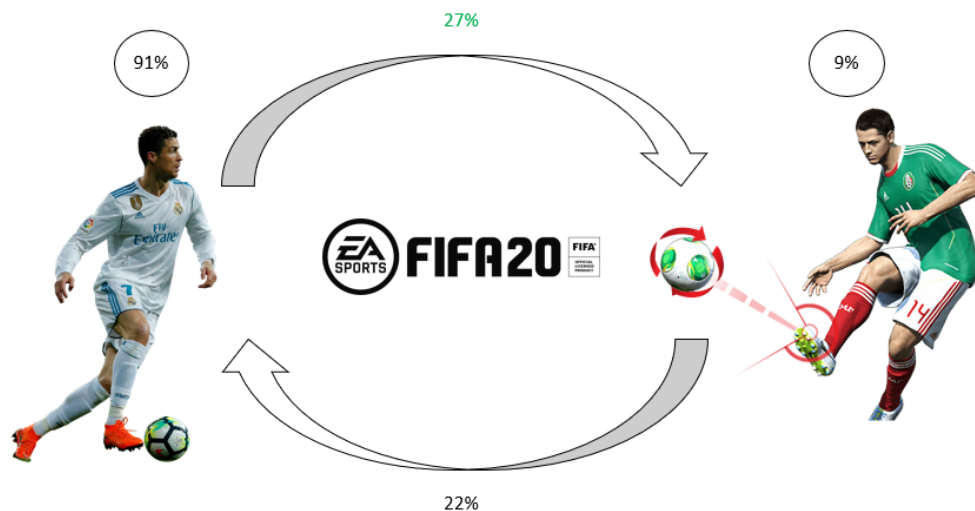


Figure 15: Schéma des flux d'intérêts relatifs au football

Ces résultats signifient que la majeure partie des gens qui s'intéressent à une activité ne cherchent pas forcément à découvrir l'autre. Attirer des personnes qui sont déjà familières avec la discipline serait peut-être plus simple que d'attirer de nouvelles cibles. Les jeunes, constituant la majorité des amateurs d'eSport, représentent la cible parfaite pour faire baisser la moyenne d'âge des supporters de sports traditionnels qui, comme nous l'avons vu au début de cette thèse, ne cesse d'évoluer, du fait du manque de renouvellement. Pour pallier ce problème, certains clubs de sports traditionnels ont décidé de créer leur propre club d'eSport. Cela est le cas du club Paris Saint-Germain (PSG), qui a souhaité aller au-delà de FIFA, en participant à d'autres championnats et jeux, comme Rocket League ou Dota 2. Un site a même été créé pour présenter les différentes équipes du PSG eSports avec une « chaîne TV », sur laquelle il est possible de suivre les actualités, les interviews des joueurs, etc. L'objectif est de renforcer le lien avec les fans, d'en recruter de nouveaux, de développer ce business dans le monde, et d'augmenter les revenus provenant du sponsoring et du merchandising.

Le football est la discipline avec laquelle nous avons obtenu le plus grand nombre d'intervalles de confiance sur ce sondage, avec un total de neuf intervalles, adaptés à la population. Afin de faire le lien avec le tableau des corrélations analysé auparavant, la corrélation entre « jouer au football » et « jouer à FIFA » est la plus forte. En revanche, lorsque nous appliquons les pourcentages à la population, elle n'est pas la relation ayant la probabilité la plus élevée. En effet, la probabilité qu'une personne qui joue au football joue également au jeu vidéo FIFA se situe dans l'intervalle [49 % ; 76 %]. À l'inverse, la probabilité qu'une personne qui joue à FIFA joue aussi au football physiquement se trouve dans l'intervalle [48 % ; 75 %].

Les probabilités de ces deux situations sont bien inférieures à la probabilité qu'une personne jouant au football regarde les matchs de football professionnels. Celle-ci se trouve dans l'intervalle [81 % ; 98 %]. Nous pouvons expliquer cela par le fait que les gens veulent à tout prix ressembler à leurs idoles. Ainsi, après les avoir regardés à la télévision, ils essaient de pratiquer leur sport. Cela suit la même logique que d'acheter un maillot de football avec le nom de sa célébrité ou club favori et d'y faire inscrire son propre nom. En revanche, la probabilité qu'une personne qui regarde les matchs de football joue au football est comprise dans l'intervalle [36 % ; 56 %]. Parmi les personnes qui regardent les matchs de football, la même probabilité apparaît avec les personnes qui jouent au jeu vidéo FIFA. Le dernier intervalle de confiance, pour les personnes jouant au football et celles en relation avec les plateformes de streaming, se trouve être le suivant : [22 % ; 49 %]. L'intervalle la plus faible, observé lors du sondage sur FIFA, retranscrit la probabilité qu'une personne regardant le football à la télévision puisse aussi regarder d'autres personnes jouer au jeu vidéo FIFA. Elle est de [14 % ; 31 %]. Pour en finir avec les probabilités sur les personnes regardant des gens jouer à FIFA, la probabilité qu'une personne joue à FIFA et regarde une autre personne y jouer se trouve entre 21 % et 48 %. En revanche, la probabilité qu'une personne jouant à FIFA regarde le football professionnel est nettement plus élevée, avec [79 % ; 97 %]. Après cette longue série d'intervalles de confiance, l'un des points à retenir est que les probabilités les plus faibles incluent toujours le fait de regarder des personnes jouer au jeu FIFA en streaming. Cela s'explique par le fait que le stream est l'activité la plus récente parmi les quatre questions posées.

Analyse des résultats obtenus pour le basket-ball

Cette dernière partie suit le même plan que les deux dernières études de cas, en se basant sur le basket-ball. Pour commencer, il faut se pencher sur l'attirance des sondés envers chaque activité. Sur le graphique suivant, nous pouvons voir que, tout comme le football, « regarder le basket-ball professionnel » est l'activité la plus suivie. Par la suite, nous trouvons « jouer au jeu vidéo », « jouer physiquement au basket-ball » et finalement « regarder des personnes jouer à NBA 2K ».

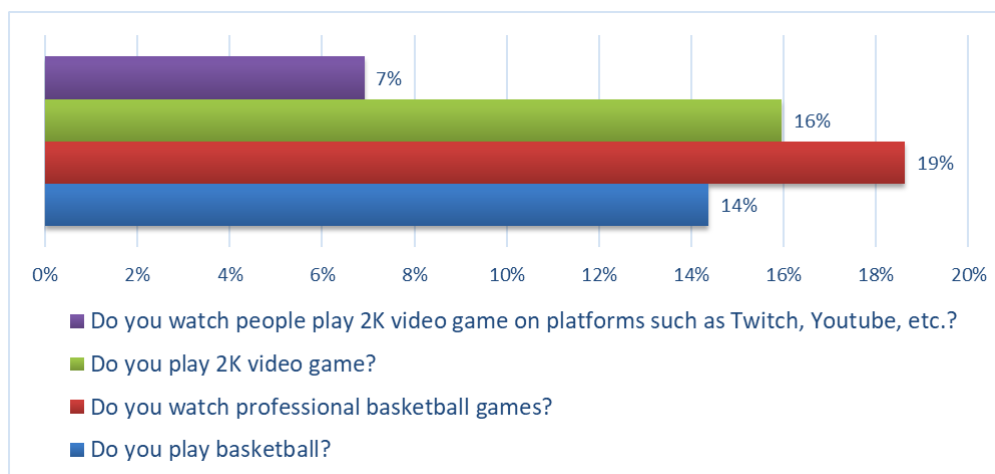


Figure 16: Attirance (basket-ball)

Nous remarquons que la somme des pourcentages n'est pas égale à 100 %, puisque nous avons divisé le nombre de personnes pratiquant l'activité par le nombre total de sondés. Certains ne pratiquent aucune des activités et d'autres en pratiquent plusieurs, ce qui explique ce décalage. Réorganiser les valeurs, afin d'obtenir un total de 100 % n'aurait pas eu énormément de sens dans ce cas de figure. En revanche, présenter la proportion d'hommes et de femmes pour l'eSport et le sport traditionnel sur une base de 100 % nous aide à comprendre rapidement le décalage entre les sexes.

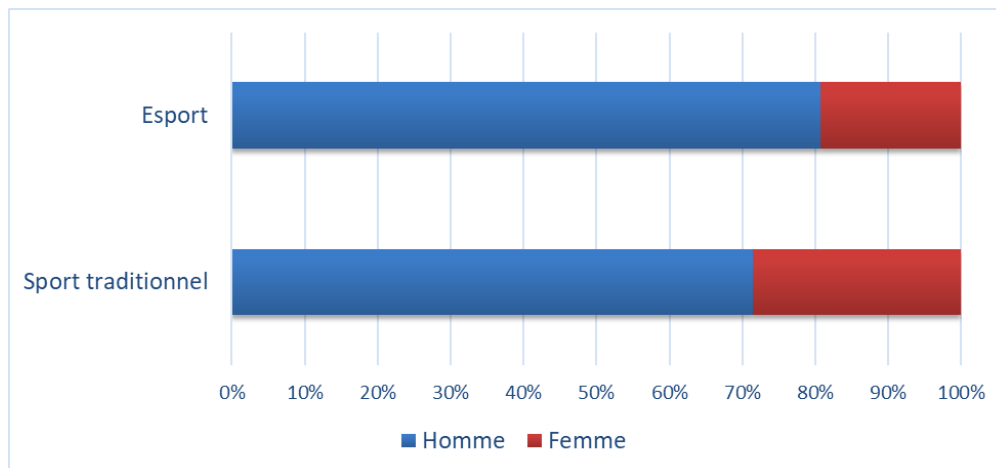


Figure 17: Intérêt (basket-ball)

Nous pouvons voir que très peu de femmes s'intéressent au basket-ball, comparé au football et à la Formule 1. En comparaison avec les deux sports étudiés auparavant, le pourcentage qu'elles représentent est encore plus faible, avec 29 % pour le sport traditionnel et 19 % pour l'eSport. Lorsque nous mettons en lien les réponses aux quatre questions fermées posées aux sondés, le premier élément que nous observons est la relation très forte qui les relie. Depuis le début de cette étude, nous n'avons pas eu de pourcentage supérieur à 50 % dans les tableaux de corrélations.

Tableau 4: Tableau des corrélations (basket-ball)

Correlation	Do you play basketball?	Do you watch professional basketball games?	Do you play 2K video game?	Do you watch people play 2K video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?
Do you play basketball?	1			
Do you watch professional basketball games?	58,35%	1		
Do you play 2K video game?	60,85%	76,18%	1	
Do you watch people play 2K video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?	36,66%	51,60%	56,82%	1

Ce tableau des corrélations met en avant le lien fort qui relie les personnes qui regardent les matchs de basket-ball professionnels et celles qui jouent à NBA 2K. Il y a de fortes chances pour que trois personnes sur quatre qui pratiquent l'une de ces deux activités pratiquent également l'autre.

Nous pouvons voir que les autres corrélations sont toutes supérieures à 50 %, excepté celle entre les personnes jouant au basket-ball et regardant d'autres individus jouer aux jeux vidéo de basket-ball, qui se trouve être de 37 %. Cette dernière est toujours supérieure aux corrélations les plus faibles, observées pour la Formule 1 et le football.

Malgré des relations aussi élevées entre les questions, les sondés préfèrent commencer par s'intéresser au basket-ball réel plutôt que virtuel.

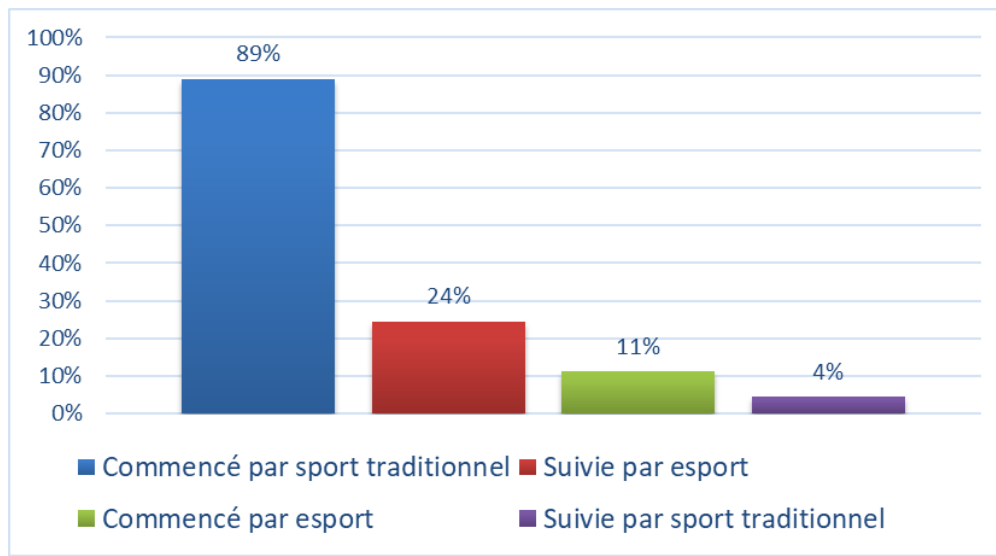


Figure 18: Flux d'intérêts (basket-ball)

Nous observons que 89 % des personnes commencent par s'intéresser au basket-ball en y jouant réellement ou en regardant des matchs professionnels. Les 11 % restant ont commencé par l'eSport. Sur ce premier pourcentage, 28 % ont exploré l'eSport, alors que sur le second, 40 % se sont intéressés au sport traditionnel.

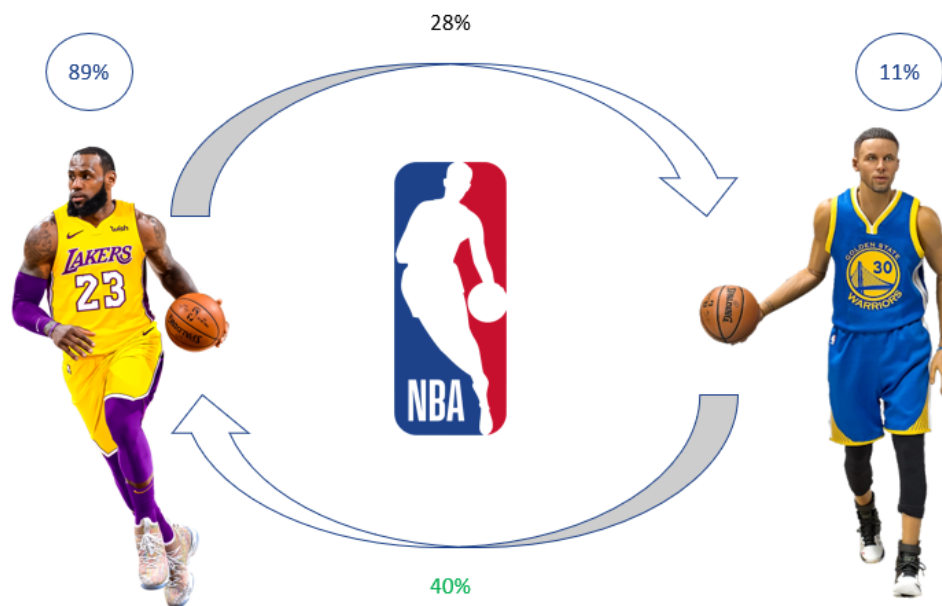


Figure 19: Schéma des flux d'intérêts relatifs au basket-ball

Ce flux d'intérêt est similaire à celui observé pour la Formule 1, puisqu'un pourcentage plus élevé de personnes décide de s'intéresser au sport traditionnel après avoir découvert l'eSport plutôt que l'inverse. Cela peut être expliqué par la joint-venture qui lie la NBA et Take-Two Interactive, l'éditeur du jeu vidéo de basket-ball. Le choix des joueurs d'eSport NBA 2K est pris autant au sérieux que celui effectué par la NBA elle-même. En effet, une soirée est organisée, afin d'annoncer les nouveaux joueurs sélectionnés et ces derniers peuvent gagner jusqu'à 35 000 \$ en l'espace de six mois, juste avec leur contrat. Cet engouement pour l'eSport permet une surmédiation de la NBA. Elle fait donc tout cela pour faire augmenter sa communauté de fans et faire baisser l'âge moyen de ses supporters. L'autre point commun avec la Formule 1 est que les compétitions d'eSport sont très récentes : elles n'ont commencé qu'en 2017. En revanche, il y a toujours une grande partie des gens qui ne s'intéressent qu'à une activité et qui ne cherchent pas à découvrir l'autre. Il est probable que le flux d'intérêt allant du sport traditionnel vers l'eSport augmente dans le futur, grâce aux innovations de 2K, l'entreprise qui détient le jeu vidéo de basket-ball NBA 2K. En effet, cette dernière a notamment permis, pour la première fois, à un individu n'étant pas un basketteur professionnel de devenir un joueur contrôlable dans son jeu. Le youtubeur français Yvick Letexier, alias Mister V, a eu ce privilège pour la sortie de NBA 2K20. Ce coup de publicité permet à 2K de faire entrer les fans de Mister V dans le monde de l'eSport. Il est fort probable que ce genre d'action se reproduise, afin d'accroître la communauté 2K. FIFA a déjà fait savoir qu'il comptait recourir au même procédé pour son nouveau jeu FIFA 21.

