



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement für Verteidigung,
Bevölkerungsschutz und Sport VBS

Bundesamt für Sport BASPO
Politique du sport

17 décembre 2018

e-sport – rapport et position de l'OFSP

Table des matières

1	Introduction	3
2	Contexte	3
2.1	Définition et délimitation	3
2.2	Développement international	4
2.3	Situation actuelle en Suisse	6
2.3.1	Rôle de Pro Helvetia	7
2.3.2	Rôle de l’encouragement du sport par la Confédération	8
3	Approche conceptuelle et débat de fond	9
3.1	Approche théorique	9
3.2	Approche politique	10
4	Chances et opportunités liées à la définition actuelle du sport	11
4.1	Opportunités.....	11
4.2	Risques	11
5	Conclusions	12
5.1	Position actuelle de l’OFSPPO.....	12
5.2	Effets et conséquences de cette position sur les domaines d’encouragement du sport de la Confédération	12
	Annexe	13
	Bibliographie	13

1 Introduction

Le présent rapport livre une description et une évaluation de la situation actuelle et de l'évolution du e-sport en Suisse et dans le monde. Il détermine les opportunités et les risques liés à l'encouragement du sport en général et par la Confédération en particulier. Il s'attache notamment à décrire l'influence actuelle et future du e-sport sur les domaines d'encouragement de l'OFSPPO. L'objectif consiste à élaborer une base de décision en matière de stratégie politique et d'en tirer éventuellement des mesures spécifiques de l'OFSPPO dans le domaine du e-sport.

Compte tenu de la diversité des thèmes soulevés par les différentes problématiques, ce rapport prend la forme d'un projet. Ce dernier repose sur l'organisation suivante:

Mandant du projet	Directeur de l'OFSPPO
Responsable de projet	Adrian Bürgi, Politique du sport
Organisme de pilotage	Comité de direction de l'OFSPPO
Groupe de projet	Ruedi Zesiger, Politique du sport, SJA; Michael Mrkonjic, HEFSM
Groupe d'experts interne	Willi Rauch, Service juridique; Markus Feller, Politique du sport; Peter Moser, Politique du sport; Sandra Felix, Politique du sport; Andreas Steinegger, SJA; Domenic Dannenberger, SJA

Pour des raisons de lisibilité, seule la forme masculine est utilisée dans ce document; elle inclut naturellement la forme féminine.

2 Contexte

L'e-sport se développe de façon exponentielle et tente d'intégrer l'univers du sport traditionnel. Cette situation présente des opportunités ainsi que des risques pour les sports conventionnels. Le sport de droit public et les acteurs du secteur privé n'ont, à ce jour, pas adopté de position unanime concernant l'organisation, la reconnaissance ou le soutien du e-sport par le système du sportif. L'OFSPPO entend appréhender de façon proactive la situation et son évolution future, évaluer les opportunités et les risques actuels et élaborer une position vis-à-vis du e-sport.

2.1 Définition et délimitation

Le terme «e-sport» désigne la pratique en compétition de jeux d'ordinateur ou de jeux vidéo en mode joueur individuel ou multijoueurs. Elle nécessite aussi bien des compétences physiques de la performance sportive (coordination main-œil, vitesse de réaction) que des aptitudes psychiques (compréhension stratégique et tactique, vue d'ensemble du jeu). Les joueurs suivent des entraînements, s'affrontent dans le cadre de tournois internationaux et constituent des équipes nationales.¹ L'e-sport entre ainsi dans la catégorie des «jeux électroniques» (ou e-games), qui désigne de façon générale la pratique de jeux d'ordinateur sur divers appareils (ordinateur, téléphone portable, console, etc.).

Nous avons retenu la définition ci-dessus du e-sport dans le cadre du présent rapport. La numérisation des sports classiques à travers des outils d'entraînement virtuels, des outils d'analyse, le smart data ou les appareils de commande des mouvements des jeux sportifs (wii U ou appareils similaires) ne sont pas compris dans la présente analyse. Il s'agit d'outils destinés à s'exercer aux sports conventionnels et à améliorer les performances dans ce domaine. Ils font déjà l'objet d'un soutien dans le

¹ Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? Medien + Erziehung, pp. 102–112.

cadre des possibilités actuelles en matière d'encouragement du sport.

2.2 Développement international

L'e-sport est apparu dans les années 80. À l'époque, déjà, l'entreprise américaine d'électronique grand public Atari avait organisé une compétition de jeux vidéo qui avait réuni plus de 10 000 participants.

La propagation d'Internet et l'amélioration, en parallèle, des performances des ordinateurs ont permis dans les années 90 à un nombre croissant de joueurs de s'affronter sur les réseaux locaux et sur Internet. Jusqu'à 2000 participants se faisaient face dans le cadre de «LAN parties» organisées dans de grandes salles. Les barrières géographiques furent ensuite abolies avec la diffusion d'Internet, qui a permis l'apparition de compétitions mondiales.

