

Conférence I3SAW

Stirling, 26 Avril 2017

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

**Nicolas Besombes, Xavier Bodénand, Sandy Louchart,
Charles-Alexandre Delestage & Julian Alvarez**

**TEC, Université Paris Descartes / Ordirétro / SimVis, The Glasgow School of Art /
DeVisu, UVHC / Play Research Lab, Serre Numérique / Ludoscience**

Contexte

En 2015 plusieurs clubs européens se sont lancés dans l'e-sport :
Beşiktaş Jimnastik Kulübü; VFL Wolfsburg; FC Santos...



Contexte

En France c'est depuis Septembre 2016 : Paris St Germain, AS Monaco et l'Olympique Lyonnais...



Contexte

Deux approches pour les clubs se lançant dans l'e-sport :



Contexte

1- se focaliser exclusivement sur des compétitions de jeux vidéo de Football tels *FIFA* (Electronic Arts) ou *PES* (Konami)...



Contexte

2- s'ouvrir à d'autres jeux en parallèle comme *League of Legends* (Riot Games), *Rocket League* (Psyonix)...



Contexte

Dans les deux cas, ce sont des stratégies de diversifications économiques et de positionnements de marché.



Constat

=> L'e-sport peut impacter la stratégie et le positionnement des clubs (Hoquet, 2016)



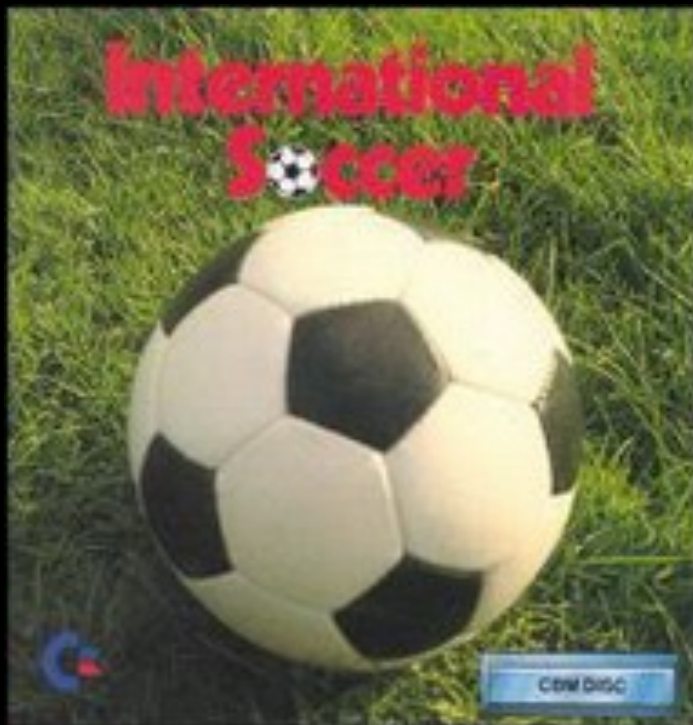
Constat

=> En parallèle, nous notons de nombreuses évolutions de gameplay dans les jeux vidéo en fonction de l'e-sport



Constat

=> A l'opposée, les clubs influencent l'évolution des gameplays des jeux vidéo de football (Cas de l'Islande)...



Positionnement

Ce sont ces différentes relations, influences et repositionnements croisés entre les clubs de football, les jeux video de Football et l'e-sport que nous souhaitons exposer et étudier dans le cadre de cette communication.



Résultats attendus

- Pouvoir dresser une première série d'indicateurs et de paramètres de natures économiques et techniques à travers le temps
- Dégager des perspectives de travaux de recherche
- Identifier des éléments qui puissent aider les acteurs économiques en lien avec l'e-sport, le marché du jeu vidéo et les clubs de sport

Méthodologie

- 1) Etablir des états de l'art e-sport et des jeux de football
- 2) Analyse hypothético-déductive pour affiner l'hypothèse
- 3) Confrontation de notre hypothèse avec entretiens semi-directifs.