Il sera possible d'incarner certains pilotes de Formule 1, comme Lewis Hamilton et Daniel Ricciardo, ou encore des chanteurs, tels que Dua Lipa et DJ Snake. Toutes ces nouveautés seront cependant réservées à la catégorie appelée « Volta » du jeu.

Pour cette dernière partie, nous avons pu développer cinq intervalles de confiance. Précédemment, nous avons vu avec le tableau des corrélations que la relation la plus forte était celle qui existait entre les personnes qui regardent les matchs de basket-ball et celles qui jouent à NBA 2K. La probabilité qu'une personne qui regarde le basket-ball à la télévision joue également au jeu vidéo de basket-ball se situe entre 60 % et 89 %. Elle représente l'intervalle de confiance le plus élevé que nous ayons calculé. La plus faible est la probabilité qu'une personne qui regarde les matchs de basket-ball regarde aussi des gens jouer à NBA 2K avec [19 % ; 50 %]. La dernière probabilité concerne les personnes qui regardent le basket-ball à la télévision et celles qui jouent au basket-ball, avec [41 % ; 74 %]. Nous avons également calculé deux autres intervalles de confiance concernant les personnes jouant au jeu vidéo NBA 2K. Tout d'abord, nous avons mesuré la probabilité que ces personnes jouent au basket-ball. Elle se situe dans l'intervalle suivant : [46 % ; 81 %], le plus élevé des deux. Le second représente la probabilité que ces individus regardent des personnes jouer au jeu vidéo. Elle est comprise dans l'intervalle suivant : [22 % ; 58 %].

Discussion

Récapitulatif des résultats du sondage

Après toutes ces analyses, il semble judicieux de combiner les informations entre les différents sports étudiés, afin de pouvoir procéder à une comparaison objective.

Tout d'abord, revenons aux corrélations.

Tableau 5: Tableau récapitulatif des corrélations

	<i>Formule 1</i>	<i>Football</i>	<i>Basketball</i>
	Regarder des personnes jouer au jeu vidéo	Pratiquer le sport	Regarder le sport traditionnel
Jouer au jeu vidéo	46,28%	48,60%	76,18%

Nous avons regroupé dans ce tableau les corrélations les plus fortes trouvées pour chaque sport. Nous pouvons constater que, pour chaque étude de cas, la corrélation la plus élevée est en lien avec la pratique du jeu vidéo associé au sport. Cela peut s'expliquer par le fait que « jouer au jeu vidéo » est, pour tout sport confondu, la seconde activité préférée des sondés. Nous pouvons voir cela grâce aux graphiques d'attraction de chaque étude de cas. D'après l'Université de Genève (2011), les corrélations expriment la « complémentarité contextuelle », c'est-à-dire l'absence d'autonomie de tous les membres. N'ayant aucune corrélation négative, nous pouvons dire qu'il y a une association positive entre l'eSport et le sport traditionnel. Cela est accentué par le tableau récapitulatif des flux d'intérêts, avec des pourcentages parfois importants.

	ST --> ES	ES --> ST
<i>Formule 1</i>	37%	46%
<i>Football</i>	27%	22%
<i>Basketball</i>	28%	40%

Tableau 6: Tableau récapitulatif des flux d'intérêts

Nous pouvons voir que les valeurs les plus élevées sont attribuées au passage de l'eSport vers le sport traditionnel, pour deux sports sur trois. Plus le flux d'intérêts est élevé plus le lien entre les deux activités est fort. Dans notre étude les flux d'intérêts démontrent un lien de complémentarité puisque nous ne savons pas si les sondés ont abandonnés l'ancienne activité. Parmi tous les flux d'intérêts, les plus forts sont ceux de la Formule 1. Nous pourrions donc penser qu'il y a un effet de complémentarité plus important pour cette discipline. Le plus faible est celui du football. Cela peut être dû au fait que cette discipline possède une grande notoriété dans de nombreux pays. En Europe, il est connu pour être le sport qui rassemble les personnes lors de l'Euro ou de la Coupe du monde.

De plus, il est pratiqué dans les écoles, même parfois dans la rue et passe sur les télévisions de la plupart des bars. Il est donc normal de constater que le nombre de personnes qui se sont d'abord intéressées au football en tant que sport traditionnel soit plus important que le nombre de personnes qui s'y sont intéressées via l'eSport. Une autre hypothèse serait qu'il possède également le jeu le plus vieux, sorti en 1993. Il serait donc possible qu'au fil des années, le jeu attire moins de monde, compte tenu du fait que les règles du football ne changent pas, contrairement à la Formule 1 par exemple. Pour terminer, le tableau suivant regroupe les intervalles de confiance les plus élevés pour chaque discipline.

Tableau 7: Tableau récapitulatif des intervalles de confiance

	<i>1er critère</i>	<i>2ème critère</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
<i>Formule 1</i>	Regarder le sport traditionnel	Jouer au jeu vidéo	23%	48%
<i>Football</i>	Pratiquer le sport	Regarder le sport traditionnel	81%	98%
<i>Basketball</i>	Regarder le sport traditionnel	Jouer au jeu vidéo	60%	89%

Nous constatons que « regarder le sport traditionnel » est toujours présent dans les intervalles les plus fortes. De plus, la Formule 1 et le basket-ball possèdent les deux mêmes critères. Lorsque nous mettons ce tableau en relation avec le précédent, nous pouvons voir sur le tableau récapitulatif des flux d'intérêts que ces deux domaines suivent la même tendance. En revanche, il est fort probable que, compte tenu de la vitesse à laquelle l'eSport se développe, les flux d'intérêts présentés ici deviennent obsolètes dans les prochaines années.

L'évolution de l'eSport et du sport traditionnel

Lorsque nous avons interrogé les sportifs sur l'avenir de l'eSport, nombre d'entre eux ont parlé d'une augmentation des spectateurs. Ces derniers sont assez jeunes et possèdent un fort potentiel. Gianfranco Giglioli nous parle de la possibilité que l'eSport devienne quelque chose de commun à regarder, avec des arènes dédiées à l'eSport. Bobby Jones, eSportif de la 2K League, a quant à lui remarqué une grande différence dans les comportements. L'eSport n'est plus seulement une discipline de « *nerd* ». La chaîne de télévision ESPN a commencé à diffuser des événements eSport, lorsque le sport traditionnel était à l'arrêt en ce début d'année. Toutes les personnes interrogées sont formelles : pour elles, l'eSport ne remplacera jamais le sport traditionnel. Il n'a pas été créé pour cela, mais pour divertir un autre type de public. Notre étude portait sur les jeux vidéo possédant un référentiel réel. Or, ces derniers ne pourraient pas exister si le sport traditionnel venait à s'éteindre. Le sport traditionnel sera toujours plus suivi que l'eSport, et ce dernier s'en inspire. À première vue, les eSportifs interrogés s'intéressent toujours à leur équivalent en sport traditionnel, alors que l'inverse n'est pas toujours vrai.

Nous avons parlé avec Rob Gray, joueur professionnel pour l'AS Monaco Basket-ball, qui n'a jamais joué à 2K et qui ignorait l'existence de l'eSport avant notre conversation. La différence que de nombreux sportifs ont citée est le côté physique. En effet, le sport traditionnel demande un effort physique et mental intense, comme nous l'explique Anouck Darbellay, alors que Bobby Jones précise que l'eSport nécessite surtout un quotient intellectuel élevé. Cependant, l'encadrement professionnel des joueurs eSport, à savoir, les *gaming houses*, a poussé ces derniers à se mettre au sport et à manger plus sainement. D'après les interviews, les équipes engagent souvent un coach sportif ainsi qu'un chef à domicile. L'eSport leur a également donné l'opportunité de voyager. Lorsque nous avons interrogé les athlètes sur l'avenir de leur sport traditionnel, la plupart n'imaginent pas de grands changements, comme nous l'explique Alexandre Pasquini, analyste football au RC Lens.

Analyse des choix des sponsors

L'eSport a souvent les mêmes sponsors que le sport traditionnel. Fabrizio Donoso nous explique que les équipes d'eSport de Formule 1 sont sponsorisées par les mêmes entreprises que les écuries de Formule 1, puisque chaque écurie possède son équipe d'eSport. Pour le football, Paul Henchoz rappelle que presque toutes les équipes de football professionnelles possèdent maintenant une équipe d'eSport, ou sont partenaires de l'une d'entre elles. Concernant le basket-ball, Harry Hurst eSportif de la 2K League pour l'équipe des Knicks Gaming, nous précise que la situation est la même : la NBA et la 2K League ont les mêmes sponsors. De même, les équipes d'eSport faisant partie de la 2K League sont, pour la plupart, parrainées par une équipe de la NBA. Cela permet de propulser l'eSport sur le devant de la scène, avec de très gros sponsors. D'après nos entretiens et nos recherches, il est rare de voir un sponsor quitter définitivement le sport traditionnel pour se tourner vers l'eSport. En règle générale, les entreprises procèdent à une transition en douceur, en commençant par financer les deux activités. Le nombre de sponsors pour l'eSport est donc en augmentation constante. Comme expliqué par Paul Henchoz, l'eSport est récent, donc il y a encore une grande part d'incertitude concernant son avenir, même en mettant de côté le COVID-19.

Les jeunes joueurs et sportifs ont souvent du mal à trouver des sponsors. Gianfranco Giglioli et Kimmy Larsson ont eu l'impression d'être des « vendeurs » et de devoir prouver, à l'aide d'un PowerPoint, pourquoi l'entreprise devait les choisir. Les sponsors, quant à eux, sont heureux lorsqu'ils arrivent à trouver un ambassadeur qui les représente correctement.

Cela constitue un contrat « donnant-donnant », puisque l'entreprise fait également partie de l'image du joueur. Le plus dur est de trouver le bon joueur qui ira avec le bon sponsor, puisque leurs intérêts doivent être alignés. Nous avons vu avec Brice Germain qu'en Formule 1, certains pilotes ramènent des sponsors, ce qui leur assurent un baquet pour l'année suivante. Nous pouvons nous demander si cela pourrait devenir le cas en eSport. Pour finir, lors des entretiens, nous avons demandé à chaque personne si elle aimerait voir l'eSport de sa discipline au même niveau de notoriété que son sport traditionnel. Le résultat est stupéfiant : tous les eSportifs veulent que l'eSport ait la même notoriété que le sport traditionnel dans le futur, en procédant à quelques modifications. Au contraire, les sportifs traditionnels veulent garder leur statut privilégié et ne veulent pas forcément voir l'eSport devenir aussi populaire que le sport traditionnel.

Conclusion

Avant tout, il est important de rappeler les dates de création des différents jeux vidéo dont nous avons parlé :

- F1 : 2009 ;
- FIFA : 1993 ;
- NBA 2K : 1999.

FIFA est le jeu le plus ancien, ce qui peut expliquer pourquoi nous avons reçu autant de réponses pour ce jeu. NBA 2K est quant à lui le deuxième jeu le plus ancien et est connu pour avoir développé une communauté de fans très importante. Le jeu vidéo F1 est le plus récent et le sport que représente la Formule 1 est également le moins accessible financièrement, compte tenu des prix des places pour assister aux Grands Prix ou des abonnements pour les regarder via le site Formule 1 directement, puisque de nombreux pays ne diffusent pas la Formule 1 sur les chaînes publiques, mais sur des chaînes payantes. La Suisse est l'une des rares exceptions. D'un autre côté, devenir pilote de Formule 1 est très onéreux, compte tenu des déplacements pour les compétitions ou de l'achat du matériel, contrairement au football et au basket-ball, qui nécessitent moins d'investissement : les prix des places permettant de voir les matchs sont plus intéressants. Suite aux analyses menées sur les résultats du sondage et des entretiens, plusieurs points peuvent être éclaircis.

Premièrement, d'après le sondage, nous avons constaté que le fait de « regarder des personnes jouer aux jeux vidéo » est l'activité la moins appréciée, toutes disciplines confondues. D'autre part, « regarder le sport physique » est l'activité préférée des sondés. Quel que soit le type de sport, les femmes représentent toujours un pourcentage plus faible. Les hommes s'intéressent davantage à l'eSport, alors que les femmes s'intéressent davantage au sport traditionnel. Cela renforce l'étude réalisée par l'AFJV (2018), détaillant le profil des consommateurs d'eSport (voir graphique complémentaire n°10 en annexe). Cette différence peut venir du fait que l'eSport est plus récent que le sport traditionnel. Ainsi, les femmes ont eu le temps de briser les tabous et les codes, afin de se faire une place dans le sport traditionnel. L'eSport est quant à lui considéré comme étant un « monde d'hommes » et les stéréotypes persistent. Va-t-on devoir attendre, comme cela a été le cas pour le sport traditionnel, que les tournois féminins se démocratisent ? À ce jour, les cagnottes des compétitions féminines et masculines de sport traditionnel sont loin d'être au même niveau. Nous remarquons également que, toutes disciplines confondues, la majorité des personnes commencent par s'intéresser au sport traditionnel. Les flux d'intérêts varient, suivant les disciplines.

En 2020, de nombreux individus ont découvert l'eSport, en raison du confinement, suite à l'apparition du coronavirus. Cela montre bien qu'il est un substitut du sport traditionnel. D'après Brice Germain, l'eSport a été un « médicament » pendant la période sans Formule 1, mais il ne remplace pas totalement le sport traditionnel. De plus, de nombreuses estimations ont été revues à la baisse : cela a été le cas pour Newzoo et ses prévisions du chiffre d'affaires de l'eSport en 2020.

Pour conclure, l'eSport n'est pas un concurrent du sport traditionnel, mais plutôt un allié, grâce auquel il sera possible d'attirer des supporters plus jeunes. Le sport traditionnel doit aider l'eSport à se développer, puisqu'il pourra bénéficier de son expérience. En contrepartie, l'eSport l'aidera à développer et renforcer sa communauté. Kimmy Larsson considère que l'eSport peut prendre exemple sur le sport traditionnel pour le marketing. Plusieurs personnes interrogées, telles que Harry Hurst, aimeraient voir des événements alliant sport traditionnel et eSport. Pour la Formule 1, les deux types de compétition se déroulent sur le même weekend et sur le même circuit, afin que les fans de sport traditionnel puissent découvrir l'eSport et inversement. Pour le football, cela passe par l'installation de consoles avec le jeu FIFA dans les stades, lors de matchs professionnels. L'eSport pourrait donc faire revenir les supporters dans les stades, après cette longue période de confinement. L'eSport et le sport traditionnel peuvent être des substituts ou être complémentaires, selon les cas. Ils sont substituts par rapport à leur attractivité. Les flux d'intérêts des différents sports étudiés restent importants. Autrement dit, les gens sont curieux et vont s'intéresser à l'autre forme de sport, car elle procure d'autres plaisirs. Ils n'abandonnent pas pour autant l'autre forme ; ils pratiquent les deux en alternance. Cela rejoint l'exemple du thé et du café : nous aimons les deux. Parfois, nous buvons du thé, parfois nous buvons du café. De plus, les marques n'ont pas un budget infini, comme nous l'explique Xavier Oswald. Lorsque les marques décident d'investir dans un nouveau secteur, elles doivent généralement réduire le budget d'un autre. Elles ne font qu'allouer ce budget différemment. Il faudrait que l'eSport et le sport traditionnel arrivent à démontrer aux sponsors que leurs activités vont de pair, pour obtenir des financements plus importants, sans réduire le sponsoring d'une activité. Aux vues des preuves empiriques recueillies, il est conseillé d'augmenter les budgets alloués aux deux secteurs afin de maximiser les flux d'intérêts et par conséquent les bénéfices tant monétaires que dans la visibilité.

En revanche, lorsque la NBA crée sa Ligue, le but est d'engendrer un effet de complémentarité.

Pour continuer dans ce sens, si davantage de gens s'intéressent au sport traditionnel, alors plus de personnes s'intéresseront à l'eSport, puisque nous avons pu voir qu'une part des individus s'intéressant à une activité va par la suite s'intéresser à l'autre, ce qui va faire augmenter son nombre de supporters et les flux d'intérêts. Ces derniers sont, pour certains, élevés. En effet, dans le domaine de la Formule 1 par exemple, 46 % des personnes passent de l'eSport au sport traditionnel. Comme Brice nous le rappelle, l'eSport crée une proximité avec les célébrités et le streaming permet un contact avec elles. Ces nouvelles manières de consommer le sport rend les plus hautes sphères accessibles aux plus petits.