Les adeptes du e-sport sont généralement organisés en clans, composés à leur tour de plusieurs équipes qui se consacrent à différents jeux. Cette forme d'organisation leur permet de participer à plusieurs tournois et ligues simultanément. Ces compétitions, qui font souvent salles comblées et sont diffusées en temps réel sur Internet, se disputent généralement par élimination directe. **Dans la majeure partie des cas, ce sont les fabricants de jeux qui organisent les compétitions, car ils détiennent les droits de propriété intellectuelle de leurs jeux. Cela leur confère une position centrale dans l'univers du e-sport – d'autant qu'ils fixent eux-mêmes les règles du jeu.** A cet égard, l'e-sport se distingue fortement du sport traditionnel, qui peut généralement s'exercer indépendamment des fabricants.

La qualité et la présentation des retransmissions d'événements dans le domaine du e-sport sont depuis longtemps comparables à celles des sports classiques, et sont accessibles en ligne à tout moment et en tout lieu. Les fournisseurs les plus en vue comptent notamment le portail twitch.tv, propriété d'Amazon, et Ustream, qui appartient à IBM. La télévision classique s'intéresse également de plus en plus à cette discipline. Ainsi, certaines chaînes payantes internationales diffusent de nombreuses compétitions en live.

En 2017, l'e-sport a attiré au total quelque 335 millions de spectateurs dans le monde². Le public se compose environ pour moitié de fans et pour moitié de spectateurs occasionnels. À titre de comparaison, la Coupe du monde de football 2014 a réuni 3,5 milliards de téléspectateurs et les Jeux Olympiques de Londres en 2012, 2 milliards³. À l'échelle mondiale, 588 événements de grande ampleur se sont tenus en 2017, représentant une somme de gains totale de 112 millions de dollars.⁴ L'entreprise d'études de marché néerlandaise Newzoo prévoit dans l'un de ses travaux que le nombre de spectateurs atteindra 557 millions d'ici 2021. Cela correspond à une hausse moyenne annuelle de 16,5%. Les recettes, qui s'élevaient en 2017 à 655 millions de dollars, devraient atteindre d'ici là 1,65 milliard de dollars selon les prévisions de Newzoo, soit une hausse annuelle de 37,8%.

Si l'on considère le nombre de spectateurs, les jeux d'e-sport tels que FIFA 17 et FIFA 18 se classent respectivement aux 17^e et 21^e rangs des 50 jeux les plus populaires, avec un total de 90 millions d'heures de visionnage. «League of Legends» occupe la tête du classement, avec 742 millions d'heures de visionnage. **Les jeux de sport à proprement parler occupent par conséquent une place secondaire – tandis que les jeux de rôle ou de combat comme League of Legends ou Counter Strike, dans lesquels il faut détruire, conquérir ou tuer virtuellement, dominent largement la scène.**

La Corée du Sud occupe une place particulière sur le plan international: l'e-sport y est en effet large-

² Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report, p. 21.

³ Huffingtonpost (2018) Lien: <https://www.huffingtonpost.co.za/2018/02/21/10-most-watched-sport-events-in-the-history-of-television-a-23367211/> (page consultée le 14.09.2018).

⁴ Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report, p. 30.

ment répandu et organisé de façon professionnelle. L'association d'e-sport coréenne (KeSPA) organise en collaboration avec les sponsors une multitude de ligues et de tournois. Ainsi, le Championnat du monde de *League of Legends*, organisé en 2014 à Séoul, a été suivi par quelque 45 000 spectateurs présents sur place.

En Corée du Sud, les pouvoirs publics ont soutenu la création d'un PC bang (des cafés destinés à la pratique des jeux sur ordinateur et des jeux vidéo), à l'aide d'une infrastructure à large bande de bonne qualité. L'État a par ailleurs participé à la construction du premier stade au monde exclusivement consacré au e-sport. La Corée a cependant quelque peu mis un frein à sa politique de subventionnement ces dernières années, réagissant aux critiques qui dénonçaient la progression constante de l'addiction aux jeux chez les personnes pratiquant les jeux d'ordinateur et les jeux vidéo.

Toutefois, en Asie, le développement effréné de cette pratique ne se cantonne plus à la Corée du Sud depuis longtemps. La région Asie-Pacifique devrait générer en 2018 plus de la moitié de l'ensemble des recettes mondiales⁵. La Chine, le Japon et la Corée du Sud comptent parmi les cinq premiers pays sur le marché des jeux et des sports électroniques.⁶ Près de 60 000 joueurs se sont rendus aux World Electronic Sports Games 2017 en Chine. Aux États-Unis, qui détiennent le deuxième marché après la Chine, l'audience égale aujourd'hui celle de quelques-uns des principaux événements sportifs américains. Ainsi, en 2016, la finale du Championnat du monde de *League of Legends* a réuni davantage de téléspectateurs (43 millions) que le septième affrontement décisif de la finale NBA (31 millions).