Méthodologie

A ce stade :

- 1 - Etude de l'e-sport : définition, histoire, structuration, évolutions
- 2 - Etat de l'art des principales évolutions des jeux vidéo de football
- 3 - Recenser les premiers indicateurs

1

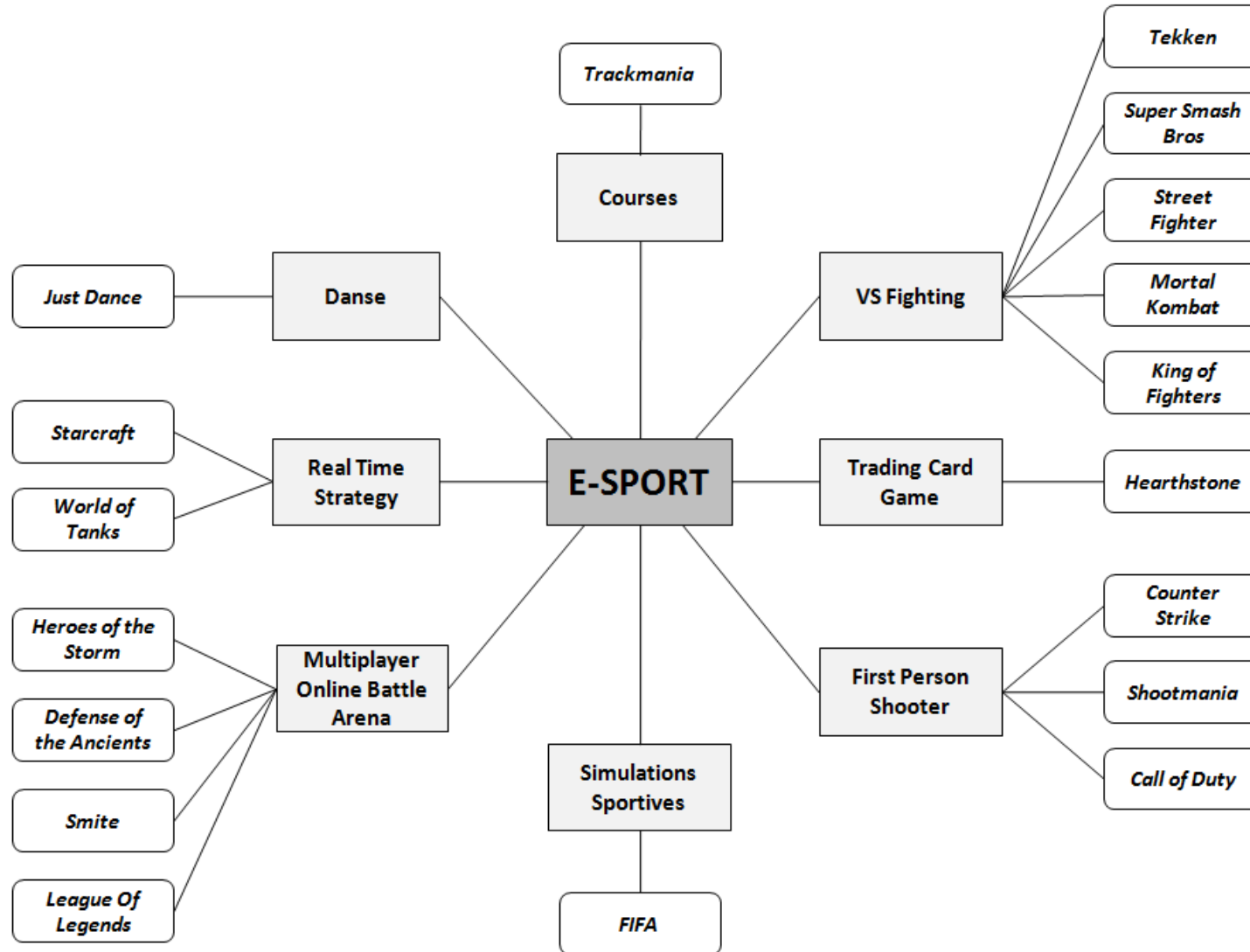
Etude de
« l'e-sport »

Définir e-sport

« Affrontement codifié de joueurs par écran(s) interposé(s) lors de compétitions de jeux vidéo. » (Besombes N., 2016)



