

# E-SPORT



1

# E-SPORT

E-sport est-ce un sport?

Quels sont les arguments favorables ou défavorables pour que le E-sport soit considéré comme un sport?



2

# E-SPORT

The International Olympic Committee (IOC) has declared that eSport, or competitive video gaming, could be considered a sporting activity. That is a momentous decision. eSport is an important way of reaching young people and a vitally important market for media businesses, game producers and sports themselves. There is everything to play for.

But the issues at stake are not clear cut. Is eSport really sport? What are the potential benefits and challenges for the sports industry of recognizing eSport? And – crucially – what are the implications in terms of intellectual property



3

# E-SPORT

## POUR:

- Opportunités d'attirer un large public, spécifiquement des jeunes
- Joueurs préparés et entraînés comme des athlètes
- Comprend la notion de compétition (à contrario d'amateurisme / populaire)
- Fragmentation media du sport traditionnel – Engagement des fans
- Evénements
- Opportunités commerciales – business

## CONTRE:

- Besoin de fixer des règles (règlement) claires
- Besoin de clarifier le rôles des arbitres/juges
- Performance = Interaction entre l'esprit et le corps de l'athlète faible, mais plus que dans des sports purement intellectuel (échecs par ex.)
- Problème de propriété intellectuelle
- Jeux incluant de la violence, des armes et des morts
- Ethique et substances illégales



4

# E-SPORT

Et pour le tourisme?

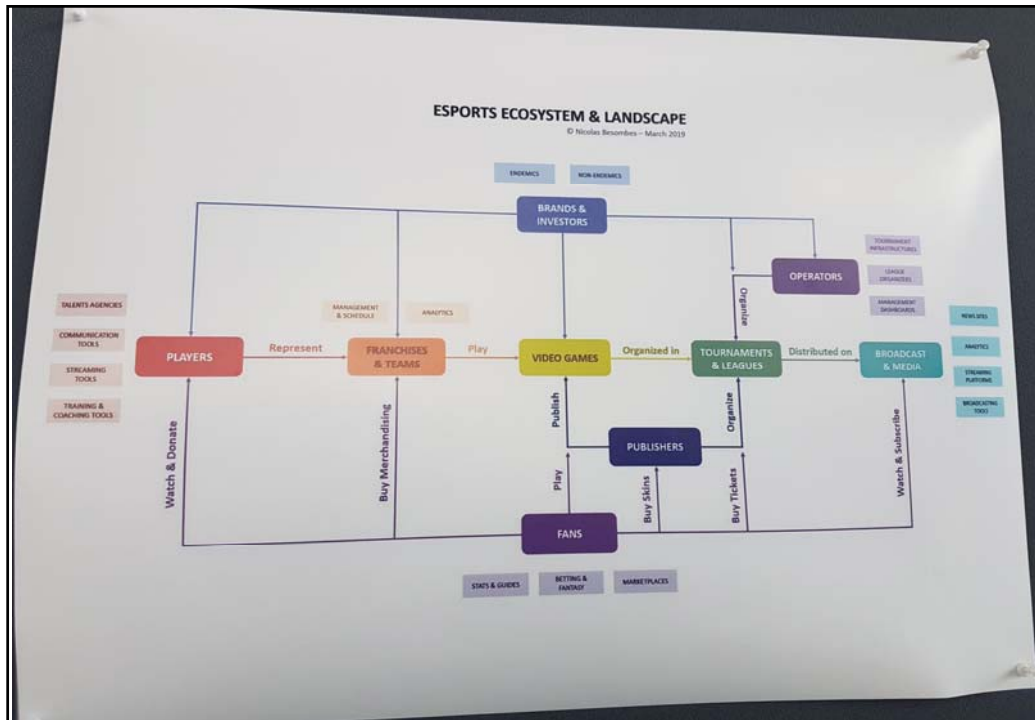
Quelles sont les opportunités et/ou les risques?