Avec le recul dont nous disposons à présent, il aurait été intéressant de demander aux sondés s'ils ont délaissé une activité pour une autre, ou s'ils les pratiquent à part égale. De plus, une autre thèse pourrait être réalisée, afin de connaître la relation qui existe entre l'eSport et le sport traditionnel, d'un point de vue psychologique et physique, ou encore d'analyser le rapport de cause à effet des flux d'intérêts. Une autre hypothèse à étudier dans le futur est celle selon laquelle la Formule 1 disparaîtrait au profit de la Formule E, suite aux mouvements écologistes apparus aux quatre coins du monde et à l'envie de se tourner vers des énergies plus vertes. Nous pouvons nous demander si les personnes se tourneront naturellement vers la Formule E. En revanche, nous reprochons toujours à cette dernière de ne pas être aussi spectaculaire et impressionnante que sa concurrente, la Formule 1. Les véhicules électriques font moins de bruit. Il serait donc envisagé de créer un bruit artificiel. L'interdiction de la Formule 1 est peu probable, compte tenu du marché qu'elle représente, de l'argent qu'elle génère et du nombre de personnes qu'elle emploie. Brice Germain nous explique également que la Formule 1 ne disparaîtra pas selon lui, sauf si les moteurs utilisés sont interdits à la vente, puisque la Formule 1 est une vitrine publicitaire permettant de vendre des *super cars*. Plusieurs personnes ont suggéré d'introduire l'eSport aux JO. Dans l'étude menée par PwC (voir graphique complémentaire n°11 en annexe), nous constatons que 83,7 % des répondants pensent que l'eSport ne devrait pas faire partie des JO. Selon eux, il devrait se développer indépendamment, car il ne s'agit pas d'un véritable sport. Il devrait également y avoir un comité d'encadrement. La majorité des sondés sont donc contre cette idée. De plus, selon les règles régissant les JO, les sports doivent être fair-play et la violence y est bannie. Or, certaines compétitions d'eSport sont basées sur des jeux pouvant être violents. Si l'eSport venait à être intégré aux JO, nous pouvons penser que l'effet de complémentarité entre eSport et sport traditionnel augmenterait drastiquement, dû à l'exposition que cela donnerait à l'eSport sur la scène internationale. Nous verrions les flux d'intérêts augmenter également.

Bibliographie

- Anthony D. Pizzo, A. D. P., Bradley J. Baker, B. J. B., Sangwon Na, S. N., Mi Ae Lee, M. A. L., Doohan Kim, D. K., & Daniel C. Funk, D. C. F. (2018). *eSport vs. Sport : A Comparison of Spectator Motives*. Sport Marketing Quarterly. https://cyberlearn.hes-so.ch/pluginfile.php/3134195/mod_folder/content/0/eSport_vs_Sport_A_Comparison_of_Spectato.pdf?forcedownload=1
- Audureau, W. (2018, 1 novembre). « *League of Legends* » : Paris accueillera la finale des Worlds 2019, le plus grand événement mondial d'e-sport. Le Monde. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/01/paris-accueillera-la-finale-des-worlds-2019-le-plus-grand-evenement-mondial-d-e-sport_5377496_4408996.html
- ASOIF. (2019). *Futur of Global Sport*. Association of summer olympic international federations. https://www.asoif.com/sites/default/files/download/future_of_global_sport.pdf
- Cloud9. (2020, 18 octobre). *CS:GO*. <https://www.cloud9.gg/teams/csgo/>
- Daphné Bavelier, D. B. (2017, décembre). *Le jeu vidéo d'action, bon pour la tête*. Université de Genève. <https://www.unige.ch/campus/numeros/131/recherche3/>
- Deloitte. (2020). *2020 Sports industry outlook*.
- Envy. (2020, 6 novembre). *Teams*. Team Envy. <https://envy.gg/team/>
- FIFA. (2018, août). *Global Broadcast & Audience Summary*. FIFA World Cup. <https://img.fifa.com/image/upload/kkiivoviltazeoild16x.pdf>
- Fnatic. (s. d.). *Teams - Fnatic*. Consulté le 19 novembre 2020, à l'adresse <https://fnatic.com/teams/>
- Forsans, E. (2018, 27 septembre). *1ers résultats du baromètre de l'esport en France*. AFJV. https://www.afjv.com/news/9187_1ers-resultats-du-barometre-de-l-esport-en-france.htm

France Esport. (2019, 1 mars). *Esport(s) : Définition et orthographe*. <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/#:%7E:text=L'esport%C3%A9signe%20donc%20l'ordinateur%2C%20console%20ou%20tablette>).

G2 Esports. (2020, 5 juin). *Teams*. <https://g2esports.com/teams/?r=EU>

Gamers Origines. (2018, 25 janvier). *Teams*. GamersOrigin eSports. <http://gamersorigin.com/teams/>

Gen.G. (s. d.). *Teams*. Gen.G Esports. Consulté le 19 novembre 2020, à l'adresse <https://geng.gg/pages/teams>

Gensdinternet. (2019, 5 septembre). *Dans le jeu NBA 2K20, qui est le YouTubeur à avoir son propre personnage?* Dans le jeu NBA 2K20, qui est le YouTubeur à avoir son propre personnage ? <https://gensdinternet.fr/2019/09/06/dans-le-jeu-nba-2k20-qui-est-le-youtubeur-a-avoir-son-propre-personnage/>

George B. Cunningham, G. B. C., Sheranne Fairley, S. F., Lesley Ferkins, L. F., Shannon Kerwin, S. K., Daniel Lock, D. L., Sally Shaw, S. S., & Pamela Wicker, P. W. (2018, 1 février). *eSport : Construct specifications and implications for sport management*. ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1441352317301705>

Giants. (2020, 24 septembre). *Equipos*. Vodafone Giants. <https://www.giantsgaming.pro/equipos/>

Histoire de l'esport. (2018, 4 septembre). Millenium. <https://fr.millenium.gg/news/115435.html#:%7E:text=Le%20premier%20vrai%20tournoi%20eSport,mais%20les%20lots%20%C3%A9taient%20symboliques>.

IEG. (2019). *IEG ESPORT SECTOR UPDATE 2018*. <https://www.sponsorship.com/IEG/files/cb/cbe957cb-7c51-453d-8969-b2813acdce75.pdf>

James M. Lattin, J. M. L., & Leigh McAlister, L. M. (1985, 1 août). EBSCOhost Login. EbscoHost interface. <http://search.ebscohost.com/?authtype=cookie,ip,uid>

- Kemp, S. (2020, 21 juillet). *Digital use around the world in July 2020*. We Are Social.
<https://wearesocial.com/blog/2020/07/digital-use-around-the-world-in-july-2020>
- Marjorie Bertschy, M. B., Hans Mühlbacher, H. M., & Michel Desbordes, M. D. (2019, 21 octobre). *Esports extension of a football brand : stakeholder co-creation in action?* Taylor & Francis.
https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16184742.2019.1689281?casa_token=8IK_gIG-ufAAAAAA%3Acv85ljY6uiu_SGyKzV-oeCfh5BjDO5rPKuRP3FRBevmRnrnxwRs0nrvYU7UY9ttAsZ5BuK5rlypL
- Milton Friedman, M. F. (1976). *Price Theory*. Google Books.
<https://books.google.ch/books?hl=fr&lr=&id=0CW0AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Friedman+M.+1976.+Price+Theory&ots=Hq7ONanKCn&sig=yjpgPuToYJvBKJDhAfd9zWFC0Ek#v=onepage&q=complementary&f=false>
- Newzoo. (2018, 29 mars). *Newzoo's Key Numbers | Games, Esports, Mobile*.
<https://newzoo.com/key-numbers>
- Newzoo. (2020, 30 septembre). *Global Esports Market Report 2020 | Light Version*.
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/#:%7E:text=Highlights%3A,from%20media%20rights%20and%20sponsorship>
- NRG. (s. d.). *Apex-Legends*. NRG Esports. Consulté le 19 novembre 2020, à l'adresse
<http://www.nrg.gg/apex-legends>
- PWC. (2019). *Sports industry : time to refocus?*
<https://www.pwc.ch/en/publications/2019/PwC-Sports-Survey-2019-web.pdf>
- Samuelson, P. (1974). Complementarity: An Essay on The 40th Anniversary of the Hicks-Allen Revolution in Demand Theory. *Journal of Economic Literature*, 12(4), 1255-1289.
Retrieved November 18, 2020, from <http://www.jstor.org/stable/2722379>
- Statista. (2019). *La NBA*.

- Sven Modell, S. M. (2010, 1 juin). *Bridging the paradigm divide in management accounting research: The role of mixed methods approaches*. ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1044500510000235>
- Talon Esport. (2020, 13 octobre). *Talon Esports / TALON RAISES \$2M FOR APAC*. Talon. <https://www.talon.gg/article/TALON-RAISES-%242M-FOR-APAC>
- Team liquid. (s. d.). *Players - Team Liquid - Professional Esports Organization*. Consulté le 19 novembre 2020, à l'adresse <https://www.teamliquid.com/players#sc2>
- Team MCES. (2020, 19 mai). *Team. MCES*. <https://www.mces.gg/teams/team-mces/>
- Team SoloMid. (s. d.). *Teams. TSM*. Consulté le 19 novembre 2020, à l'adresse <https://tsm.gg/teams/fn>
- Teung, F. C. O. (2018, 17 décembre). *Esport : opportunité ou menace pour le secteur du sport ?* MBA MCI. <https://mbamci.com/esport-opportunite-menace-sport/>
- Thomas, R. (2020, 13 février). *How Do NBA Teams Make Money?* Sportscasting | Pure Sports. <https://www.sportscasting.com/how-do-nba-teams-make-money/>
- Tyreal Yizhou Qian, T. Y. Q., Jerred Junqi Wanq, J. J. W., James Jianhui Zhang, J. J. Z., & Laura Zhenqiu Lu, L. Z. L. (2019, 7 juin). *It is in the game : dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale*. Taylor & Francis. https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/16184742.2019.1630464?casa_token=Aimv1lmNAbYAAAAA%3AO5gbFQLpTtT4rgQZXRnR-3N0army-GltecWf5gPwmacukqY1gQy1MaiLKsAmP-NYz8lQy25jmP8I
- Université de Genève (Éd.). (2011). *La Corrélation Aspects syntaxiques et sémantiques*. <https://www.unige.ch/lettres/meslo/files/9514/5278/4903/Descriptif-appel-1.pdf>
- Vitality. (2020, 11 février). *Teams. Team Vitality*. <https://vitality.gg/fr/teams/>
- Watrelot, T. (2020, 13 novembre). *Les célébrités ajoutées à FIFA 21 : Hamilton, Beckham et bien d'autres*. Dexerto. <https://www.dexerto.fr/fifa/les-celebrites-ajoutees-a-fifa-21-hamilton-beckham-et-bien-dautres-1280121>

We Are Social. (2020, 4 novembre). *Digital 2020*. <https://wearesocial.com/digital-2020>

Wilson, J. (2019, 10 mai). *FIFA 19 and FIFA 18 had 45 million unique console and PC players in EA's fiscal 2019*. VentureBeat. <https://venturebeat.com/2019/05/07/fifa-19-and-fifa-18-had-45-million-unique-console-and-pc-players-in-eas-fiscal-2019/#:~:text=Log%20Out-.FIFA%2019%20and%20FIFA%2018%20had%2045%20million%20unique%20console,players%20in%20EA's%20fiscal%202019&text=FIFA%20is%20one%20of%20the%20most%20popular%20franchises%20in%20video%20games.>

Annexes

Table des annexes

Annexes.....	49
Annexe 1	50
Annexe 2	50
Annexe 3	51
Annexe 4	51
Annexe 5	52
Annexe 6	52
Annexe 7	53
Questionnaire	53
Annexe 8	56
Questions d'interview	56
Xavier Oswald.....	56
F1.....	59
Brice Germain	59
Gianfranco Giglioli	66
Kimmy Larsson	71
Fabrizio Donoso	73
Federico Malvestiti.....	75
Football.....	77
Alexandre Pasquini	77
Paul Henchoz.....	79
Williams Kwantwoo.....	82
Anouck Darbellay	84
Basket-ball.....	86
Bobby Jones Jr	86
Harry Hurst.....	89
Rob Gray	91
Annexe 9	93
Annexe 10	93
Annexe 11	94

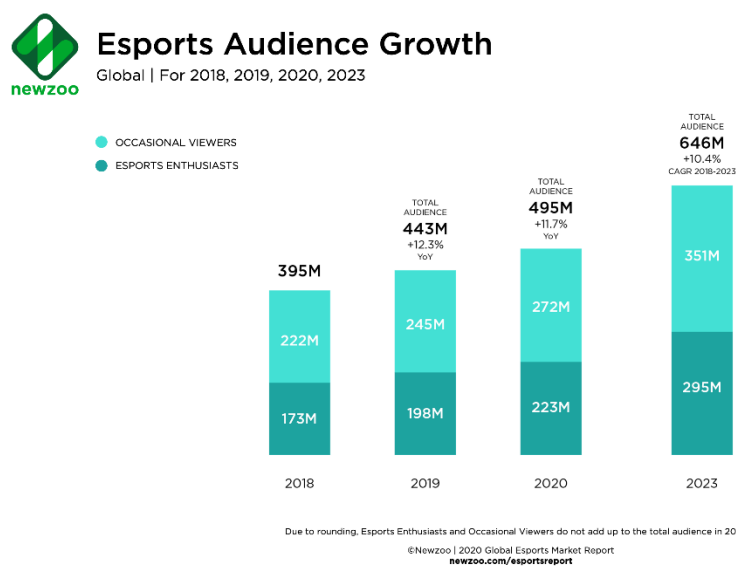
Annexe 1

Le graphique ci-dessous indique les sources des revenus de l'eSport en 2020, d'après Newzoo (2020).



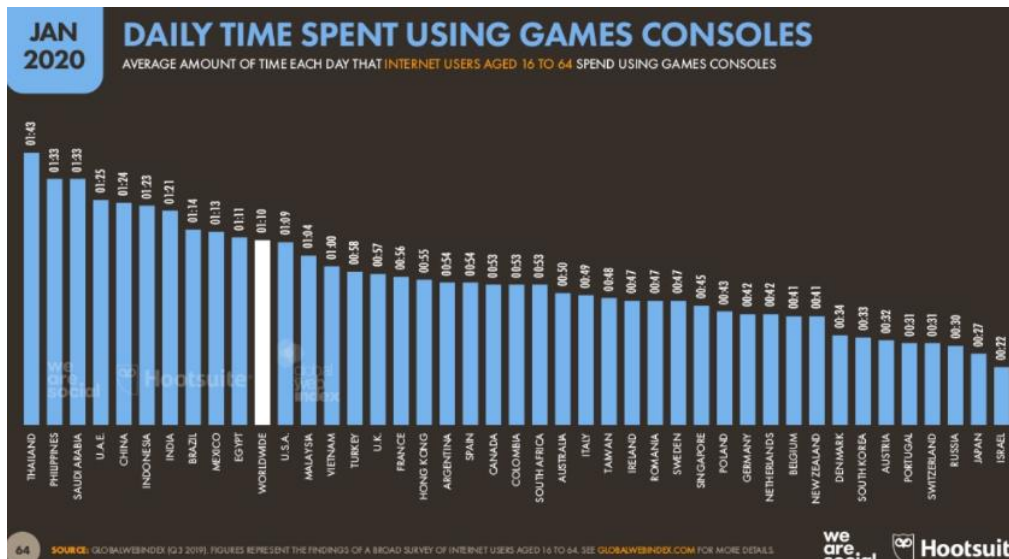
Annexe 2

Le graphique ci-dessous indique l'audience de l'eSport (supporters réguliers et occasionnels), au fil des années, d'après Newzoo (2020).



Annexe 3

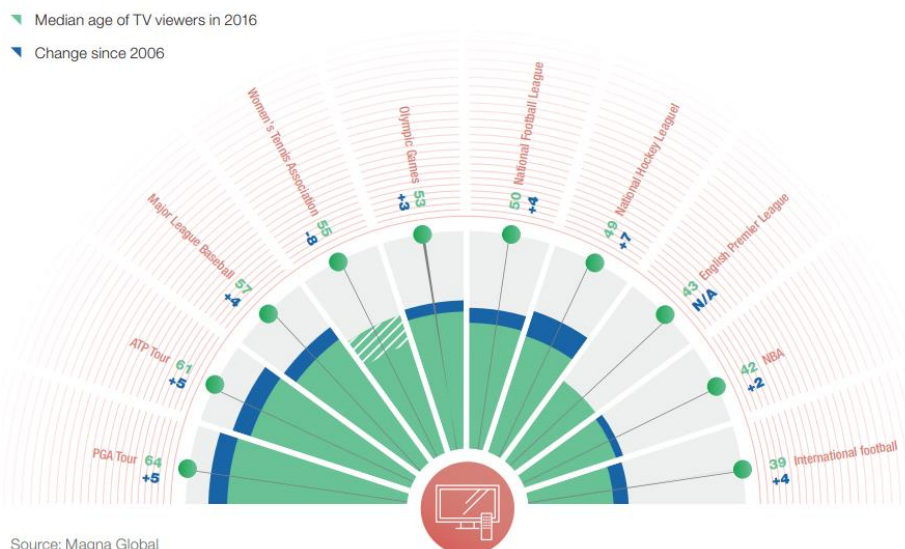
Le graphique ci-dessous indique le temps moyen hebdomadaire passé sur une console dans différents pays, d'après Newzoo (2020).