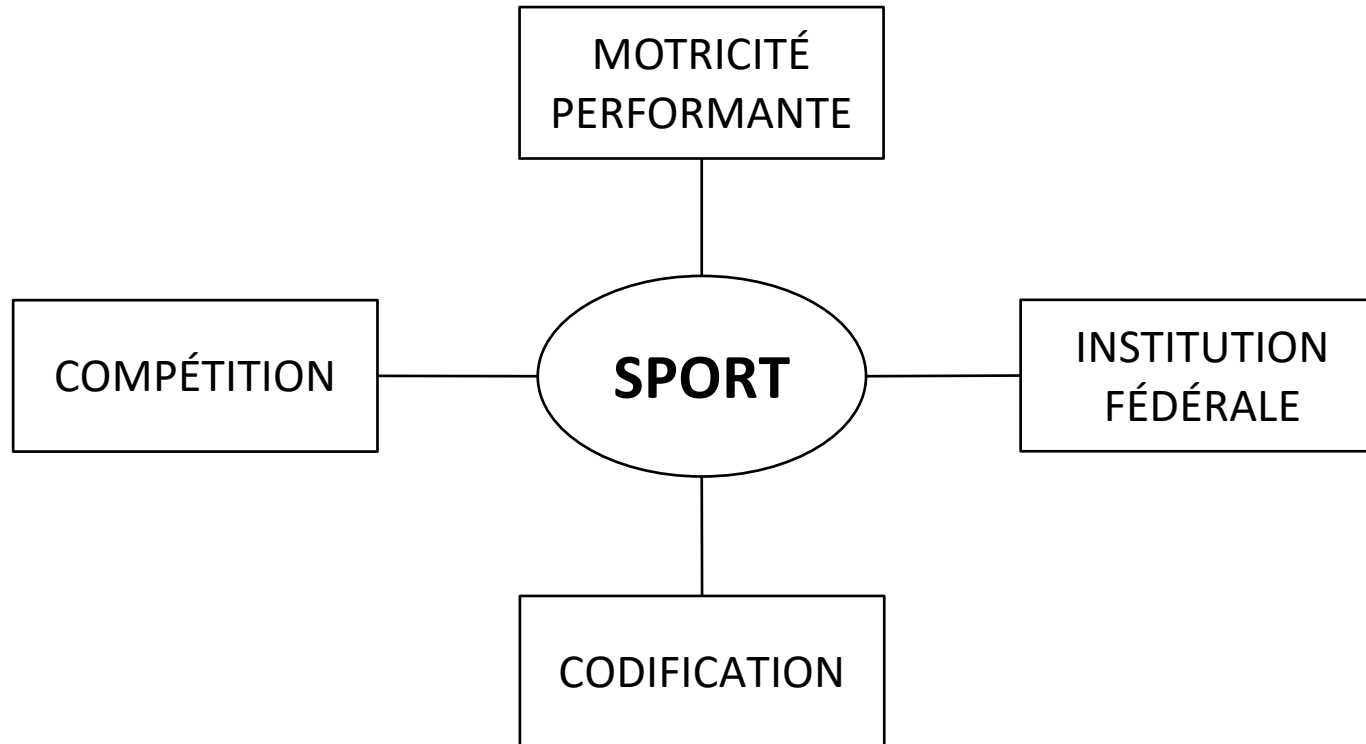
Exemples et typologies de jeux e-sportifs