En raison de la grande qualité de l'infrastructure de son réseau, le Danemark a également observé un large essor du e-sport. Depuis 2015, le pays possède même une académie du e-sport, où sont formés et entraînés quelque 200 élèves. Le ministère de la culture, qui s'occupe également des sports, subventionnera l'e-sport à hauteur de 200 000 euros pour les trois années à venir, afin de mettre en place de meilleures structures dédiées.⁷ Grassroots-esports est un programme soutenu par l'État visant à créer des associations d'e-sport et de divisions dédiées au sein des clubs sportifs.

L'e-sport connaît également une forte expansion en Allemagne, qui figure en cinquième position des pays les plus actifs sur le marché des jeux et des sports électroniques⁸. L'Electronic Sports League (ESL), qui existe depuis 2000, compte aujourd'hui quelque 7,4 millions de membres dans le monde. Deux organisations, l'association eSports.BIU et l'eSport Verband Deutschland, militent pour la reconnaissance du e-sport comme discipline en Allemagne. Dans sa prise de position sur l'e-sport d'octobre 2018, le Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) établit une distinction entre les sports dits virtuels⁹ et le «e-gaming», qui comprend toutes les formes de jeux et de compétitions qui ne simulent pas des sports analogiques. Il reconnaît l'importance des sports virtuels pour le développement du sport et des fédérations sportives. Il recommande l'élaboration systématique de stratégies pour le développement des sports dans l'espace virtuel et d'instruments de conseil et de développement des clubs au sein des fédérations. Mais c'est aux fédérations et aux clubs, et à eux seuls, de déterminer dans quelle mesure ils entendent développer les activités dans ce secteur.¹⁰ Pour ce qui est du «e-gaming» en revanche, le DOSB reconnaît son importance en tant que composante de la culture des jeunes et de la culture quotidienne, mais pas en tant qu'activité sportive à part entière.

L'accord de coalition actuel entre la CDU/CSU et le SPD prévoit cependant de reconnaître l'e-sport comme un sport à part entière en Allemagne.¹¹ Le débat politique sur la question bat son plein.

⁵ Newzoo (2018) Free 2018 Global games market report, p. 13.

⁶ Cf. ci-dessus p. 16.

⁷ <https://www.redbull.com/sg-en/copenhagen-denmark-esports-academy-tricked>.

⁸ Cf. ci-dessus p. 16.

⁹ Les sports virtuels sont des simulations numériques de sports issus du monde réel (Source: prise de position du DOSB «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, p. 1, DOSB octobre 2018

¹⁰ op. cit. p. 3.

¹¹ «Nous reconnaissons l'importance croissante de l'univers du e-sport en Allemagne. Dans la mesure où ce dernier permet d'acquérir des compétences importantes présentant un intérêt en dehors de la sphère numérique et où il nécessite un entraînement et des structures adaptées, nous reconnaissons l'e-sport comme une discipline à

Ce n'est pas encore le cas, car le jeu sur ordinateur n'est pas un sport du point de vue juridique. À cet égard, le monde du sport – notamment le Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) – s'appuie sur le fait qu'une discipline sportive «*doit se caractériser par une activité motrice propre permettant de définir la discipline et dont la pratique ne consiste pas majoritairement à maîtriser un appareil technique auto-moteur*» et refuse également cette reconnaissance.

<https://www.dexerto.fr/e-sport/esport-egaming-federation-olympique-allemande-difference-207976>

Il n'existe aucune fédération mondiale dans le domaine du e-sport. De nombreuses fédérations nationales et internationales cohabitent. La plus connue d'entre elles est l'International e-Sports Federation (IeSF) fondée en 2008, dont l'association suisse d'e-sport, la Fédération suisse d'Esports (SESF) fait également partie. L'IeSF regroupe environ 50 pays membres des cinq continents. En 2009, elle a soutenu la première coupe du monde non officielle d'e-sport. Outre l'IeSF, il existe depuis 2016 une autre association internationale consacrée à cette discipline, la World Esport Association (WESA). Celle-ci a été créée par l'Electronic Sport League (ESL) et huit clans internationaux.

L'importance économique et financière, ainsi que l'évolution du phénomène e-sport, conduisent de nombreux pays à inscrire cette thématique à l'agenda sportif.