Annexe 4

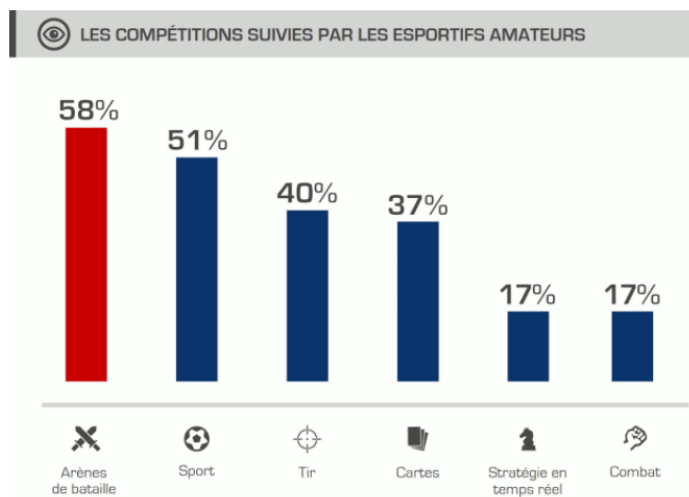
Le schéma ci-dessous montre l'évolution de l'âge des spectateurs de différents sports traditionnels, entre 2006 et 2016, d'après l'ASOIF (2019).

Figure 9: Evolution in viewership demographics for top sports properties from 2006 to 2016



Annexe 5

Le graphique ci-dessous indique quels sont les types de compétition eSport les plus suivies par les eSportifs amateurs, d'après l'AFJV (2018).

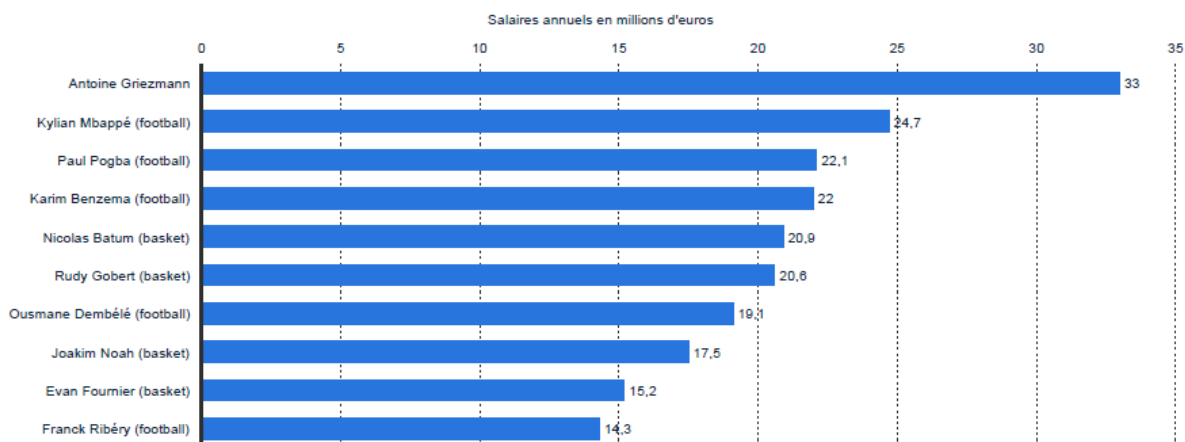


Annexe 6

Le graphique ci-dessous indique que les dix sportifs français les mieux payés sont des joueurs professionnels de football ou de basket-ball.

Classement des dix sportifs français les mieux payés en 2018* (en millions d'euros)

Sportifs français : les plus hauts salaires 2018



Annexe 7

Questionnaire

Formula 1

1. Do you watch Formula 1 races?
 - Yes
 - No
2. Do you play Formula 1 video games?
 - Yes
 - No
3. Do you watch people play Formula 1 video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?
 - Yes
 - No
4. If you do any of the activities listen above, when did you start engaging in them?
 - Watch Formula 1 races:
 - Play Formula 1 video game:
 - Watch people play Formula 1 video game:

European Football/Soccer

5. Do you play football?
 - Yes
 - No
6. Do you watch professional football games?
 - Yes
 - No
7. Do you play FIFA video game?
 - Yes
 - No
8. Do you watch people play FIFA video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?
 - Yes
 - No

9. If you do any of the activities listen above, when did you start engaging in them?

- Play football:
- Watch professional football games:
- Play FIFA video games:
- Watch people play FIFA video game:

Basket-ball

10. Do you play basket-ball?

- Yes
- No

11. Do you watch professional basket-ball games?

- Yes
- No

12. Do you play 2K video game?

- Yes
- No

13. Do you watch people play 2k video game on platforms such as Twitch, Youtube, etc.?

- Yes
- No

14. If you do any of the activities listen above, when did you start engaging in them?

- Play basket-ball:
- Watch professional basket-ball games:
- Play 2K video game:
- Watch people play 2K video game:

General

15. During 2020 how would you rate the frequency in which you played/watched video games?

- More than last year
- Same as last year
- Less than last year
- I don't play/watch video games

16. What is your gender?

- Female
- Male

17. What is your age?

Annexe 8

Questions d'interview

Xavier Oswald

1. *Est-ce que t'acceptes que j'enregistre la conversation ?*

Oui.

2. *Est-ce que ça te dérange d'être nommé dans la thèse ?*

Non.

3. *Est-ce que tu pourrais te présenter en quelques mots ?*

Xavier OSWALD, j'ai un passer d'entrepreneurs dans le monde du digital et du web depuis 20 ans à la fois sur les fonctions éditoriales, marketing et commercial. Derrière auto-entrepreneur depuis les années 90, parcours international États-Unis, Amérique du Sud. Je suis rentré dans l'eSport complètement par hasard il y a 5 ans, comme je connais bien le secteur du sport et que je connais bien et apprécie les jeux vidéo ce n'était pas non plus complètement par hasard mais je m'y suis intéressé de manière naturelle. J'ai créé en France un site d'information dédié au business et au marketing de l'eSport et en parallèle le traitement des informations business et marketing de l'eSport en français en anglais. J'organisais tous les mois des conférences. Très rapidement j'ai fait du conseil, pour des marques qui aiment bien les clubs de sport puis j'ai intégré Vitality, qui est le premier club français et un des clubs majeurs en Europe, entend que VP business développement et stratégie pour mener à la fois le développement du club sur les aspects sponsoring mais aussi stratégique et levée de fond. J'ai mené deux levées de fonds pour Vitality puis ensuite j'ai quitté Vitality pour rejoindre OG qui est un des plus gros club eSport au monde, en tant que co-owner et Chief Revenue Officer. Et en parallèle de ça je suis aussi un co-fondateur d'une société de production d'événementiel et d'audiovisuel dans le gaming et dans l'eSport qui s'appelle Gozulting.

4. *Comment marche l'économie de l'eSport ?*

C'est comme le monde du sport sauf que les fédérations ou les organisations internationales de sport sont remplacés par les éditeurs de jeu vidéo qui sont les détenteurs des IP. Un club eSport fonctionne comme un club de sport et a les mêmes types de revenus à l'exception des droits de diffusion qui sont pour l'instant embryonnaire voire absent dans le monde de l'eSport. Les joueurs ont un salaire, les cash prize, le merchandising, etc...

La différence avec le monde du sport c'est que les médias de référence sont des médias en ligne comme Twitch, YouTube ou FB qui retransmettent les compétitions.

5. *Est-ce que certains sponsors t'ont suivie lorsque tu as quitté Vitality pour OG ?*

Non parce qu'en fait l'industrie est trop jeune pour avoir ce type de mouvement mais ils vont venir. Parce que si tu dis que le vrai business c'est l'arrivée de personnes un peu expérimenté avec un réseau comme moi à 3-4 ans, ça fait que 4-5 ans qu'on est dans l'écosystème, et donc on vise les cycles professionnels de 3 à 5 ans. Par exemple, moi chez Vitality je suis resté 2 ans, chez OG je suis resté au moins 2 ans. Du coup, j'ai amené une marque chez Vitality il y a 4 ans, pour que je la récupère, il faut que le contrat avec Vitality se termine et il faut que je les séduise. Donc ce sont des cycles longs, c'est trop tôt aujourd'hui mais c'est sûr que dans n'importe quel business tu auras effectivement des marques qui vont suivre des gens qu'ils connaissent en fonction de leur parcours professionnel. Pour autant ce n'est pas parce que je pars de chez Vitality que la marque que j'ai amenée va aussi partir. En revanche plus important qu'un membre du staff comme moi, le changement de club d'un joueur peut avoir des conséquences économiques comme dans le foot si une star quitte un club pour un autre. Rekkles est resté chez Fnatic pendant 9 ans, 70% de la fan base de Fnatic c'est du League of Legends et leur star absolu c'est lui. Il vient d'être transféré chez G2, transféré gratuitement parce qu'il était en fin de contrat. Il passe chez le pire ennemi et renforce la concurrence. Inutile de dire que les marques de Fnatic sont pas contentes, c'est l'ambassadeur qui part. Une grosse star il faut la garder.

6. *Chez OG avec ce qu'il s'est passé cette année, est-ce que certains sponsors ont voulu revoir leurs contrats ?*

Oui on a donc le The International (TI), l'équivalent des championnats du monde, qui est le pic de la saison et comme il a été annulé cette année, forcément on a fait moins de KPI. Le TI représente 30 à 40% de nos KPI's de l'année, du coup on a dû renégocier certains contrats. A la place du TI de nombreux tournois en ligne ont eu lieu donc notre KPI n'a pas baissé tant que ça. Contrairement au sport traditionnel où là tout s'est arrêté. C'est sûr que les tournois sont moins spectaculaires mais nos performances d'engagement ont continué à augmenter. D'un autre côté, certaines marques ont refusé de signer des contrats à cause du COVID et d'autres ont décalé la signature de 6 à 9 mois. Le paradoxe de cette pandémie c'est qu'à court terme ça fait mal mais à moyen terme c'est super bénéfique. Puisque tout le monde s'est rendu compte que l'eSport existe et tous les budgets ont été gelés pendant la crise du coup les événementiels ont un budget fou. Les grands bénéficiaires en 2021 ça va être l'eSport et surtout les médias qui traitent de l'eSport et du gaming. Parce que toutes les agences médias comme Publicis qui ont du budget média de la part de leurs clients vont vouloir investir dans le gaming et dans l'eSport, notamment sur la partie médias pour retirer leur épingle du jeu.

7. *Dirais-tu qu'il y a un effet de substitution ou de complémentarité entre l'eSport et le sport traditionnel ?*

Je pense qu'il y a un effet avant tout de substitution. Je pense que le discours des décideurs du monde de l'eSport c'est de dire qu'ils sont complémentaires avec le monde du sport, c'est essentiellement pour aller capter des investissements dans le monde du sport. La vérité c'est que déjà sur certains territoires l'eSport supplante le sport traditionnel et que si on parle en termes économiques quand une marque investit dans l'eSport elle fait un arbitrage budgétaire et ce qu'elle met dans l'eSport elle ne peut pas le mettre dans le sport traditionnel. Donc au-delà de la problématique de renouvellement des générations ou de l'intérêt croissant d'une génération pour l'eSport. Il y a aussi une chute des audiences TV du monde du sport traditionnel. Ce n'est que le début, si on veut faire un parallèle c'est comme la naissance du e-commerce avec Amazon il y a 10 ans.

F1**Brice Germain**

1. *Est-ce que ça te dérange si j'enregistre l'interview ?*

Absolument pas.

2. *Cela te dérange si je te nomme dans la thèse ?*

Absolument pas.

3. *Est-ce que tu vois tu peux te présenter en quelques mots ?*

Je m'appelle Brice Germain j'ai 27 ans je suis journaliste sportif et chroniqueur dans l'émission F1 les pistonnés sur YouTube une émission qui a un an et demi et qui débat sur l'actualité de la F1, on debrief les Grand Prix et sur notre amour du sport automobile en général le débat pour les passionnés par les passionnés.

4. *Est-ce que tu trouves que l'âge moyen des personnes qui regarde la F1 est élevé ?*

C'était le cas avant, ça l'est de moins en moins il y a une chose qui est responsable de ça c'est Netflix, qui a énormément rajeunie l'audience F1. Généralement l'audience F1 est une audience qui est très familial, on est fan parce que son père l'est, qu'on a vu son père le dimanche regarder la F1 et qu'on n'avait rien à faire et qu'on suivait. Selon la période sur laquelle on est tombé ça a pu soit en déguster certains soit en passionner d'autres, ça a été le cas avec la génération de fans d'Alonso, la génération de fan de Raikkonen, d'Hamilton. Pour le coup, je constate vraiment un rajeunissement de l'audience. Il y a beaucoup de ma tranche d'âge, de 25-30 ans qui sont fan parce que ce sont des fans d'Alonso et de Renault. Aujourd'hui, je constate de plus en plus de 12-16 ans qui sont mes mordues de F1 et ça c'est dû à Netflix à mon sens et c'est aussi dû au développement massif du l'eSport en F1. Code Master a fait un bond en avant spectaculaire dans le réalisme de Formula One, dans l'intégration de toutes les particularités que le monde de la F1 a. Cela a amené une autre beaucoup plus jeune et ça a expertisé une audience jeune. Aujourd'hui, on a des personnes de 15-16 ans qui s'y connaissent en aérodynamique parce que justement dans le jeu tu dois pousser au maximum tes réglages tu dois être au plus possible proche de ce que la réalité de demandes pour être performant. Ils vont aller chercher les réglages les plus fou et on a aujourd'hui des jeunes de 15 ans qui savent ce que c'est qu'un carrossage avant, qui savent ce que c'est qu'un réglage d'aileron arrière alors que ça n'a jamais été le cas avant. A moins d'avoir fait un CAP mécanique ou même un diplôme d'ingénieur donc effectivement il y a un vrai rajeunissement à mon sens.

5. *Qu'est-ce que cela apporte ?*

Cela amène des gens à avoir le rêve autre que celui d'être pilote mais celui d'être E pilote parce qu'il faut se rappeler quand même qu'être pilote, il n'y a pas que le talent qui est nécessaire il faut avoir un bon portefeuille et avoir un bon portefeuille de contacts également parce que nombre de pilotes qui sont très doués qui n'ont pas pu accéder à la F1 parce qu'ils n'avaient pas le bon argent ou le bon contact au bon moment. Aujourd'hui, chacun devant sa télé avec un abonnement PS4 peut arriver à des sphères qui sont pour le moment moins prestigieuses que celle du monde réel mais qui leur permettra de vivre un petit peu leur rêve donc ça donne des opportunités des perspectives. Surtout je pense que ça intéresse des jeunes à l'ingénierie et à toute la complexité de ce qu'est une Formule 1 donc pour le coup ça ouvre des carrières qui n'étaient pas forcément possibles. En tout cas qui n'aurait pas été réfléchi de la même manière quelques années avant.

6. *Est-ce que tu penses que la F1 fait assez pour attirer des jeunes ?*

L'arrivée de Liberty Media, en 2017, à amener ce rajeunissement. Dans le sens où avant on était sur une gestion de la FOM qui étaient anglaises et très traditionnelles puisque c'est un sport d'initier. Aujourd'hui, Liberty Media avec tout ce qu'ils amènent, que ce soit toutes les animations sur les grands prix. Ils apportent quelque chose pour plaire au plus grand nombre donc pour une audience plus jeune parce qu'évidemment généralement on ne choisit pas ses passions à 45 ans généralement c'est plutôt sur le développement de l'adolescence. En l'occurrence oui la F1 a pris un réel virage avec Liberty Media et cette question américaine ; dans le virage du rajeunissement, dans le virage du grand public, dans le virage de l'intérêt collectif vers la Formula 1. Il y a aussi le partenariat entre la FOM et Code Master où Code Master depuis 3 ans a tous les droits de la F1 ce qui n'était pas le cas avant. Du coup aujourd'hui ils travaillent main dans la main pour qu'il y ait des réelles compétitions eSport par exemple, des compétitions qui soient « organisées par la Formula One ». Maintenant, la compétition de l'eSport c'est quelque chose qui est intégré à un calendrier qui est géré par la FOM autant que la Formule 1. Il y a cette volonté d'amener des jeunes talents et surtout d'intéresser toute une communauté qui va exister par Twitch, Twitter et YouTube à la F1. Cela on le constate aussi à travers les pistonnés parce que nous on est contacté par des gens qui travaillent à la FOM, on est en lien avec ces gens qui s'intéressent à nous alors que ça n'aurait jamais été le cas il y a cinq ans. Aujourd'hui, nous on a une influence qui est ce qu'elle est, on existe par le biais de notre émission et ils sont parfaitement conscients.