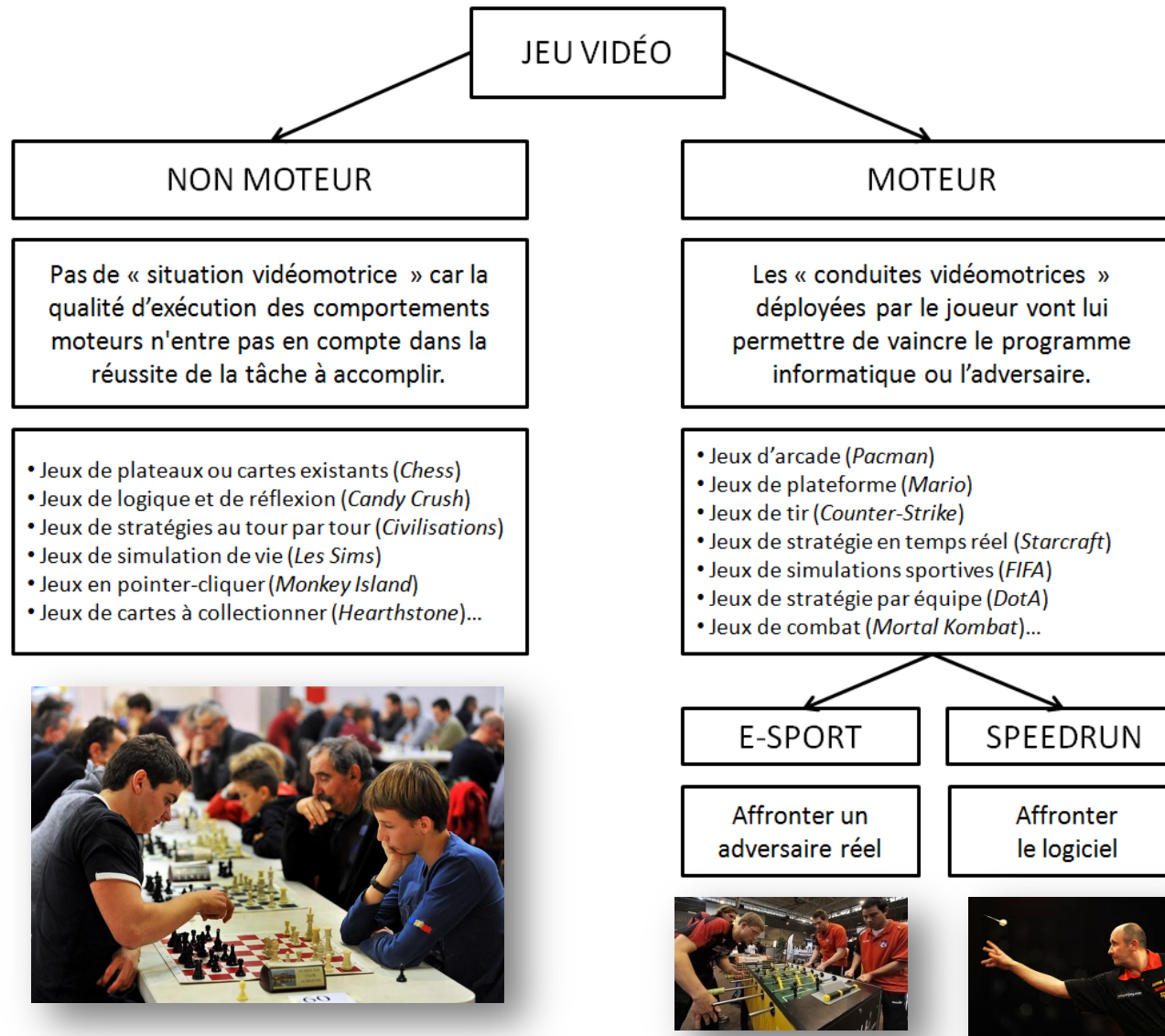
Similitudes entre sport électronique et sport moderne