L'e-sport est déjà reconnu comme une discipline officielle dans plus de 60 pays, notamment la Chine, la Corée et les États-Unis. En France, les règles juridiques et en matière de droit de séjour applicables aux adeptes de cette pratique sont les mêmes que celles applicables aux sportifs «conventionnels» depuis 2016. Une distinction nette a de plus été opérée entre les jeux de hasard et l'e-sport. Cependant, ce dernier ne bénéficie pas pour autant d'une reconnaissance officielle explicite.

L'e-sport a fait l'objet de démonstrations à l'occasion des Jeux asiatiques fin août/début septembre 2018. La question de lui donner une place de ce type aux Jeux Olympiques n'a pas encore été tranchée. Lors d'une rencontre entre le CIO et les représentants de la discipline fin juillet 2018 à Lausanne, le Comité a souligné que de trop nombreuses questions restent en suspens pour envisager une intégration du e-sport au programme olympique.

Bilan:

- L'e-sport est en plein essor depuis les années 80.
- Il s'agit d'une branche à forte croissance, reposant principalement sur l'industrie du jeu.
- Les fabricants de jeux occupent une position centrale dans l'e-sport. Les fédérations jouent un rôle secondaire et leur positionnement ainsi que leur organisation sont encore relativement faibles, tant à l'échelle nationale qu'internationale.
- Les jeux électroniques sportifs ont une importance plutôt secondaire. Les jeux de rôles et les jeux de guerre constituent l'essentiel du contenu.
- L'e-sport est déjà reconnu comme sport dans plus de 60 pays.
- Le CIO a reporté la décision relative à l'éventuelle intégration du e-sport dans le programme olympique, car de trop nombreuses questions restent en suspens.

2.3 Situation actuelle en Suisse

Le développement du e-sport en Suisse est encore relativement modeste comparativement à l'Allemagne. La Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) estime le nombre de joueurs actifs en Suisse (joueurs occasionnels ou professionnels) à 1,5 million. Selon les chiffres de l'Office fédéral de la statistique, 55% de la population joue occasionnellement à des jeux électroniques et 30% au moins

part entière assujettie au droit associatif et nous apporterons notre soutien à l'élaboration d'une perspective olympique» Accord de coalition CDU, CSU et SPD du 12.03.2018.

une fois par semaine.¹² Le joueur typique a en moyenne 30 ans et joue 5 à 6 heures par semaine.

Le développement de la discipline en Suisse est aussi majoritairement porté par l'industrie du jeu, ainsi que par la forte implication de grandes entreprises de médias et de communication, comme UPC ou Blick. Depuis 2018, il existe en Suisse la Swiss eSport Ligue (SESL), dont les débuts ont été un succès. Postfinance, engagée depuis juillet 2018, est la première entreprise financière à soutenir l'e-sport et à financer sa propre équipe. Les joueurs perçoivent un salaire, mais bénéficient également d'un logement et d'un coaching.

Dans la ville de Genève, l'e-sport a déjà été inscrit sur la liste des disciplines sportives¹³, ce qui revient dans les faits à une reconnaissance de l'e-sport comme sport à part entière.

Une fédération nationale – la Fédération suisse d'Esports (SESF) – a vu le jour en 2008 et compte déjà 37 associations membres (site de la SESF, 2018). Trois d'entre elles sont des divisions e-sport de clubs de football, qui comptent quelques joueurs professionnels sous contrat.

Comme dans d'autres pays, la SESF s'efforce, en sa qualité de fédération nationale, de faire reconnaître l'e-sport comme une discipline sportive en Suisse. Elle s'appuie à cet égard sur quatre objectifs:

1. Une meilleure acceptation sociale, une plus grande légitimité et une amélioration de l'image
2. La perspective d'un soutien public à travers le sport
3. Une amélioration des conditions cadres pour les acteurs du e-sport en Suisse
4. L'intégration et l'utilisation au sein des structures et l'organisation du sport

Aucune demande formelle d'affiliation n'a été formulée à ce jour auprès de l'association faitière des fédérations sportives suisses Swiss Olympic. Une déclaration d'intention a cependant déjà été déposée. Conformément aux statuts de Swiss Olympic, une affiliation ne serait en principe pas exclue, sous réserve de respecter les valeurs éthiques et d'apporter la preuve que l'e-sport représente une activité motrice à part entière.

2.3.1 Rôle de Pro Helvetia

Depuis 2010, la fondation culturelle Pro Helvetia soutient l'industrie du jeu vidéo en Suisse. De son point de vue, les jeux vidéo sont des biens culturels dans la mesure où il existe dans leur production une diversité de contenus comparable à celle du cinéma ou de la littérature. Ainsi, la production de jeux vidéo entre 2010 et 2016 a bénéficié d'un soutien à hauteur de 3,8 millions de francs au total, dans le cadre de deux programmes. En 2017 a été mis en place un concept de subventionnement destiné au design et aux médias interactifs, qui octroie un budget de 3,75 millions de CHF à chacun des deux domaines pendant 5 ans. L'objectif consiste à améliorer la collaboration entre les instances de promotion de la culture, de l'économie et de l'innovation, afin d'intégrer toutes les étapes importantes de la chaîne de valeur, de l'idée à la distribution du produit.