Pour eux ils nous considèrent comme un acteur, un entremetteur entre un public qu'ils souhaitent attirer et le spectacle qu'ils ont à proposer donc pour moi effectivement oui il y a cette recherche de rajeunissement et il y a des démarches mises en place. Maintenant, cela prendra du temps parce que c'est une vieille institution. [...] Dans tout l'organigramme du Grand Prix de France, ils ont une grosse montée de rajeunissement. C'est pour cela d'ailleurs qu'il y a énormément d'influenceurs qui sont invités. [...] Le public est arrivé très tard dans la F1, le circuit qui accueille plus de spectateurs c'est Mexico parce que le circuit passe dans un stade de baseball mais pas parce que c'est conçu comme ça.

7. Quel est l'avenir de la F1 avec les contraintes de l'accord Concord ainsi que la concurrence de la FE ?

En tant que passionné un bruit d'interrupteur ne marchera pas. Mais le problème c'est que les passionnés vont mourir un jour et qu'il y a des gens qui vont naître qu'avec la Formule E donc je ne saurais pas te dire exactement. Ce que je sais c'est que le modèle de la F1 est vieillissant et aujourd'hui on RedBull qui menace de partir parce que Honda s'en va, on peut se retrouver à huit écuries et qu'au bout d'un moment un sport où il va y avoir seize voitures dans un contrat sport où il y en a 26. Quand on voit qu'il y a de plus en plus d'anciens pilotes de F1 qui partent en FE, il y a de plus en plus de portefeuille sur pattes qui arrive en F1. Après encore une fois là-dessus c'est mon avis à moi. Je sens le sport en danger mais je sens qu'il y a une volonté de le rajeunir.

8. Comment fonctionne le business plan de la F1 ?

Chaque cas est particulier. Mais en général, il y a des promoteurs entre la F1 et le circuit, les promoteurs répondent à un appel d'offre de la FOM. Ils négocient s'ils acceptent d'accueillir uniquement la F1 ou également la F2 et F3. Les circuits reçoivent de l'argent des promoteurs pour la location et se font de l'argent grâce à la billetterie et au merchandising. Les sponsors financent les circuits, la F1, les promoteurs et les écuries. Maintenant se sont des accords quadripartis entre la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA), les promoteurs, F1 et propriétaire du circuit. La F1 paye les écuries qui payent les pilotes. Les écuries payent des licences qui sont dérisoires. En gros, si on la fait simple : Un promoteur veut organiser un GP, il va appeler un circuit pour savoir si c'est faisable. Il va voir le tarif avec lui et se mettre d'accord. Il va trouver des sponsors pour organiser ça, derrière il propose ça à la FOM qui ensuite propose ça à la FIA pour l'intégrer à son calendrier. L'évènement se fait et à la fin de la saison la FOM rémunère en droit commerciaux toutes les écuries en fonction de leur classement au championnat plus une clause d'ancienneté pour Ferrari.

9. *Penses-tu qu'il serait possible que la F1 s'éteigne pour laisser place à la Formula E ?*

Tout dépend de ce qui se passe dans le monde. Si dans 30 ans on n'a plus le droit d'acheter des voitures à combustion alors oui parce que la Formule 1 deviendra la Formule E. Ça n'a aucun intérêt de faire une discipline avec des moteurs qui n'existe pas sur le marché, aucun constructeur va mettre des millions pour montrer des voitures qu'on ne pourra pas avoir. En revanche, si le moteur à combustion interne reste une base de l'automobile non là elle gardera son prestige. De plus en plus la F1 va devenir une discipline de constructeur de supercars, je pense que Mercedes veut de moins en moins s'impliquer et ils s'impliquent de plus en plus dans la FE. Justement parce qu'ils vendent des voitures et non des supercars, ce n'est pas Ferrari. On va garder les McLaren, Redbull parce qu'eux ils veulent de la communication, on va garder les Ferrari. D'ailleurs Renault devient Alpine. Il faut suivre ce que les constructeurs font, c'est ça les vrais des vrais signes pour voir où en est le sport parce que le sport ce ne sont pas les pilotes qui le font ce n'est pas là FIA ni la FOM qui le font, c'est les constructeurs. C'est eux qui construisent des voitures et pour le coup le virage que vont prendre les constructeurs nous donnera une indication 5-10 ans en avance sur les plateformes de la F1. Aujourd'hui, la F1 est en train de changer de modèle : 2022 on va arriver sur des choses qui sont beaucoup plus simple dans l'aérodynamique. Le moteur hybride reste et en l'occurrence il faudra voir comment les constructeurs deal avec ça, comment les motoristes deal avec ça. En 2022, on se retrouve avec trois motoristes : Ferrari, Mercedes et Renault. Si on en perd encore un derrière il va falloir se poser vraiment des questions parce que deux motoristes enfaite il y a plus d'essence de la F1. Moi sincèrement en l'état je ne vois pas là FE passer devant.

10. *Est-ce que les coureurs de F1 payent le baquet ?*

A l'époque, il y a 20-30ans, Il y a des gars qui payaient leur baquet de leur poche. Ce sont des rouages de la F1 qui sont très opaques. A l'époque, ça se faisait ça c'est sûr Niki Lauda était allé chercher un prêt en son nom à la banque pour payer son baquet. Aujourd'hui, je ne crois pas que ça se passe directement cependant c'est tout comme. C'est-à-dire qu'aujourd'hui le sponsor de Théo Pourchaire c'est Intermarché, son père est directeur d'Intermarché. Aujourd'hui Lance Stroll ne paye pas son baquet il est payé par Racing Point mais l'argent vient du père de Lance Stroll et ça passe par une société-écran. En soi, ça ne se fait pas la manière dont ça se faisait à l'ancienne. C'est la même chose mais c'est fait avec plus de souris, de manière et de légalité vu que c'est un contrat d'une entreprise à une autre. Il y a 6-7 pilotes qui paient aujourd'hui leur baquet comme ça via le sponsoring.

D'ailleurs, il n'y avait pas de pilote français dans la filière Red Bull avant 2008 parce que Red Bull était interdit en France avant 2008, dans tous les cas il y a un intérêt. Renault quand ils prennent Alonso c'est pour exporter Renault en Amérique du Sud et avoir un hispanophone pour faire des pubs. Il y a 2 philosophies, soit tu acceptes que la F1 est un gouffre financier et qui te rapportera que de l'image ce qui est le cas de Ferrari, ce qui était le cas de Mercedes mais c'est de moins en moins le cas. Renault ne peut pas se permettre de perdre autant d'argent, du coup il se dit on a Ricardo qui avait une machine à vendre des casquettes et une machine avant de lui sourire et on a Esteban Ocon qui est une machine à vendre en France.

11. Quelle influence pense-tu que l'eSport et le sport traditionnel ont l'un sur l'autre et qu'est-ce qu'ils peuvent s'apporter l'un à l'autre ?

Ils apportent de l'image. Loin d'être des concurrents c'est largement complémentaire. La F1 a besoin de l'eSport pour faire rêver, l'eSport a besoin de la F1 pour exister. Pour moi ce que l'eSport apporte réellement c'est une proximité, comme tout internet en soi, c'est-à-dire qu'aujourd'hui il y a des jeunes qui ont pu regarder Charles Leclerc rouler sur l'australien Grand Prix et ils ont pu leur mettre des mots sur Twitch et il était en train de rouler avec la moitié de la grille de F1. Pour moi ça c'est une proximité, 99% des gamins ne pourront jamais voir ou approcher Charles Leclerc et là ils ont pu le faire et Charles Leclerc peut leur répondre. Aujourd'hui, ceux qui sont à la tête de l'eSport français ça va devenir des leaders d'influence, ça va devenir des pilotes reconnus ils vont pouvoir eux-mêmes aller rencontrer les pilotes ça s'apporte c'est complémentaire. Je pense aujourd'hui que les pilotes de F1 ont un énorme respect pour les champions de l'eSport. Parce que Bottas Grosjean Leclerc Vettel Hulkenberg Ricardo Norris Sainz Russell Latifi Giovinazzi ils sont tous mis, ils ont tous un simulateur chez eux. Si tu peux faire comme ce que font « les grands » et ça apporte du rêve, ça apporte tout ce que la F1 n'a jamais su apporter parce qu'elle était tellement loin. Tu regardais un Grand Prix aux États-Unis, au Brésil, ce n'est jamais en bas de chez toi un GP, ce n'est pas comme un match de foot que tu peux aller voir dans ta ville. Ce sont des événements dispersés dans le monde, tu as 21 lieux ou 22 lieux dans le monde qui accueillent ça c'est très loin, là c'est dans ton ordi et toi Charles Leclerc qui est en train de rouler où toi Nicolas Longuet qui est en train de rouler. Ça crée une communauté et les deux s'apportent aucun ne se fait du mal.

12. Est-ce que tu as connaissance de sponsors qui ont quitté la F1 en faveur du l'eSport ?

Je me demande mais je ne suis pas sûr si Fanatec, qui est donc créateur de matériel d'eSport, n'était pas sponsor un moment donné des grands prix. Aujourd'hui, ils sont partout dans le jeu de F1 2019, ils sont partout en bannière avec Emirates.

Je n'ai pas la connaissance de sponsors qui auraient complètement quitté la F1 pour l'eSport et dans tous les cas je pense que les sponsors des deux sont les mêmes parce que dans tous les cas comme ça appartient à la FOM la diffusion et l'utilisation des droits commerciaux à mon avis ça sera forcément les mêmes sponsors. En revanche je pense que Nicolas Longuet sur son polo quand il roule en eSport n'a pas les mêmes sponsors que Esteban Ocon qui roule en F1 pourtant ils sont dans la même écurie. C'est comme aujourd'hui le PSG et l'OL eSport n'ont pas les mêmes sponsors sur les maillots que quand les mecs jouent à FIFA.

13. Quel avenir vois-tu pour l'eSport ?

Une gradation constante, il y a eu un vrai boom pendant le premier confinement qui a permis à Pierrot par exemple de courir avec Leclerc, avec Thibaut Courtois aussi. Pierrot lui vient par exemple du Simracing ce n'est pas un pilote, il faisait des vidéos sur ça et aujourd'hui il peut rouler avec des pilotes de F1, des joueurs de foot. Ça va forcément inspirer les jeunes. Il y a un vrai encouragement pour que les streamers s'y mettent que ce soit démocratiser et que F1 2019 deviennent un jeu où tout le monde peut s'y mettre et du coup que la fan base soit beaucoup plus grandes et que on est encore plus de niveau en haut. Donc moi l'eSport en F1 je pense que c'est quelque chose qui va faire que grandir, moi j'étais dépassé totalement parce qu'il s'est passé en mars. Je pense qu'au vu de l'engouement la FOM va développer ça de plus en plus et Code Master est partisan de ça aussi donc ça ne fera qu'évoluer. En tout cas pour moi je pense que c'est l'un des eSports les plus développer parce qu'après il y a LOL mais il n'y a pas de similaire en réel. Je pense qu'aujourd'hui en l'espace de ce confinement la F1 a dépassé tous les autres jeux d'eSport en termes de notoriété. Les F1 eSport cette année c'est sur Automoto la chaîne, il y a des commentateurs qui sont Hydro justement, ça prend une énorme dimension je trouve. Quand on en vient à mettre des commentateurs sur une compétition d'eSport, ça montre qu'on considère le truc quand même et si tu suis Twitter les soirs de compétition F1 eSport c'est actif. Donc aujourd'hui je pense que Nicolas Longuet qui se balade dans un paddock de F1, il est reconnu. En revanche, je suis encore persuadé que le réel sera toujours plus fort que le virtuel. Aujourd'hui, il y a un jeune qui est en F3 et qui arrive du Sim racing même si avant il faisait du karting.

14. Dirais-tu qu'il y a plus un effet de substitution ou de complémentarité entre la F1 et le jeux vidéo F1 ?

Complémentarité parce que pour moi l'un ne remplace pas l'autre, je n'ai pas été rassasié de GP pendant le confinement avec les avec les PG virtuels. Ce n'est pas là F1, c'est autre chose, ça n'apporte pas la même chose.

Puis surtout dans un sport comme la F1 ou la notion de danger anime énormément la personne qui regarde. Pour moi ça se complète ça s'entraide, c'est bien d'avoir les deux mais ça se substitue quand il y a le COVID. C'était un bon médicament pendant notre cure de désintoxe de F1 mais pas plus à mon sens.

Gianfranco Giglioli

1. *Do you mind if I record the discussion?*

No go ahead.

2. *Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?*

You can say my name.

3. *To give you a little bit of context this thesis is about the effect of substitution and complementary in eSport.*

In my opinion, simracing is the closest eSport that comes close to the real thing because you have to coordinate your arms and your legs and your mind is different because with other eSports, for example with League of Legends or Call of Duty [you only use] your mind and your hands it's not like the real thing or maybe also the football games. You do not have to coordinate your hands it's not like the real thing. With racing, you must use your arms and coordinate, it is like the real thing—it's the same at the end. The only thing that is different is you are going to have to be careful of the dangers of motorsport. You can play fast, and you do not have the g force around you. That is the only difference. In the end, you have the same thing; you drive the same way. The effects of the car are the same because the simulator these days have reached a level where you can feel the car very closely to the real thing.

4. *Have you ever had the opportunity of trying a formula car?*

I hope someday to drive a Lamborghini GT. I was really close you see I competed in a Lamborghini eSport race and the prize was to drive a real Lamborghini... I arrived P5 at the end so very close to reach the opportunity.

5. *How does F1 impact your life?*

I am passionate to F1 since I was a child. My father worked for Lamborghinis as a mechanic. So, he passed onto me to be a fan of the motorsport. He is a Ferrari fan. But he also has two Ferraris. I grew up watching Michael Schumacher world championship in F1. For me, it was like a passion that was there all my life but obviously when we tried to move the first steps to karting, we noticed that was difficult to keep going because it cost too much, and we didn't have the money to do championships and careers because you needed sponsors. So, for me, the career in karting ended very early. I was 6, I just did some races but there i ended everything. My life became just a fan of motorsports while looking for something where I can go and demonstrate my talent. When I saw sim racing, I saw the possibility to buy a racing wheel, pedals, and try my best. I did that for passion and saw that I had skills.

At the end, I did very good my first year. I tried the GT academy 2015. I reached the finals, but I was not the age to go to compete in the finals, so I saw it as inspiration. I had the talent to go but not the age. I thought there would be many more to go in the future.

From there, I switched to F1 game Mercedes championships then I switched to PC because I had to curiosity to try something more realistic because the simulators on PC, you don't find on PlayStation or Xbox, so I switched there to feel and see the difference and I saw that it was way better.

I managed to go into a team where they taught me basics for how to set a car then I was ready to win races and championships. And then F1 launched its eSports in 2017.

So, for me, it was being in the right place and the right moment, Because I completed all my achievements then F1 arrived. I was ready to face it.

The first year I went into the finals. I managed to go to semifinals in London. It was the first time I traveled outside of Italy for competitions. I was born in Venezuela, but I lived in New York when I was a child and then we moved to Italy and then we never moved again. It was the first time after many years that I left Italy. And then I went to Abu Dhabi for the finals. When I realized that, I realized eSport had a very huge future.

Unfortunately, I was not picked for a team in 2018. But in 2019, I managed to switch to Porsche. For the first time in my life, I reached a real podium in Mugello, second place. It was a pleasure because there was also the national anthem and there were the real drivers who were also racing that weekend along with the eSport race. It was something unusual but very nice. It was cool because you feel how important it is and where it's going year after year. Then I did some travels in France and Belgium for GT World Challenge in eSports. I took a Pirelli tire to my home because I did the fastest lap. So, it was like a real thing because I took back a real tire from F1. And then Ferrari picked me because they saw me doing very good things, so they picked me to join the Ferrari academy. We did a fantastic job this past year and won the championship. F1 eSport championship. I was very proud because I was part of the team that won that iconic moment and trophy.

If I was a Ferrari driver and only good for training, because I have so many moments to demonstrate my skills, I just raced three times and was not that confident. In that environment, it is important to be confident and go for the pole position. I did not go for the pole position because I was not feeling confident. You cannot manage a fastest lap otherwise you will be last. Many times, that happened to me if I was trying for pole position, I did many mistakes that put me in difficult positions for qualifying. The race was short, only 15 laps, and qualifying is everything.