Les critères de définition du sport



Les critères de définition du sport



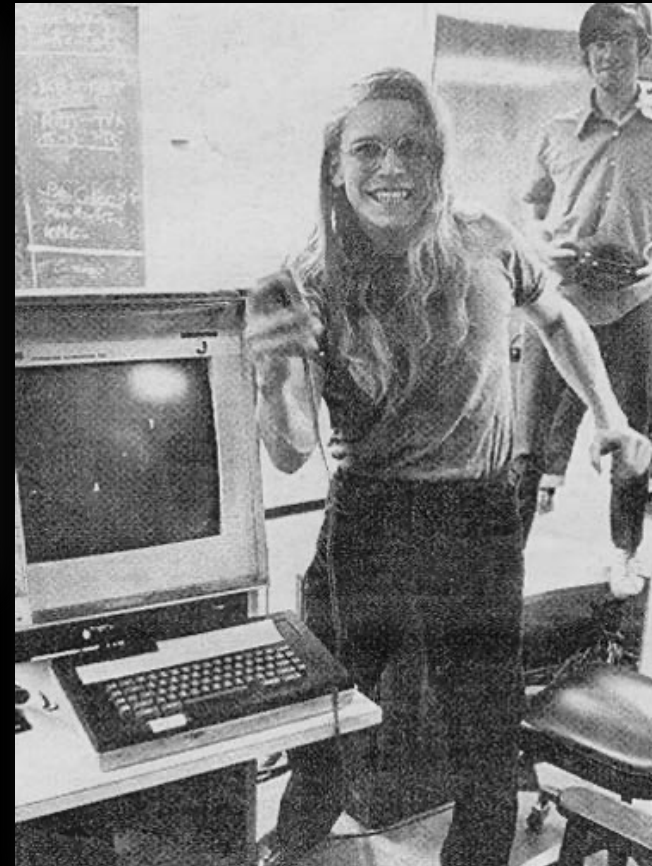
Histoire de l'e-sport

1- La préhistoire : Les intergalactic spacewar olympics de 1972



En haut : Un match à cinq participants (étudiants et chercheurs) pendant la compétition.

À droite : Bruce Baumgart, le gagnant de la première compétition de jeu vidéo de l'histoire.

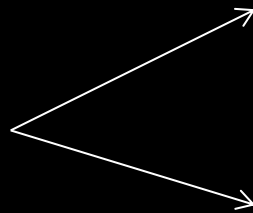


Histoire de l'e-sport

1- La préhistoire : Starcade, le programme TV du jeu d'arcade (1982-1984)



JEUX
D'ARCADE



CONFRONTATION
DIRECTE

CONFRONTATION
DIFFÉRÉE (high score)

Histoire de l'e-sport

1- La préhistoire : Le temps des consoles de salon (80's)