En 2015, Jacqueline Fehr a déposé un postulat (15.3114) donnant pour mission au Conseil fédéral d'établir un rapport concernant le potentiel de l'industrie suisse du jeu vidéo pour la culture, la science et l'économie. Le rapport¹⁴ a été adopté par le Conseil fédéral le 21.03.2018. **Ce dernier est également d'avis que les jeux vidéo constituent non seulement de nouvelles formes de création artistique et technologique, mais également des objets culturels qui possèdent un fort potentiel d'innovation, tant du point de vue culturel qu'économique. Les jeux vidéo sont devenus un**

¹² <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/kultur/kulturverhalten/freizeitaktivitaeten.html>.

¹³ <http://www.ville-geneve.ch/themes/sport/index-disciplines-sportives/sport/>.

¹⁴ Les jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement; Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015.

phénomène socioculturel mondial et ont donné naissance à une véritable culture. L'e-sport a été évoqué dans ce contexte, mais il n'a pas été abordé de façon plus détaillée.

En guise de mesures, le Conseil fédéral propose dans son rapport de renforcer et d'améliorer les compétences des développeurs de jeux vidéo, de favoriser leur intégration dans l'industrie, ainsi que d'évaluer et de mieux s'informer sur les particularités du subventionnement intersectoriel.

2.3.2 Rôle de l'encouragement du sport par la Confédération

Le programme Jeunesse+Sport a formulé une première position provisoire au sujet du e-sport. L'intégration de ce dernier au sein du programme Jeunesse+Sport n'est pas possible actuellement, car cette discipline ne répond pas aux exigences décrites dans les principes juridiques et programmatiques de J+S en matière d'encouragement des aptitudes physiques.

Fondements juridiques actuels:

- Conformément à l'art. 1, let. a de la loi fédérale sur l'encouragement du sport¹⁵, l'encouragement du sport a pour objectif d'augmenter l'activité physique et sportive.
- Selon l'art. 6, al. 1 de l'ordonnance sur l'encouragement du sport¹⁶, peuvent être admis dans J+S les sports dont la pratique contribue à l'amélioration des aptitudes physiques.
- La conception de J+S dispose, sous le titre «Définition du sport selon J+S», que le sport implique une part importante d'activité physique.

Même une intégration au sein de Swiss Olympic ne signifierait pas pour autant que l'e-sport pourrait devenir une discipline sportive au sens de J+S. Cela serait possible uniquement si les principes juridiques de J+S applicables actuellement et la définition du sport correspondante étaient modifiés et adaptés en conséquence.

Les autres domaines de l'encouragement du sport de la Confédération (encouragement des fédérations, infrastructure, grands événements, etc.) n'ont à ce jour pas encore eu à prendre position quant à un possible soutien.

Bilan:

- Comparativement aux autres pays européens, l'e-sport est encore relativement peu développé en Suisse.
- La fédération nationale – la Fédération suisse d'Esports (SESF) – a vu le jour en 2008 et aspire à une reconnaissance du e-sport comme un sport à part entière.
- Depuis 2010, la fondation culturelle Pro Helvetia soutient l'industrie du jeu vidéo en Suisse.
- Dans son rapport en réponse au postulat Fehr (15.3114), le Conseil fédéral reconnaît que les jeux vidéo sont non seulement des vecteurs de nouvelles formes de création artistique et technologique, mais également des biens culturels numériques qui possèdent un fort potentiel d'innovation, tant du point de vue culturel qu'économique. Les jeux vidéo sont devenus un phénomène socioculturel mondial et ont donné naissance à une véritable culture.
- Actuellement, l'e-sport n'est pas soutenu par le programme d'encouragement du sport de la Confédération, notamment Jeunesse+Sport, car les fondements juridiques en vigueur ne le permettent pas.
- Le rôle des autres acteurs du service public (OFSP, promotion de la jeunesse, économie, cantons, etc.) n'a pas été étudié et doit éventuellement être clarifié.

¹⁵ Loi fédérale sur l'encouragement du sport et de l'activité physique (loi sur l'encouragement du sport, LESP; RS 415.0).

¹⁶ Ordonnance sur l'encouragement du sport et de l'activité physique (ordonnance sur l'encouragement du sport, OESP; RS 415.01).