I switched to another team—flash top? racing. It was a new project, and I was the lead driver for the simulation... We reached the Lamborghini and Ferrari finals. The other drivers who were also training with me when I was younger also grew up very fast and now, they are drivers in eSports for F1 and GT.

Now I am going to do Porsche eSports that starts in December.

6. *Do all the cars in eSports tournaments have the same power?*

In eSports its equal. It is more difficult because anyone can win. You are driving for Ferrari, but you have another guy who has the same advantage as you. And you must go as fast as you can to win. That is the thing that is so difficult in F1 eSports and why first and last, there's only fifths of a second difference. It is all set up for driver skills.

7. *What do you think eSport and traditional sport can learn from one another?*

To me, traditional F1 has a lot to learn from eSports. You see a lot of competition in eSports and the young people are watching it more and more because it is fun. In the real F1, it is difficult to see all the racing weekends. Also, in the real thing, they are not all equal cars.

What I dream to see is F1 eSports to be the same race weekend as the real F1... It is for a new generation of people and it will be complementary to the real thing. For sure in the next 20 years, it might be.

8. *Do you think it would be possible to see F1 disappear in favor of eSport?*

I think the future of the real F1 depends on the future of the planet. What the people want and what the people prefer. F1 has its appeal because it is the real thing, you are watching real cars racing. For sure, it is the pinnacle. I do not see a future without the real F1. Maybe there will be something different. Maybe there will be road racing where AI races each other, but that is just an experiment from what I saw.

Maybe in the future, racing will be safer, where you are not risking your life. Racing is fun because the cars are real, the damage is real, the cars crash into the wall and its real. It is not a game. On the other hand, for the future of eSport, it is going to develop and grow in other sectors. There are going to be stadiums only for eSports and we will be watching it like any other sport like football. I do not see other sports disappearing, but I do see eSport as something for the new younger generation to watch.

But for now, I still prefer to watch a real football match than an eSport football match.

9. *Do you train every day for F1 eSport?*

In eSports, it is very important to train. You must be a robot essentially. To be a robot, you must train a lot and be perfect. To be perfect, you must do the laps again and again, and do it again to improve yourself and do it for hours. With Ferrari, we were training 8 hours a day.

In Ferrari, we lived in a house, the three drivers, and had our personal rooms with our simulators and that was for five months and when I was with Clash, I stayed at a gaming house with them, with a kitchen with a personal cook, also with a lot of rooms and totally decorated for gaming. There were lots of PC and gaming consoles everywhere, recreational activities like ping pong and big screens. I stayed there for about one week. But for the most part, I have everything for my own in my own home in my room. I can save money and do all my competitions from my house. It is not mandatory to compete away from home.

My father gave me a PS1 with the game Gran Turismo and that moment was when I first did racing and motorsports with a videogame. I remember my father getting angry with me because I was smashing cars all the time. Then after a week he was watching me from the door and he saw me doing the corners right, accelerating and braking in the right zones. And when he saw that week after week, he thought I could do something like that in the future.

10. *When you do competitions, do you use any assistance from the game?*

For eSports, it is banned. You cannot use any help or assistance... In the real thing, you can feel the car. But with virtual driving, you do not have that parameters. You can only use your vision. You must focus on the screen and on nothing else in the room. It is you, the screen, and the wheel. With the real thing, it is different because you are one with the car. With virtual, you do not really have to worry about getting in an accident. You do not use your whole body, just your eyes, hands, and feet to coordinate. With the real thing to drive a kart, you must move your body, so it is very difficult. Also, it is very physical especially after driving for 5-6 hours. Your arms and feet become very tired and sore. In the real thing, it is way more. In the real thing, your body is very important. You need to have the right weight to be in the car, not more or less. With virtual, you can weigh whatever since everyone drives the same car virtually.

... With the lockdown, it does not affect eSport because I can race from my house. Competitively speaking, it is the same last year as now. What I do miss is traveling. Before COVID, I was in London, traveling as many as 12 times in 3 years. For the drafts, semifinals, procedures with Ferrari. I was also at the Silverstone Circuit watching the real F1 race in 2018. I was in Abu Dhabi, France, Monza, Madrid, etc... eSport is something new and different and is the future for me. I want to be a part of those who deliver eSport into the future to make it normal. Also, the opportunity to travel all over the world is something I did thanks to eSport. I do not know if I could have had the same opportunities if I chose to do another sport in Italy. I do not need to be a professional football player to travel. I do my own sport to be able to do that. For me, eSport was my sport and I reached my dream of doing something I love. That is the most important thing.

11. Who are the main sponsors you have?

On my side, I have personal sponsors. For the moment, I have Pyramidea Gaming, an Italian agency that produces accessories for computers and consoles. But you also have the possibility for the teams to have sponsors. For example, Ferrari has Thrust Master, Hublot, etc. Every team has their own sponsors.

12. Is it hard to find sponsors?

It depends. If you are searching for a sponsor, you must prepare a schedule or PowerPoint to show why they should sponsor you. Otherwise, they come to you if they are interested because you perform well. You can also have sponsors from numbers. You have a lot of followers, a lot of visibility on your YouTube channel, social media, etc.

For me, a personal sponsor brings money, brings possibility to have materials from the sponsor.

13. Do you know sponsors that have left F1 in favor of eSport?

There are many, such as Hublot, who first sponsor Scuderia Ferrari and now they sponsor Ferrari eSports. Mobile for Red bull now sponsors Red bull eSports.

14. Do you think there is an effect of substitution or complementarity between eSport and traditional sport?

Complementary. As I said, I do not see a future without traditional sports. I do not think it's right to substitute the real thing with eSport. For me, it is a good thing to have something different to watch. I see eSport as an opportunity to have more work and more jobs for a new generation of people. Maybe for those who cannot make it to the real sport, so they do it in eSport and keep having a dream. It is difficult in the real world to go forward, because there are a lot of factors involved. With eSports, it presents a lot of different employment opportunities.

Kimmy Larsson

1. *Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?*

You are free to add my name in your thesis.

2. *Could you present yourself in a few words?*

Kimmy Larsson, 25yrs from Sweden.

3. *Have you ever had the opportunity of trying a formula car?*

Yes. Formula BMW, Formula Ford, Formula Renault 1.6, Formula Abarth & Formula 3000.

4. *How does F1 impact your life?*

I am a huge fan of the sport and follow it frequently, to a level that I every now and then follow the news in between the races and watch them on the weekend.

5. *What is the influence that eSport and traditional sport have on each other?*

The major influence from the traditional sport is “the feeling of racing against each other”. Again, on the eSports side, they want to create a bit more “equal standards” that everyone competing shall have the same prerequisites.

6. *What do you think they can learn from one another?*

There is a lot of media in both scenes, and I believe they can learn a lot of media/marketing from each other, as the audience differ a bit. I however find that the regulations and rules should not adapt from the tradition F1. As there are so many different inputs in the game that cannot comply or are not realistic as the traditional one. Nonetheless, a Netflix series about the F1 eSports would be very welcome!

7. *What is the future of F1?*

F1 is constantly changing. It is hard to say how F1 will form in the future. However, at this day and age, I believe that F1 will continue strive to be the fastest in racing and develop the cars more and more safely.

8. *Would you like to see eSport at the same level of notoriety as F1?*

Not how it is set up in its current stage. With improvements for sure. As for instance before the “corona era” live audience was not a thing, which I find was a downside. I understand that F1 wants to make its own “eSport” brand and go its own way. However, I believe that F1 eSports events should have one or two races live at the same place where the real F1 race takes place to create a larger outreach.

9. Do you think it would be possible to see F1 disappear in favor of eSport?

No. I say this now but that could change in the future, but I strongly believe that the traditional F1 will stay in favor.

10. What is the future of eSport?

As it stands today it will only grow bigger and bigger. Early this year there was a major spike in interest in gaming and that led to watching a lot of twitch streams and as well an increase of eSports audience.

11. Who are the main sponsors you have?

Synsam

12. How big is the impact of sponsors in your careers?

All the sponsors that I have had, had a huge impact in my career. You want to treat your sponsors well and give them back what they are giving you. So not only standing up for sponsor events but also deliver great results in the race as well to not disappoint them.

13. Is it hard to find sponsors?

Yes, it is very hard. I still remember when I was 10 years old and knocked on the door of the local stores asking them if they wanted to sponsor me for my gokart races. Later on when I was competing in a Formula car there was of course a bigger budget that you have to spend so that meant I had to find out and create an event that the corresponding company would find interesting enough to sponsor me. In the end it felt like I was a salesman instead of a racing driver.

14. Do sponsors change often?

Not during my early years in go-kart and Junior-Formula racing, as you build up a close relationship with your sponsors and you want to keep that loyal cooperation towards the same goal eventually.

15. Do you know sponsors that have left F1 in favor of eSport?

No, none that I am aware off.

16. Do you think there is an effect of substitution or complementarity between eSport and traditional sport?

Yes, both are a substitution of each other. One (the eSport side) does entertain the F1 fans during a “non-race week” for the traditional F1. Some of the F1 drivers for example Lando and Max are very active in the eSports scene and are promoting the eSports side a lot.

Fabrizio Donoso

1. *Est-ce que cela vous dérange d'être nommé dans le projet ou vous préférez rester anonyme ?*

Non du tout, tu peux me mentionner, pas de problème.

2. *Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?*

Je m'appelle Fabrizio, j'ai 21 ans, je suis chilien et habite en Suisse et je vis de l'eSport sur F1.

3. *Avez-vous déjà eu l'opportunité d'essayer de voiture de course ?*

Oui, j'ai eu une expérience avec Porsche sur un circuit et j'ai aussi eu la chance d'essayer une Formule 4 pendant une journée.

4. *Comment est-ce que la F1 impact votre vie ?*

Je vis autour, elle fait grande partie de ma vie vue qu'en saison on s'entraîne directement chez l'usine Renault F1 à Enstone.

5. *Quelle influence pensez-vous que l'eSport et le sport traditionnel ont l'un sur l'autre ?*

Beaucoup, je pense que comme l'eSport est quelque chose de nouveau encore et surtout dans le monde de l'automobilisme, on s'inspire forcément de ce que le sport traditionnel fait. Que ce soit règlement, organisations etc...

6. *Qu'est-ce qu'ils peuvent s'apporter ou apprendre l'un de l'autre ?*

Je pense que les 2 se complètent, l'eSport ne fait que grandir en essayant de rendre plus accessible le monde de la F1, ce qui marche très bien je trouve et la F1 gagne en ayant une des plus grandes scènes eSports, ayant de plus en plus de spectateurs et de gens qui s'y intéressent.

7. *Aimeriez-vous voir l'eSport au même niveau de notoriété que la F1 ?*

Oui, on en est encore loin et je ne pense pas que ce soit le but ultime, les comparer l'un avec l'autre n'est pas forcément la meilleure chose mais on y arrivera très certainement, la scène F1 eSports ne fait que grandir d'année en année.

8. *Selon vous quel est le futur de la F1 ?*

La F1 restera toujours la F1, son charme de vitesse intéressera toujours autant de monde qu'aujourd'hui, et elle avance toujours avec l'ère du temps.

9. *Pensez-vous qu'il serait possible que la F1 s'éteigne pour laisser place à l'eSport F1 ?*

Possible oui, mais ce n'est vraiment pas le but, l'eSport doit devenir et être son propre business au final, et bien le différencier de la Formule 1 réelle, La F1 restera présente comme je l'ai dit dans ma précédente réponse mais l'eSport sera tout aussi grand un jour je pense.

10. *Selon vous quel est le futur de l'eSport ?*

Et bien si on regarde les chiffres et les stats, l'eSport et les F1 eSports se portent de mieux en mieux chaque année, le milieu du gaming est aujourd'hui très prédominant dans notre société et il est normale que l'eSport en lui-même continue de grandir au jour le jour.

11. *Qui sont vos principaux sponsors ?*

Je n'ai pas vraiment de sponsors, je travaille pour Renault F1 (l'équipe de Formule 1) et Team Vitality (Team eSports qui se charge du programme F1 eSports de Renault entre autres).

12. *Quel est l'impact des sponsors sur votre carrière*

Sur ma carrière personnelle elle pourrait avoir une différence c'est sûr. Ça viendra avec le temps je pense, mais le fait d'être dans une équipe de Formule 1 signifie par essence que je dois me comporter comme étant un représentant de leur image et donc bien paraître publiquement vis-à-vis des sponsors de l'équipe etc.

13. *Est-ce difficile de trouver des sponsors ?*

A titre personnel je dirai que oui, surtout du fait que l'eSport soit relativement nouveau, mais certains grands joueurs ont des sponsors.

14. *Est-ce qu'ils changent souvent ?*

En général non, une fois qu'une équipe a un sponsor c'est dans l'optique du long terme.

15. *Connaissez-vous des sponsors qui ont quitté la F1 pour se concentrer sur l'eSport ou ont décidé de sponsoriser les deux ?*

Non, les 2 sont les mêmes, les F1 eSports se basent primordialement sur l'entière du monde de la Formule 1 réelle, donc tous les sponsors de la F1 sont les mêmes que sur la scène F1 eSports.

16. *Diriez-vous qu'il y a plus un effet de substitution ou de complémentarité entre la F1 et le jeux vidéo F1 ?*

Plus complémentaire, comme je l'ai dit le but n'est pas de remplacer l'un avec l'autre mais vraiment d'apporter quelque chose de nouveau au monde de la Formule 1 et on y travaille d'année en année, sachant qu'on est qu'à la troisième année des F1 eSports et que la scène a vraiment bien grandi depuis, je ne me fais pas de soucis pour que cela continue ainsi.

Federico Malvestiti

1. Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?

Yes of course If you want you can name me in your thesis project.

2. Could you present yourself in a few words? as in F1 career

Good morning, I am Federico Malvestiti an Italian racing driver, and I am 20 years old. I competed in the International Fia Formula 3 in 2020. I started racing at the age of five with go-kart. I am currently studying Mechanical Engineer at the university of Milan.

3. Do you use the simulator often?

Well, unluckily I do not have my own simulator at home like most of the driver, but before each race I go to train in a professional simulator center.

4. How does F1 eSport impact your life?

I never did a F1 eSport race, I do not like this kind of virtual races, I prefer the real competition.

5. What is the influence that eSport and traditional sport have on each other?

I think eSport can be a good training for the real one. Of course, would be better to make some real practice, but if someone does not have the chance is for sure a good system to prove yourself. But with virtual races you lose a lot of value that real sport teaches you.

6. What do you think they can learn from one another?

In real sport sometimes you have only one chance while in eSport you have more, so eSport can be a good gym for the real one. So, in the virtual one you make a lot of practice and then you are ready for the real competition.

7. Would you like to see eSport at the same level of notoriety as F1?

Personally, I don't, as I think that drive a car on a simulator is much easier than a real car, so we can't compare the ability of a simulator driver with the ability of a real racing driver. In the reality you have a lot of factors that you must manage and that in eSport you do not have.

8. What is the future of Formula 1?

I think the future will not change a lot compare to now, cars will be just faster and more modern.

9. Do you think it would be possible to see F1 disappear in favor of eSport?

Absolutely no, I think F1 will never disappear because of eSport. People prefer to watch real competitions than a virtual one, as it is more interesting.

10. What is the future of eSport?

I think eSport will be very important in the future as it moves a very big business, but it will never replace the real sport.

11. Who are the main sponsors you have?

The main sponsors I have is a company that buys and sells machines to make high precision tools.

12. How big is the impact of sponsors in your careers?

Sponsors are fundamental in my career; without them I would not be where I am right now.

13. Is it hard to find sponsors?

Yes, it is very hard to find someone interested in investing money on a young driver that is not yet in F1.

14. Do sponsors change often?

In my case they do not change often, more or less they are the same since I started racing. But in F1 as more money is required, they change more often.

15. Do you know sponsors that have left F1 in favor of eSport?

Actually, I'm not so informed about this sponsor's change.

16. Do you think there is an effect of substitution or complementarity between eSport and traditional sport?

I think eSports and real sports will not replace each other, this will never happen in my opinion. For sure there is a complementarity between them.

Football

Alexandre Pasquini

1. *Est-ce que cela vous dérange d'être nommé dans le projet ou vous préférez rester anonyme ?*

Pas de problème pour être nommé.

2. *Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?*

Je m'appelle Alexandre Pasquini, j'ai 25 ans, analyste vidéo depuis 4 ans bientôt. Je suis passé par Quevilly-Rouen Métropole, et au RC Lens depuis juin 2019.

3. *Est-ce que vous jouez au football ?*

J'ai arrêté depuis mon arrivée au RC Lens par manque de temps.

4. *Est-ce que vous jouez à FIFA ?*

Pareil pour FIFA, même si avec plus de temps, je ne suis pas sûr de vouloir y rejouer.

5. *Quelle influence pensez-vous que l'eSport et le sport traditionnel ont l'un sur l'autre ?*

Je pense que c'est 2 choses complètement distinctes qui n'agissent pas forcément entre elles.