Article:

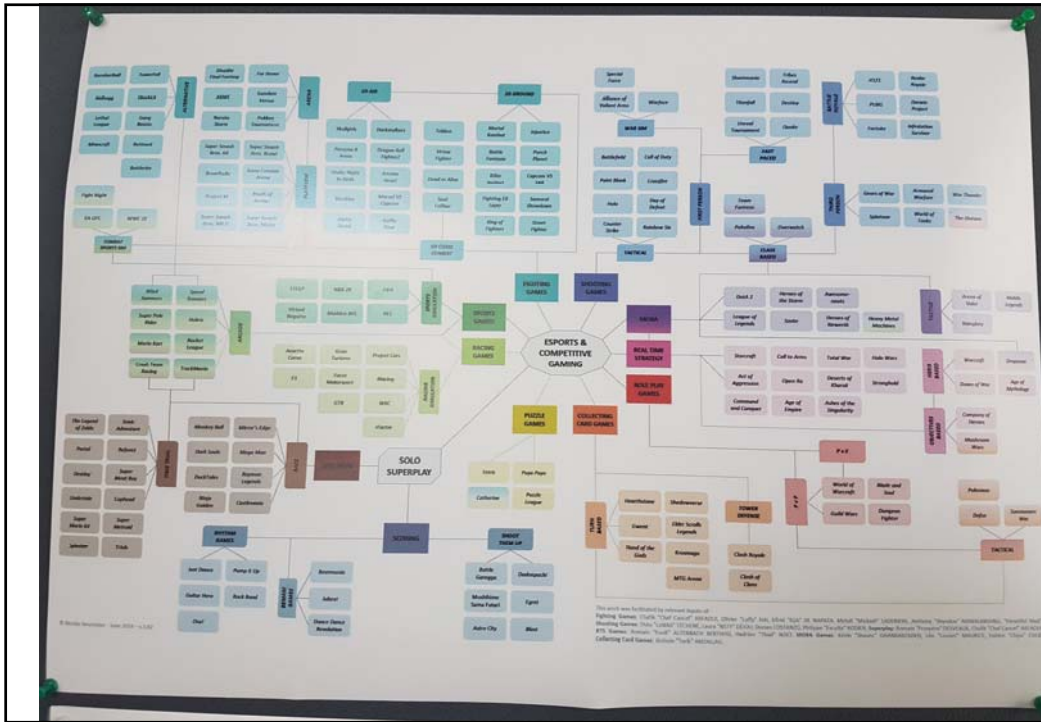
<https://veilletourisme.ca/2019/12/02/les-esports-le-tourisme-est-il-de-la-partie/>



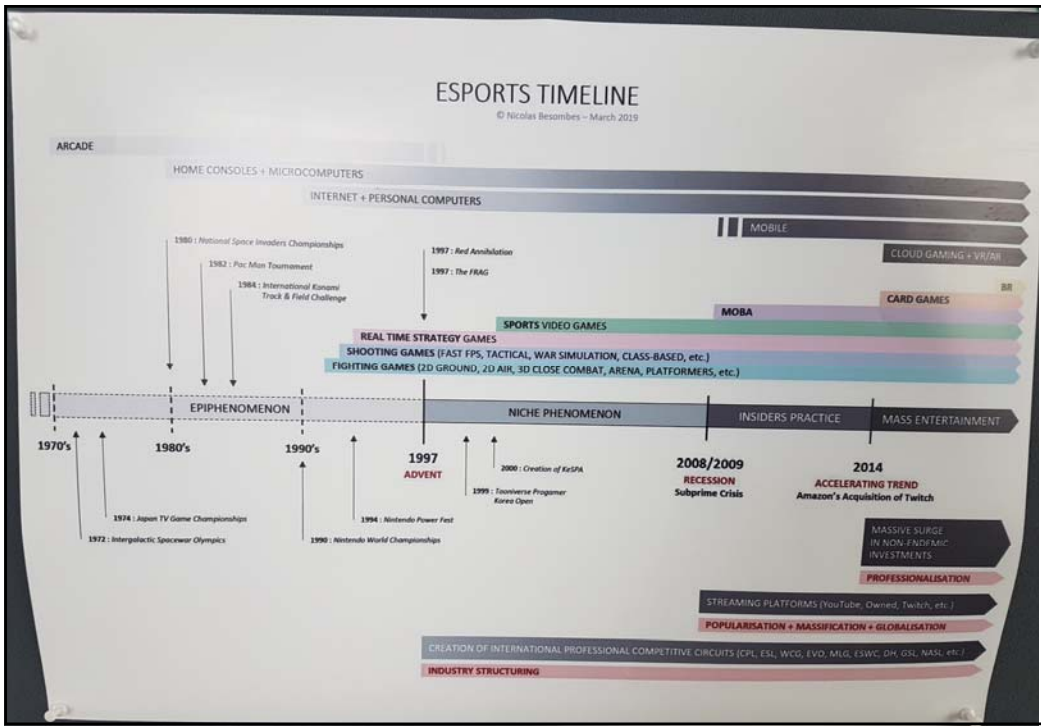
5



6



7



8