3 Approche conceptuelle et débat de fond

3.1 Approche théorique

Il existe sans aucun doute des similitudes entre l'e-sport et le sport conventionnel. Ainsi, la définition largement reconnue du e-sport par Müller-Liezkov (2006)¹⁷ s'appuie sur la notion classique de sport. Les critiques, qui ne considèrent pas l'e-sport comme un sport, avancent que le sport au sens strict implique une dimension physique qui n'est pas suffisamment présente dans l'e-sport. Cependant, toutes les disciplines ne se caractérisent pas par le même degré d'implication corporelle, comme le prouve la comparaison entre le cyclisme et le tir sportif. Tous les sports reconnus s'inscrivent dans un continuum d'activité physique, dans lequel l'e-sport devrait trouver sa place. Cette argumentation suggère qu'il existe une conception homogène et universelle ou une définition du e-sport qui permettrait d'inclure tous les aspects et toutes les disciplines sportives ayant jamais existé, et qui déterminerait la proportion d'activité physique nécessaire pour considérer une activité comme un sport.¹⁸ Röthig (1992) écrit à ce sujet: «Depuis le début du XX^e siècle, la notion de sport a évolué vers une acception familière employée partout dans le monde. Une délimitation conceptuelle précise ou univoque est par conséquent impossible à formuler. Ce que l'on entend de manière générale par le terme «sport» est moins une question d'analyse scientifique des dimensions qu'un concept déterminé par l'utilisation quotidienne théorique et son intégration dans le contexte social, économique, politique et juridique, qui a fluctué au cours de l'histoire. La pratique sportive factuelle elle-même modifie, élargit et différencie en outre le concept de sport.»¹⁹

L'approche qui consiste à déterminer si l'e-sport peut être une discipline reconnue en s'appuyant sur la définition du sport présente des difficultés. Le sport se caractérise davantage par ce que la société y inclut et ce qu'elle en exclut. D'après une enquête de Price Waterhouse Coopers²⁰ menée auprès d'environ 1000 personnes de 14 à 35 ans en Allemagne, seules 16,2% des personnes interrogées considèrent l'e-sport et le sport conventionnel comme équivalents, tandis que 40,1% déclarent qu'il ne s'agit pas d'un sport classique et qu'il est plutôt comparable aux échecs ou au sport automobile. 43,8% pensent que l'e-sport n'a rien à voir avec le sport classique. Ces chiffres permettent de conclure que la société – du moins en Allemagne – ne reconnaît pas (encore) l'e-sport comme un sport à part entière.

On considère en outre, en s'appuyant sur la définition de Stichweh (1990)²¹, qu'une action n'est un sport que si elle se caractérise par une activité motrice propre permettant de définir la discipline. Ainsi, bien que l'e-sport implique une action physique à travers la commande d'un clavier, celle-ci est indépendante du déroulement réel du jeu. En effet, l'attention du joueur ne porte pas sur le fait d'actionner le clavier, mais sur le jeu qui se déroule à l'écran. À ce jour, le sport se caractérise par une action directe, liée au corps et authentique, ainsi que par une activité motrice correspondant à l'action sportive. L'intégration des jeux vidéo pratiqués en compétition annulerait cette unité du sport.²² L'e-sport n'est en outre pas comparable à la plupart des disciplines sportives habituelles, car l'expérience première se déroule dans un espace virtuel et non en contact direct avec des individus et l'environnement.

¹⁷ Le terme «e-sport» désigne la pratique en compétition de jeux d'ordinateur ou de jeux vidéo en mode joueur individuel ou multijoueurs. Elle nécessite aussi bien des compétences liées au jeu (coordination main-œil, réactivité) qu'une approche stratégique et tactique (vue d'ensemble et compréhension du jeu). Les joueurs suivent des entraînements, s'affrontent dans le cadre de tournois internationaux et constituent des équipes nationales.

¹⁸ Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; Munich (2010), pp. 203-214

¹⁹ Peter Röthig (éd.): Sportwissenschaftliches Lexikon. Hofmann, Schorndorf, 1992.

²⁰ Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: e-Sport ein Sport der keiner sein darf.

²¹ Stichweh, R. (1990). Sport – Ausdifferenzierung, Funktion, Code. Sportwissenschaft, 20, pp. 373–389.

²² Borggreffe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; Published online 26. Juli 2018.

3.2 Approche politique

Il convient également de définir si l'e-sport peut être considéré comme un sport à part entière du point de vue de la politique sportive. Cela soulève, d'une part, la question de savoir si l'e-sport peut contribuer à atteindre les objectifs d'encouragement du sport de la Confédération définis aujourd'hui et, d'autre part, celle des autres institutions de la Confédération qui ont déjà adopté une position quant au e-sport ou qui en défendent une.