6. *Qu'est-ce qu'ils peuvent s'apporter ou apprendre l'un à l'autre ?*

Difficile de répondre à cette question dans la mesure où j'y vois peu de liens.

7. *Aimeriez-vous voir FIFA au même niveau de notoriété que le football ?*

Non du tout, le football c'est tout ce qu'il y a autour du football justement, tout ce qui est extra « jeu ». Le public, les stades, les joueurs stars, l'histoire, les histoires humaines individuelles ou collectives... Toutes ces choses qui font que le football est un sport qui n'a d'égal.

8. *Selon vous quel est le futur du foot ?*

J'ai du mal à me projeter sur le futur du foot. Je pense qu'au bout d'un moment on risque tout de même de revenir à des principes et habitudes que l'on ou nos aînés ont connu dans le passé. Sauf si les règles évoluent...

9. *Pensez-vous qu'il serait possible que le football s'éteigne pour laisser place à FIFA ?*

Impossible.

10. Selon vous quel est le futur de FIFA ?

Aucune idée, je n'espère juste pas que cela avancera dans le sens de devenir un sport avec une forte importance car cela serait très triste pour nos futures générations.

11. Connaissez-vous des sponsors qui ont quitté le foot pour se concentrer sur FIFA ou ont décidé de sponsoriser les deux ?

Du tout.

12. Diriez-vous qu'il y a plus un effet de substitution ou de complémentarité entre le football et le jeux vidéo FIFA ?

Non, ce sont 2 choses totalement différentes.

Paul Henchoz

1. *Est-ce que cela te dérange si j'enregistre la conversation ?*

Non pas du tout.

2. *Cela te dérange si je te nomme dans la thèse ?*

Cela m'est égal.

3. *Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?*

Je peux te parler de ce que moi j'ai vécu entre 2017 et 2019, pendant 2 ans. J'ai intégré une structure qui s'appelait Evenfall, qui était une petite structure créée par 2-3 personnes que je connaissais qui était basée dans le canton de Vaud. Ils avaient besoin d'un joueur pour jouer sur FIFA. Après j'avais fait après 6-7 mois avec Evenfall et ensuite ils ont fusionné avec le Lausanne eSport donc c'est devenu déjà bien plus gros, avec de bien plus gros budget, avec Ineo. Là on avait déjà un contrat où on avait certains avantages donc j'ai fait un an et demi avec eux. Par la suite, j'ai commencé l'armée du coup j'avais plus tellement le temps pour ça et j'ai décidé d'arrêter.

4. *Tu t'entraînais tous les jours ?*

Pas forcément tous les jours mais pas mal assez souvent, c'étaient des entraînements assez sérieux, du coup tu joues plus tellement pour le plaisir c'est ça qui change. C'est un jeu à la base que tu commences parce que t'aime bien, tu t'amuses dessus et puis finalement ça devient tellement sérieux qu'on s'amuse plus tellement.

5. *Est-ce que tu joues au football ?*

Jusqu'à mes 17 ans je jouais pas mal et maintenant je me suis concentré sur l'arbitrage parce que j'ai commencé à 14 ans et je suis avec les espoirs Suisses donc j'espère aller à haut niveau. C'est pour ça aussi que j'ai arrêté, pour me concentrer là-dessus.

6. *A quel point le football influence ta vie ?*

Le fait d'avoir une bonne connaissance du foot dans la réalité ça t'aide aussi sur le jeu.

7. *Est-ce que tu trouves que l'âge moyen des supporters de football est élevé ?*

Oui, en moyenne c'est relativement vieux dans le sens que si tu vas au bord d'un terrain le week-end il y a globalement plus de soixantenaire que de personnes de 20 ans. La plupart des personnes qui ont 20-30 voire 40 ans, ils ont l'âge de jouer donc ils ne viennent pas forcément regarder les matchs. Je dirais qu'à première vue à partir du moment où on joue plus on vient plus souvent voir les matchs donc les supporters sont un peu plus vieux que les joueurs.

8. Penses-tu que le foot fasse assez pour rajeunir son audience ?

A mon avis, je pense qu'ils font déjà pas mal. Je ne suis pas sûr qu'ils puissent faire beaucoup plus. Après lié avec l'eSport peut-être que ça pourrait permettre de booster l'un l'autre.

9. Est-ce que tu penses que l'eSport a fait que plus de jeunes se sont intéressés au football ?

Moi je dirais que non parce qu'à mon avis la plupart des personnes s'intéressent d'abord au foot avant de s'intéresser à FIFA.

10. Selon toi l'avenir de l'eSport s'annonce comment ?

On voit que les investissements ils explosent depuis quelques années, qu'il y a un marché à prendre et à mon avis ça va se développer de manière assez rapide sur les prochaines années. Je pense qu'il y a pas mal de marques qui investissaient dans d'autres choses qui vont se tourner vers l'eSport. On a vu ça avec Fortnite pendant quelques années le jeu n'existait pas et un an après un championnat du monde où le vainqueur touche 10 millions de dollars ce qui est énorme, par rapport au niveau de l'eSport où parfois les cash prize sont pas énormes. Je pense que vu qu'il y avait il y a moins de prestige au niveau de l'ancrage temporel, ils visent un peu plus là-dessus pour attirer l'intérêt du public. Si tu veux faire venir du public, il faut qu'il puisse se rendre compte que c'est important le match qui est en train de se jouer. Une coupe du monde tout le monde se rend assez facilement compte que c'est important alors qu'un match d'eSport c'est plus compliqué.

11. T'aimerais un jour vois l'eSport à une notoriété aussi élevée que le foot ?

A mon avis ça va le devenir, ça va prendre certainement du temps mais si on compare avec d'autres pays où il y a des tournois de League of Legends et ils jouent dans des stades où il y a 40 000 personnes et où ce sont des ambiances incroyables, c'est la folie. En Asie ils sont déjà bien plus avancés là-dessus que chez nous. A mon avis dans le futur ça ne sera pas autant que le foot parce que le foot c'est déjà le sport roi mais peut-être qu'un jour pourquoi pas. Après si tu as un leader au niveau d'un pays qui est très connu le sport explose, par exemple en Suisse avec le tennis s'il n'y a pas Federer il y aurait moitié moins de gens qui feraient du tennis. C'est assez classique dans le sport, s'il y a des ambassadeurs qui performant au niveau à l'international ça booste aussi le sport dans le pays.

12. Tu avais des sponsors ?

On avait les sponsors du club qui étaient le casino barrière de Montreux et puis Andros. Du coup on recevait sur les tournois des cartons de jus de fruits. Pour le casino barrière on était invité on avait un contrat avec eux où on devait aller faire une à 2 fois par année des événements chez eux.

13. Est-ce que les sponsors changeaient souvent ?

Les 2 ans j'étais au Lausanne eSport ça n'a pas changé et ça n'a toujours pas changé.

14. Est-ce que tu connais de sponsors qui sont passé du sport traditionnel au eSport ?

Actuellement, la plupart des gros clubs de foot investissent aussi, la plupart commencent à créer leur club d'eSport. Tous les clubs en Angleterre ont une structure d'eSport, la plupart des clubs en Allemagne ont ça aussi.

15. Est-ce que tu connais certains sponsors qui ont complètement arrêté de sponsoriser le sport traditionnel ?

Je ne pense pas en tout cas ça m'étonnerait. Après il y en a peut-être qui n'était pas dans le sport traditionnel et qui se sont dit on va dans l'eSport. Je dirais que non parce que le sport ça marche quand même bien donc je ne vois pas pourquoi ils arrêteraient autant avoir deux investissements différents pour avoir moins de risque. C'est quelque chose qui pourrait arriver si le foot marchait moins bien. L'eSport est une discipline assez jeune donc il y a moins de garantie que ça perdure, c'est un investissement moins sûr.

16. Tu penses qu'un jour le foot pro va s'éteindre pour laisser place au eSport ?

Non je ne pense pas, cela me paraît impossible. A moins qu'il y ait des pandémies à répétition et qu'on ne puisse plus pratiquer le foot du coup tout le monde seraient obligé de se tourner vers l'eSport.

17. Que penses-tu que l'eSport et le sport traditionnel peuvent apprendre l'un de l'autre ?

Ils peuvent suivre leur trace sur les points structurels, que cela soit au niveau sponsoring, ils ont un modèle qui marche depuis des années, qu'ils peuvent suivre. C'est un petit avantage pour eux qui peuvent utiliser. Sinon de nouveau collaborer entre eux pour se booster, faire des événements pour attirer du monde. Attirer les supporters d'un côté à l'autre. Lorsqu'il y a un événement de sport traditionnel mettre en place de l'eSport autour pour se diversifier.

18. Est-ce que tu penses que ça serait possible de voir une association se créer entre les deux parties ?

Peut-être un organe de coordination entre les deux, pour l'instant je ne pense pas que ça soit nécessaire parce qu'ils le font plus de manière locale.

19. Selon toi il y a plus un effet de substitution ou de complémentarité entre le foot et FIFA ?

Définitivement complémentarité, c'est quelque chose de différent mais qui peut apporter une sorte de plus-value. Parce que ça se ressemble un petit peu et puis ça permet de diversifier et d'enrichir le paysage global.

Williams Kwantwoo

1. *Est-ce que cela vous dérange d'être nommé dans le projet ou vous préférez rester anonyme ?*

Non cela ne me dérange pas.

2. *Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?*

Je m'appelle Williams KWANTWOO j'ai 26ans, dans le milieu de l'e-sport FIFA on me surnomme Badwilliams. Je suis actuellement le Coach FIFA du LOSC (qui est une équipe de football professionnel), pour la partie eSport le LOSC est en partenariat avec l'entreprise de gaming MCES. Je suis dans le milieu de l'E-Sport depuis maintenant 6 ans.

3. *Est-ce que vous jouez au football ?*

Actuellement non concernant le football je représente aucun club, mais, j'ai joué au football étant plus jeune.

4. *Comment est-ce que le foot impact votre vie ?*

Je vis football, je mange football, je respire football. C'est plus qu'une passion, même si je n'y joue plus rien que le fait de regarder du football à la télévision m'apaise et me fait du bien.

5. *Quelle influence pensez-vous que l'eSport et le sport traditionnel ont l'un sur l'autre ?*

L'engouement des fans lors de l'approche d'une compétition.

6. *Qu'est-ce qu'ils peuvent s'apporter ou apprendre l'un à l'autre ?*

L'esprit d'équipe, et la façon de se comporter lorsqu'on est diffusé sur des plateformes de diffusion. C'est important pour les marques.

7. *Aimeriez-vous voir FIFA au même niveau de notoriété que le football ?*

Oui évidemment, cela serait énorme.

8. *Selon vous quel est le futur du foot ?*

Pour moi le football a un excellent avenir, ce sport n'est plus tout jeune, mais il réunit toujours autant de monde.

9. *Pensez-vous qu'il serait possible que le football s'éteigne pour laisser place à FIFA ?*

Non pour être je ne pense pas, actuellement si le football n'existait plus le jeu sur lequel je coach serait en chute libre. Les footballeurs les clubs de football, mais aussi les marques sont en partenariat ou en sponsoring avec EA Sport l'éditeur du jeu.

10. Selon vous quel est le futur de FIFA ?

FIFA selon moi est sur une pente ascendante, l'éditeur du jeu détient de nombreuses licences des clubs internationaux ainsi que des équipes nationales, alors que c'est le principal défaut de leurs concurrents. Sans oublier les marques et les personnalités connues qui donnent leurs images pour le jeu (footballeur, chanteur etc..).

11. Qui sont vos principaux sponsors ?

Mes principaux sponsors sont EDF et New Balance et dernièrement JBL.

12. Quel est l'impact des sponsors sur votre carrière ?

Elle a un bon impact, j'ai la chance d'avoir des sponsors de renom, les entreprises, les associations sont beaucoup moins réticentes lorsqu'ils souhaitent effectuer un événement avec moi.

13. Est-ce difficile de trouver des sponsors ?

Oui ce n'est pas simple, une marque ne peut pas sponsoriser un joueur un coach ou un club s'il n'est pas intéressé par le projet qu'il y a derrière.

14. Est-ce qu'ils changent souvent ?

Non pas vraiment, car ce sont des contrats qui durent souvent au minimum 2ans.

15. Connaissez-vous des sponsors qui ont quitté le foot pour se concentrer sur FIFA ou ont décidé de sponsoriser les deux ?

Oui les sponsors font souvent les deux comme EDF, New Balance, Adidas (qui était mon ancien sponsor).

16. Diriez-vous qu'il y a plus un effet de substitution ou de complémentarité entre le football et le jeux vidéo FIFA ?

Je dirais que c'est plus un effet de complémentarité entre le jeu vidéo FIFA et le football et ça sans hésitation.

Anouck Darbellay

1. *Est-ce que cela te dérange d'être nommé dans le projet ou tu préfères rester anonyme ?*

Non, pas de problème.

2. *Peux-tu te présenter en quelques mots ?*

Je m'appelle Anouck, j'ai 25ans et je suis une ancienne sportive de haut niveau. Je suis actuellement à l'EHL en fin d'études.

3. *Est-ce que tu joues à FIFA ?*

Oui mais pas beaucoup.

4. *Comment est-ce que FIFA impact ta vie ?*

Il n'affecte pas ma vie.

5. *Est-ce que tu joues au football ?*

Oui j'ai joué pendant 15aine d'années mais plus maintenant.

6. *Comment est-ce que le foot impact ta vie ?*

Il m'a impacté à différents moments de ma vie ;

Dans un premier temps, lorsque j'ai été formée pendant 2ans dans le centre de formation de l'équipe suisse féminine (ASF Féminin). Je suis partie vivre 2ans en suisse allemande lorsque j'ai eu 12ans. J'ai donc quitté ma famille et mes amis, et je suis partie vivre dans un environnement qui m'était inconnu ; barrière de la langue (allemand/suisse allemand), famille d'accueil et entraînement 8x par semaines.

Dans un deuxième temps, lorsque j'ai fini cette formation et que je jouais en club (Team Vaud et parfois en soutien de la LNA d'Yverdon) 4x par semaine. Il s'agissait de faire des concessions (notamment ma vie sociale par ex.) et d'être très organisée sans quoi je n'aurais pas pu concilier sport-études.

Finalement, je dirais que le foot a impacté ma vie drastiquement car les compétences et les exigences requises sont multiples. Beaucoup de pression, de rivalité, des performances et persévérances exigées constantes etc, Ce sont des aspects qui forgent le caractère d'un sportif et qui ont un impact considérable sur le mental. On apprend à connaître ses qualités et défauts bien haut de là de ce qu'on pourrait imaginer. Cela a du bon comme du mauvais car il impacte beaucoup l'estime de soi et donc la performance à haut niveau.

7. *Quelle influence penses-tu que l'eSport et le sport traditionnel ont l'un sur l'autre ?*

Pour ce qui est du foot eSport, il s'agit plus d'un divertissement qu'un réel apport au foot traditionnel, selon moi. Certes, on peut choisir stratégiquement ces joueurs et la formation qu'on souhaite leur donner mais cela ne nous apprend rien de nouveau en tant que joueur « traditionnel/de terrain ».

8. *Qu'est-ce qu'ils peuvent s'apporter ou apprendre l'un à l'autre ?*

Honnêtement pas grand-chose je pense pour ce qui est du foot. Peut-être en F1 pour les simulations de parcours, ça oui. Et peut-être dans d'autres sports également.

9. *Aimerais-tu voir FIFA au même niveau de notoriété que le football ?*

Ne l'est-ce pas déjà ? ou du moins presque. Réponse plus concrète : non.

10. *Selon toi quel est le futur du foot ?*

Bonne question ! Le foot féminin va se développer un peu plus à l'international et sera plus médiatisé et le foot masculin quant à lui ne va pas changer pour autant. Je pense que les salaires seront de plus en plus remis en cause mais le football en tant que tel restera idem car cela rassemble les gens dans ce sport accessible à tous.

11. *Pense-tu qu'il serait possible que le football s'éteigne pour laisser place à FIFA ?*

Je ne pense pas car les gens aiment regarder/admirer et se rapporter à qqn. Sans le football « traditionnel », FIFA n'existe pas. On aime FIFA car on s'imprègne du monde du foot actuel. On veut jouer à FIFA avec des joueurs médiatisés, des clubs qui nous font « vibrer » pour leurs victoires. Un FIFA avec des joueurs inconnus et sans parcours ne resteront qu'un jeu de divertissement sans apport vraiment stimulant.

12. *Selon toi quel est le futur de FIFA ?*

Des effets de plus en plus réels, la réalité augmentée grâce à l'intelligence artificielle. Ce serait magique de jouer à FIFA en ayant les mêmes sensations qu'un joueur sur le terrain.

13. *Quel était l'impact des sponsors sur ta carrière ?*

Pas grand-chose, foot féminin = Peu de budget. Mais quand même, c'est vrai qu'on avait des sponsors qui nous payait nos équipements et qui nous aidait à payer les trajets en car pour aller jouer dans toute la Suisse.

Également lorsque que j'étais en formation de l'équipe Suisse, Puma, un des sponsors de l'équipe national à lui eu peut-être un impact sur ma carrière car il reflétait « l'égalité » entre les hommes et les femmes car le sponsor est le même.

Basket-ball

Bobby Jones Jr

1. *Can I record the conversation?*

Yes sure.

2. *Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?*

You can name me.

3. *Could you present yourself in a few words?*

I am Bobby Jones also known as Bobby Buckets professional 2K League player for Pacers Gaming and I grew up playing basketball my all life and helped as a student manager at Grand Canyon University for the college basketball team.

4. *What is the impact of basketball on your career?*

I would say basketball had a huge impact in my all life, it was one of the main things I focused on growing up which was playing basketball just for the love of the game. Then when I graduated high school I had the option to go play in college but I went to school instead and actually wanted to get into coaching basketball so that's why I went to Grand Canyon University and became a student manager. I was planning to do my all career on stuff like that. And then I had the opportunity to join the 2K League which is based of the basketball game of 2K. It's a different path than what I expected but it's still basketball related.

5. *What is the influence that eSport and traditional sport have on each other, on a basketball point of view?*

I would say there are a lot of similarities. The competitiveness is one of them, there is a lot of communication in both. If you watch NBA games everyone on the court is talking and in eSports it is actually even more important cause it's harder to know what everyone else is going to do. With 2K or eSport you don't need to be 6'7 or jump out the gym, you just need to have IQ which is the main part and then you'd be able to use the controller.

6. *What is the future of basketball?*

I think it is going to continue to grow, in the last few years in the NBA you have seen larger contracts. Adam Silver have done a really good job running the league. Now we are seeing a lot of international players become stars. As a game advantage player are always going to get better physically and just skill wise because there is going to be better training compared to if you watch basketball in the 80's.

7. *What is the future of NBA 2K?*

eSport in general is really new and the 2k League, it has only been around for three years. But the good thing about the 2K League is anyone could do it and now compared to ten years ago when we were playing 2K people would be like “Ho he’s a nerd he plays video games” and now it’s like video games is cool, you see rappers or athletes playing Call of Duty. Now it’s normal and popular to play video games it’s not found up on. I think it’s hard to see how much of the audience of the eSport is going to be for 2K just because it’s based of traditional sport, that’s why view was it’s going to get better each year but it’s probably not at the same level as other eSports like Overwatch or LOL. Everyone thinks they can do what people in the 2K league do because they play 2K but they don’t know the game harder in the League, if they put it in the game mode than we would have more people who respect the 2K League and viewers should go up.

8. *Could 2K have the same notoriety as basketball?*

To be honest I do not think so, I think the NBA will always be superior just because the people love the athletes. You are always going to have your stars and it is going to be hard to surpass it, but you never know maybe in the future. With the pandemic, here sport canceled and eSport kept going and we had games on ESPN. There could be a situation like that where if somehow sport were to be canceled eSport would then take over in that sense. If the NBA continues like that, I do not think we will ever surpass it, but I think the views will always go up. Everyone will always love watching real basketball compared to the 2K League.

9. *Do you have sponsors?*

I know the League and the teams have all their own different sponsors, I actually got my own sponsorship. I was the third player in the 2K League history to get a sponsorship and the first rookie and it was with this small bimbag buckets company it is like a tailgate game. The league has Alienware PC’s that is what we use to play.

10. *How big is the impact of sponsors in your careers?*

As the league got bigger, we got more sponsors.

11. *Do sponsors change often?*

They are usually consistent.

12. *Do you know sponsors that have left basketball in favor of NBA 2K?*

There are probably some that do both, the NBA has the same sponsors as the NBA 2K League.

13. *How big is the impact of sponsors in your career?*

For me personally, it has not become that big yet because all the sponsorships usually that the 2K League players get are usually smaller just because the league hasn’t grown a lot.

14. Do you think there is an effect of substitution or complementarity between eSport and traditional sport?

I would say complementary just because the 2K is based of real basketball so I think it complements each other, now viewership wise I think it's not as complementary because there is always going to be the people that will watch both cause they are basketball fans but there is also the people that think it's a video game and they only like real basketball. But that could change in the future. It is more in between but on the aspect of the product very complementary.

Harry Hurst

1. *Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?*

You can use my name.

2. *Could you present yourself in a few words, as in your career in eSport?*

I have been into sports and gaming for nearly my whole life, I started to take gaming seriously about 4 years ago and have played 2K at a high level ever since. I play pretty much every game ranging from sports, RPG and FPS.

3. *Do you play basketball?*

Yes, I've played basketball for fun since college.

4. *What is the impact of basketball on your career?*

Basketball has made it possible for me to be able to play this for a living, being a part of an NBA organization has created more than just gaming opportunities. I am able to watch the beautiful game, then try to replicate that game on the video game, which helps in quite a lot of ways.

5. *What is the influence that eSport and traditional sport have on each other, on a basketball point of view?*

The sport itself has a huge impact on how the eSport is played. Overtime as players adapt in real life, the game will change to replicate their skills and techniques. Video games are constantly making changes to keep up with the new plays and methods of offense and defense. Lots of basketball players are huge into gaming, which I am sure the NBA is aware of, so gaming events can be used to bring NBA players together for charity or promotion reasons.

6. *What do you think they can learn from one another?*

I know as a player myself I watch how the game is played, so I can understand how to play my role better in game. I don't think the NBA has much to learn from us, as we are just mimicking what they do on the court, and I imagine they have a lot more off court training for other things that we won't need.

7. *What is the future of basketball?*

Basketball is huge in the US, and slowly starting to grow within parts of Europe, such as Spain and France, and somewhat in China. Basketball is becoming a global sport and I really think it is only going to get bigger from here on out. It is simple to play and fun to follow, with big named athletes such as helping to push the NBA to further heights.

8. *Would you like to see eSport at the same level of notoriety as basketball?*

I think it definitely has the potential. The big games such as League of Legends have millions of viewers in their big tournaments, and it is only just started. I do not think it will ever top sports as a whole, but I'm excited to see where it may lead to in the future.

9. *Do you think it would be possible to see basketball disappear in favor of eSport?*

I do not believe an eSport will ever top a mimicked game. People enjoy playing or watching a game because it reminds them of the game they love. Sport game eSports are another way of players being able to play like the players they watch, so it is entertaining, but it will not overtake the physical sport itself.

10. *What is the future of eSport?*

More and more children have access to video games, and it is becoming a part of every child's daily life. More money is being put into professional eSport games and events and people are able to make a healthy living off of playing an eSport. I think we are starting to scratch the surface of the potential, and if it keeps growing the way it does, we will see eSports last for a very long time.

11. *Who are the main sponsors you have?*

Within the league itself, the NBA has specific partnerships, such as Tissot, Panera and a few more. My team, Knicks Gaming, also has sponsors that are partnered with the New York Knicks itself. I do not know these off by heart, but each team within the league has its own sponsors it represents.

12. *How big is the impact of sponsors in your careers?*

Sponsors create opportunities for teams, players, and fans to either further their career or branch out to new opportunities. Some sponsors create tournaments in which we compete for money, some help give access to things such as drinks and snacks to a team's facility, or to allow fans an opportunity to win prizes. They are a huge part of helping any eSport grow.

13. *Is it hard to find sponsors?*

I haven't got any individual sponsors myself, but I can imagine unless you have the exact thing sponsors are looking for, things such as a big social platform or ways to generate large income, I can imagine it's quite difficult to gain sponsors.

14. *Do sponsors change often?*

The big-name sponsors seem to stay, but the smaller ones come and go.

15. *Do you know sponsors that have left basketball in favor of eSport?*

I do not know any that have left the NBA for the 2K League, but I know some sponsors use both opportunities for themselves.

Rob Gray

1. Do you mind if I name you in the project or do you prefer to stay anonym?

I do not mind if you name me.

2. Could you present yourself in a few words?

I am Rob Gray shooting guard and point guard for AS Monaco Basketball.

3. Do you play NBA 2K?

I do not play 2K.

4. What is the impact of eSport in your career?

I didn't even know what eSport was I had to google it so no impact.

5. What is the influence that eSport and traditional sport have on each other, on a basketball point of view?

eSports go hand in hand with real sports because it's a video game that is based off real life and for other games that are not based off real life it allows and organized competition worldwide, a platform for the best to play the best.

6. What do you think they can learn from one another?

Not sure what they can learn from each other, but they can increase the fan base of basketball.

7. What is the future of basketball?

Seems as if the future of basketball, the rules, and the way the game is played is heading more and more towards offensive shows for the audience.

8. Would you like to see NBA 2K at the same level of notoriety as basketball?

I do not really play 2K at all never have so I do not really care.

9. Do you think it would be possible to see basketball disappear in favor of NBA 2K?

No basketball would never disappear it is probably the second most popular sport behind soccer on earth.

10. What is the future of NBA 2K?

The future of 2K is probably even better graphics and different game modes for a real-life experience by the fans.

11. Who are the main sponsors you have?

I sponsor myself.

12. How big is the impact of sponsors in your careers?

Sponsors have not played a huge role; I was offered a sponsorship deal by peak sports, but I did not accept.

13. Is it hard to find sponsors?

I think sponsors find you so yes, it is hard to find sponsors.

14. Do sponsors change often?

I am not sure how often they change but most of the time depends on the fine print.

15. Do you know sponsors that have left basketball in favor of NBA 2K?

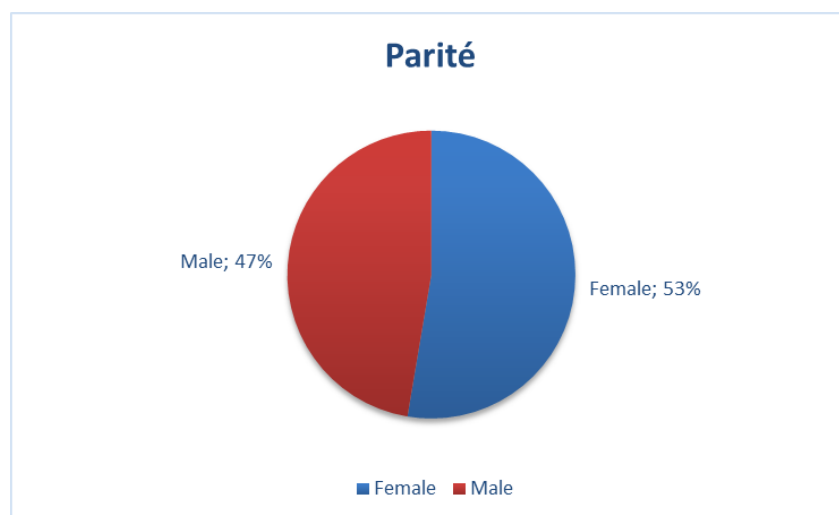
I do not know anything about sponsors of basketball leaving for 2K.

16. Do you think there is an effect of substitution or complementarity between eSport and traditional sport?

I think that sports and eSports will continue to work complementary with each other. There is real life then there are video games each has its place and will continue to thrive.

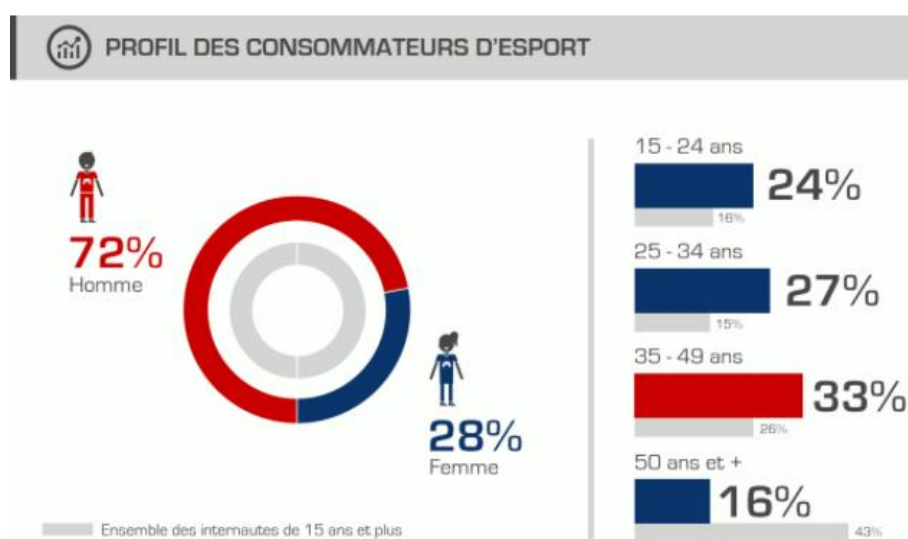
Annexe 9

Le graphique ci-dessous indique le pourcentage d'hommes et de femmes ayant répondu à notre sondage.



Annexe 10

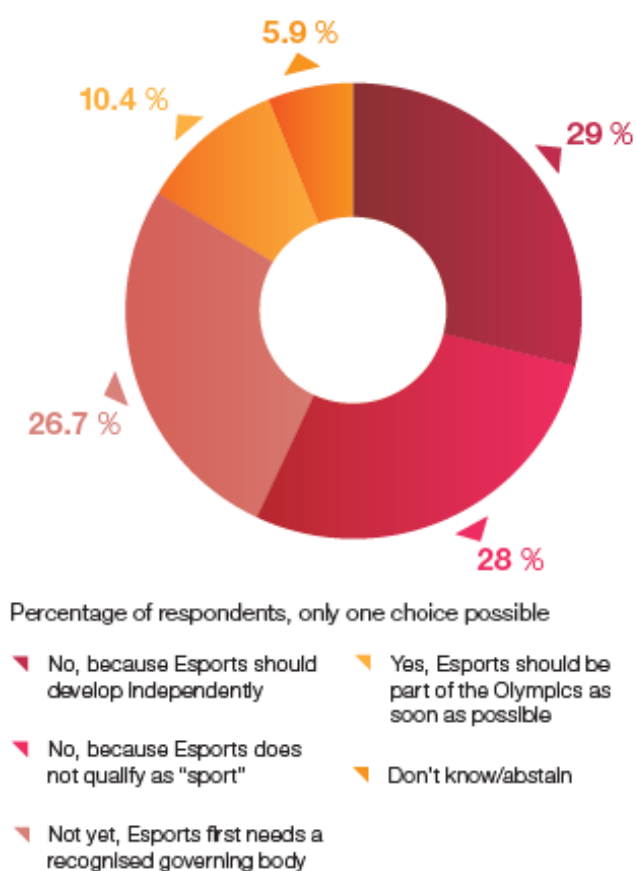
Les données ci-dessous concernent les consommateurs d'eSport. Elles nous permettent de connaître quelle est la proportion de femmes et de joueurs par tranche d'âge, d'après l'Agence Française pour le Jeu Vidéo (2018).



Annexe 11

Ce graphique explique la proportion de personnes pour ou non l'intégration de l'eSport aux Jeux Olympiques ainsi que leurs arguments s'ils sont contre. Le sondage a été réalisé par PwC et publié par l'ASOIF (2019).

Figure 10: Should Esports be included in the Olympic Games?



Source: PwC Analysis, N = 404

DECLARATION OF CONSENT FOR THE PUBLICATION OF BACHELOR THESES ON THE SERVER OF ECOLE HÔTELIÈRE DE LAUSANNE

Author	Manon PILLOT.....
Address	5 Avenue Leon Gaud.....
Postcode/city	1206 Genève.....
E-mail address	manon.pillot@ehl.ch.....
Phone	+41 78 732 19 19.....
Title of publication	eSport vs Sport traditionnel : Complémentarité ou Substitution ?
Discipline	Sport Management.....
Date of graduation	10 Février 2021.....

By signing this declaration, you confirm having submitted the final version of your thesis, and are therefore not allowed to make any residual changes to your work.

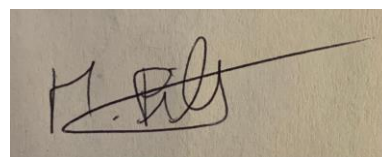
By signing this declaration, you transfer to EHL the following non-exclusive rights of use for the document and the associated metadata:

- The right to save it in electronic format and make it publicly available.
- The right to share metadata (incl. abstract) with third parties and to provide files to partners for archiving purposes and for parallel publication.
- The right to create copies and to convert it to other electronic or physical formats for archiving purposes, provided that the integrity of the content is maintained.

By handing in your thesis, you confirm to EHL that:

- The publication of this work or parts thereof does not infringe the rights of any third party. EHL is to be informed immediately of the assertion of any alleged or actual breach of third-party copyrights.
- EHL is exempt from any claims by third parties.
- The above-mentioned thesis may be put online immediately.

03/01/2021.....
Date of execution



Author's signature