Selon l'art. 1, la loi sur l'encouragement du sport poursuit les buts suivants, en vue d'accroître les capacités physiques de la population, de promouvoir la santé, d'encourager le développement global de l'individu et de renforcer la cohésion sociale:

- a. augmenter l'activité physique et sportive à tout âge;
- b. valoriser la place du sport et de l'activité physique dans l'éducation et la formation;
- c. créer un environnement favorable au sport d'élite et à la relève dans le sport de compétition;
- d. encourager les comportements qui inscrivent les valeurs positives du sport dans la société et qui luttent contre ses dérives;
- e. prévenir les accidents liés au sport et à l'activité physique.

On peut se demander si l'e-sport contribue véritablement à augmenter l'activité physique et sportive. Par ailleurs, les jeux vidéo consacrés à la guerre, qui constituent une grande partie du e-sport, ne participent pas vraiment à la promotion des comportements permettant d'ancrer les valeurs positives du sport dans la société et de combattre les effets secondaires indésirables. De ce point de vue, l'e-sport ne contribue pas à la réalisation des objectifs de l'encouragement du sport en Suisse.

Comme évoqué au chapitre 2.3.1, l'industrie du jeu vidéo est soutenue depuis 2010 par la fondation de la Confédération Pro Helvetia, car la production et notamment la création de jeux vidéo permet – du point de vue de la Confédération – de créer des biens culturels numériques possédant un fort potentiel d'innovation, tant sur le plan culturel qu'économique. Les jeux vidéo sont devenus un phénomène socioculturel mondial et ont donné naissance à une véritable culture. L'e-sport fait partie intégrante de celle-ci et peut par conséquent être considéré comme une activité socioculturelle, ainsi que comme une forme particulière de culture numérique du jeu.

Bilan:

- Il existe des similitudes entre e-sport et sport conventionnel.
- Il est peu pertinent de s'appuyer sur une définition du sport pour déterminer si l'e-sport est une discipline sportive ou un sport en général, car il n'existe aucune définition homogène et reconnue du sport permettant une classification de ce type.
- Du point de vue actuel de la législation, l'e-sport ne contribue pas à la réalisation des objectifs d'encouragement du sport de la Confédération en Suisse.
- La fondation Pro Helvetia de la Confédération soutient l'industrie suisse du jeu vidéo par le biais de subventions, car la Confédération considère que la production de jeux vidéo permet de créer des biens culturels numériques. On peut donc en conclure que l'e-sport peut également être considéré comme un phénomène socioculturel et une forme particulière de culture numérique du jeu.

4 Chances et opportunités liées à la définition actuelle du sport

4.1 Opportunités

- L'e-sport est vecteur d'innovation et d'un nouveau savoir-faire dans l'univers du sport traditionnel.
- L'e-sport peut apporter du dynamisme en matière d'organisation, de mise en scène et de commercialisation d'événements dans l'univers du sport traditionnel.
- Les divisions dédiées au e-sport dans les fédérations sportives introduisent de nouveaux groupes cibles et de nouveaux membres dans le sport organisé.
- L'e-sport peut favoriser et développer les aptitudes et les compétences cognitives et notamment stratégiques.

4.2 Risques

- L'e-sport, et notamment les jeux de guerre, ne correspondent pas aux valeurs fondamentales de la conception actuelle du sport (risque de réputation pour le sport).
- L'e-sport comporte, par son caractère hautement technologique, un risque particulier de fraude et de manipulation. Bien que les autorités publiques, les sociétés de paris et les organisations sportives soient engagées et compétentes pour prendre des mesures contre la manipulation des compétitions sportives, elles ne sont pas en mesure de le faire dans le domaine des jeux électroniques pour diverses raisons, notamment parce qu'elles ne disposent pas des droits de propriété nécessaires sur les jeux.
- L'e-sport est largement tributaire des éditeurs de jeux, qui détiennent les droits de propriété et dictent les règles du jeu. Ces dernières peuvent changer lorsqu'une nouvelle version du jeu voit le jour, et ce, sans que les joueurs ou les fédérations puissent prendre position à ce sujet. Ce n'est pas le cas dans le domaine du sport traditionnel, où les disciplines sont généralement indépendantes des producteurs. Etant donné que les éditeurs ont toujours un intérêt économique, ce sont les aspects monétaires qui priment dans l'e-sport, et non les principes sur lesquels repose le sport traditionnel²³.
- Les fédérations nationales et internationales ne décident pas des disciplines (jeux). C'est l'organisateur de l'événement, et non les milieux du sport, qui détermine les disciplines (jeux) lors des tournois.
- L'intégration du e-sport dans le monde du sport risque de dénaturer le concept de sport. Il existe également le danger de voir les divisions consacrées au e-sport dans les fédérations sportives influencer l'identité de ces dernières et celui de voir s'instaurer une concurrence interne avec le sport traditionnel.
- Les conséquences sur la santé d'un entraînement de 6 à 8 heures quotidiennes devant un écran ou de compétitions se déroulant sur de nombreuses heures ne sont pas suffisamment connues. L'Organisation mondiale de la santé (OMS) a déjà introduit le concept de «cyberaddiction», qui se caractérise par une utilisation problématique d'Internet (lorsqu'il ne reste presque plus de temps pour dormir, manger ou étudier et que la vie tourne autour de l'univers virtuel).
- Le mode de vie principalement sédentaire est renforcé par la pratique de jeux vidéo – le risque de maladie de civilisation en est accru. L'intégration du e-sport à l'univers sportif peut ainsi conduire à un affaiblissement de l'importance du sport en matière de prévention sanitaire.

²³ Cf. <https://www.swissolympic.ch/fr/federations/valeurs-ethique/charte-ethique.html>.

5 Conclusions

5.1 Position actuelle de l'OFSPPO

L'e-sport est une culture du jeu numérique et virtuelle, mais pas un sport.

Actuellement, l'OFSPPO considère l'e-sport comme une culture du jeu qui s'est développée dans le sillon de la numérisation. Cette culture du jeu nécessite des conditions spéciales et prend forme à travers des compétitions, des tournois et des ligues. L'e-sport n'est pas comparable à la plupart des disciplines sportives courantes, car l'expérience première se déroule dans un espace virtuel et non en contact direct avec des individus et l'environnement. Les contenus des jeux étant souvent empreints de violence, l'e-sport ne répond pas aux exigences juridiques et éthiques du sport des enfants et des jeunes.

Le sport traditionnel et l'e-sport ou leurs acteurs au niveau associatif peuvent s'apporter un bénéfice réciproque s'ils échangent de façon ciblée un savoir-faire spécifique et mettent mutuellement à disposition des technologies (p. ex. simulations) et des infrastructures. Bien que le sport traditionnel et l'e-sport présentent des similitudes, ils se distinguent clairement l'un de l'autre. Les préoccupations politiques et les bases légales de l'encouragement du sport poursuivent des objectifs liés à l'activité physique et à la santé. En conséquence, les fonds publics pour l'encouragement du sport ne sont octroyés qu'aux sports au sens traditionnel du terme qui poursuivent ces objectifs.

Vu le potentiel socio-culturel et économique de l'industrie suisse du jeu vidéo, il est compréhensible que les milieux politiques soient intéressés par la mise en place de conditions-cadres de qualité pour la recherche et le développement dans les branches de l'industrie du numérique et celles qui y sont affiliées.

Du point de vue actuel de l'OFSPPO, les éléments suivants sont défavorables à un soutien du e-sport par des fonds destinés à l'encouragement du sport de la Confédération:

- **Niveau d'activité physique:** du point de vue actuel, les jeux et les événements correspondants dans l'espace virtuel ne permettent pas d'augmenter les activités physiques favorables à la santé dans toutes les classes d'âge. Les conséquences pour la santé (risque d'addiction, etc.) d'un entraînement de plusieurs heures quotidiennes devant un écran ou de compétitions se déroulant sur de nombreuses heures ne sont pas suffisamment connues
- **Définition des disciplines ou des types de sports:** les fédérations nationales et internationales ne décident pas des disciplines (jeux). C'est l'organisateur de l'événement qui détermine les disciplines (jeux) lors des tournois
- **Pertinence éthique:** les jeux de guerre contreviennent à la charte éthique de l'OFSPPO et de Swiss Olympic.
- Forte **dépendance** de l'univers du e-sport vis-à-vis des fabricants de jeux
- La **capacité de manipulation** du e-sport (doping technique) n'est pas définie. En outre, l'État ne dispose pas des fonds et des possibilités suffisantes pour assurer l'équité et la sécurité dans le cadre du e-sport.
- La question et la **preuve de l'utilité générale du e-sport** n'ont pas été suffisamment clarifiées.

5.2 Effets et conséquences de cette position sur les domaines d'encouragement du sport de la Confédération

Cette position ne permet pas de prévoir des conséquences directes (financières et autres) sur les domaines d'encouragement du sport de la Confédération.

Le concept de sport est cependant dynamique et fait également l'objet d'une définition par la société. Étant donné que l'e-sport évolue en permanence, les hypothèses et les conditions-cadres peuvent également changer. L'organisation et la mise en scène du e-sport se démarquent nettement de celles du sport organisé. L'OFSPPO va suivre l'évolution du e-sport avec attention. Il procédera à une nouvelle analyse et intégrera d'autres acteurs concernés si nécessaire.

Annexe

Bibliographie

Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; Munich (2010)

Borggrefe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; publié en ligne le 26 juillet 2018

Deutscher Olympischer Sportbund; prise de position du DOSB «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“; DOSB octobre 2018

Les jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement; Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015

Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Medien + Erziehung*, 102–112

Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>

Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: eSport – der Sport, der keiner sein darf?; www.pwc.de/eSport