1981 —→ *National Space Invaders Championship*

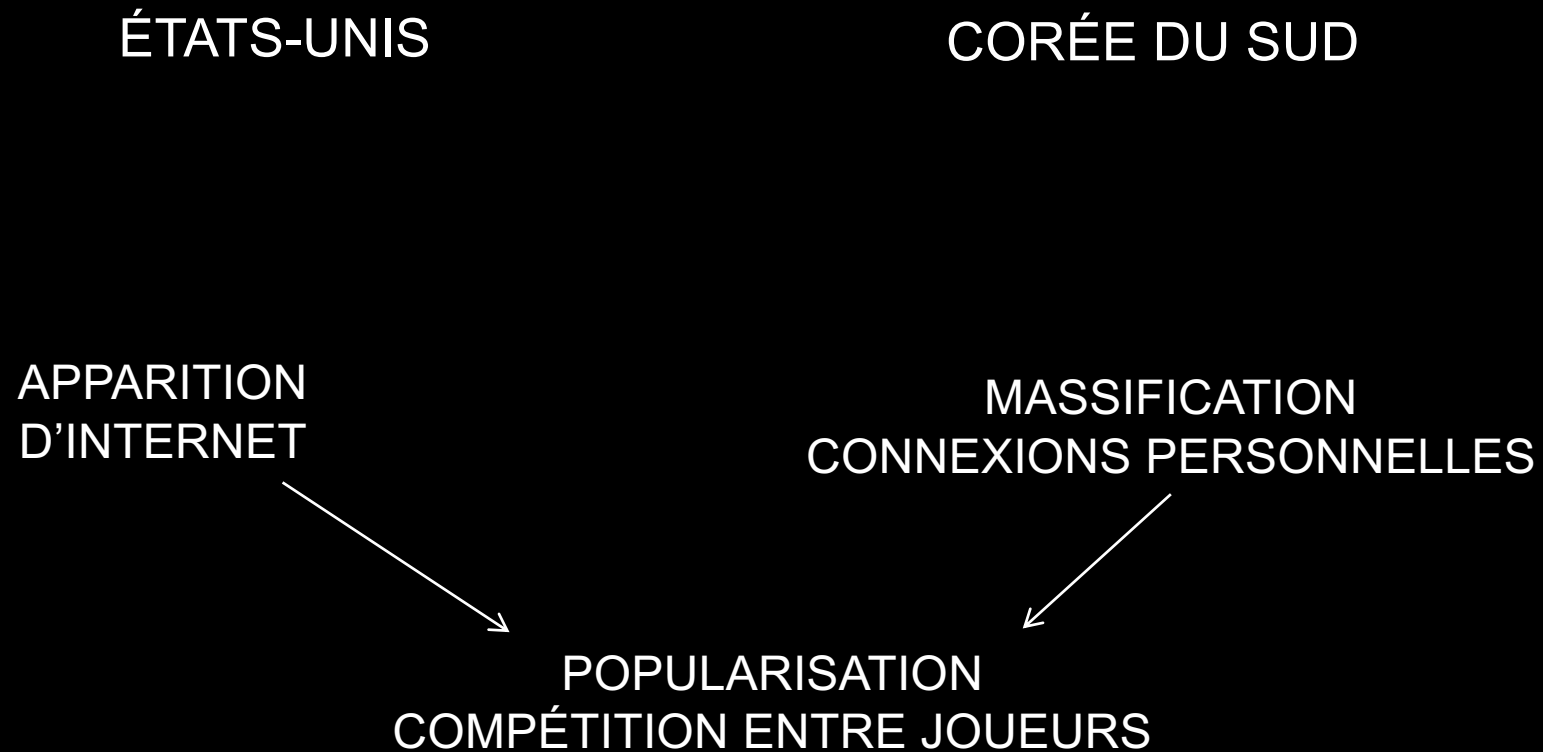
1982 —→ *Pac-Man Tournament*

1990 —→ *Nintendo World Championships*

1994 —→ *Nintendo Power Fest*

Histoire de l'e-sport

1- La préhistoire : Les ordinateurs personnels et internet (90's)



Histoire de l'e-sport

2- La structuration de l'e-sport : (1997-2007)

Juin 1997 : Tournoi Red Annihilation (ID Software & Microsoft). Le vainqueur remporte la Ferrari 328 GTS cabriolet du développeur du jeu.



Octobre 1997 : La Cyberathlete Professional League (CPL) organise son tout premier évènement, appelé THE FRAG. 4000 \$ de lots.



Décembre 2001 : Les World Cyber Games (WCG).

430 joueurs de 37 nations dans 6 disciplines :

Counter-Strike, Quake 3, Unreal Tournament, Age of Empires II, FIFA 2001 et StarCraft Brood War. 300 000 \$ de lots.

Histoire de l'e-sport

2- La structuration de l'e-sport : (1997-2007)



Juillet 2002 : Le premier Evo Championship Series (EVO), le plus important tournoi de jeux de combat, prend place à Las Vegas.



Juillet 2003 : La première Electronic Sports World Cup (ESWC) s'installe. 156 000\$ répartis entre 5 disciplines : *Counter Strike*, *Counter Strike Female*, *WarCraft 3*, *Unreal Tournament 2003* et *Quake 3*.



Juin 2006 : Première saison des Intel Extreme Masters (IEM), incluant *Counter Strike* et *WarCraft 3*. Les IEM deviennent la première compétition annuelle de l'Electronic Sports League (ESL).



Histoire de l'e-sport

3- La mondialisation de l'e-sport : (2010-2016)



Août 2010 : The Global StarCraft II League (GSL) est créée.
500 000\$ pour 2010.



Février 2011 : La North American Star League (NASL) débute.

Août 2011 : Les 16 meilleures équipes de DotA concourent
pour 1 000 000 \$.



Novembre 2012 : Annonce de la saison 3 de League Of Legends.
Une révolution dans le monde e-sportif avec les joueurs payés
directement par l'éditeur Riot.

Histoire de l'e-sport

3- La mondialisation de l'e-sport : (2010-2016)



Octobre 2014 : La finale de League of Legends a lieu au stade Sang-Am (Séoul) devant 40 000 spectateurs.



Avril 2015 : ESPN 2 retransmet en direct à la TV les championnats universitaires de Heroes of the Storm.

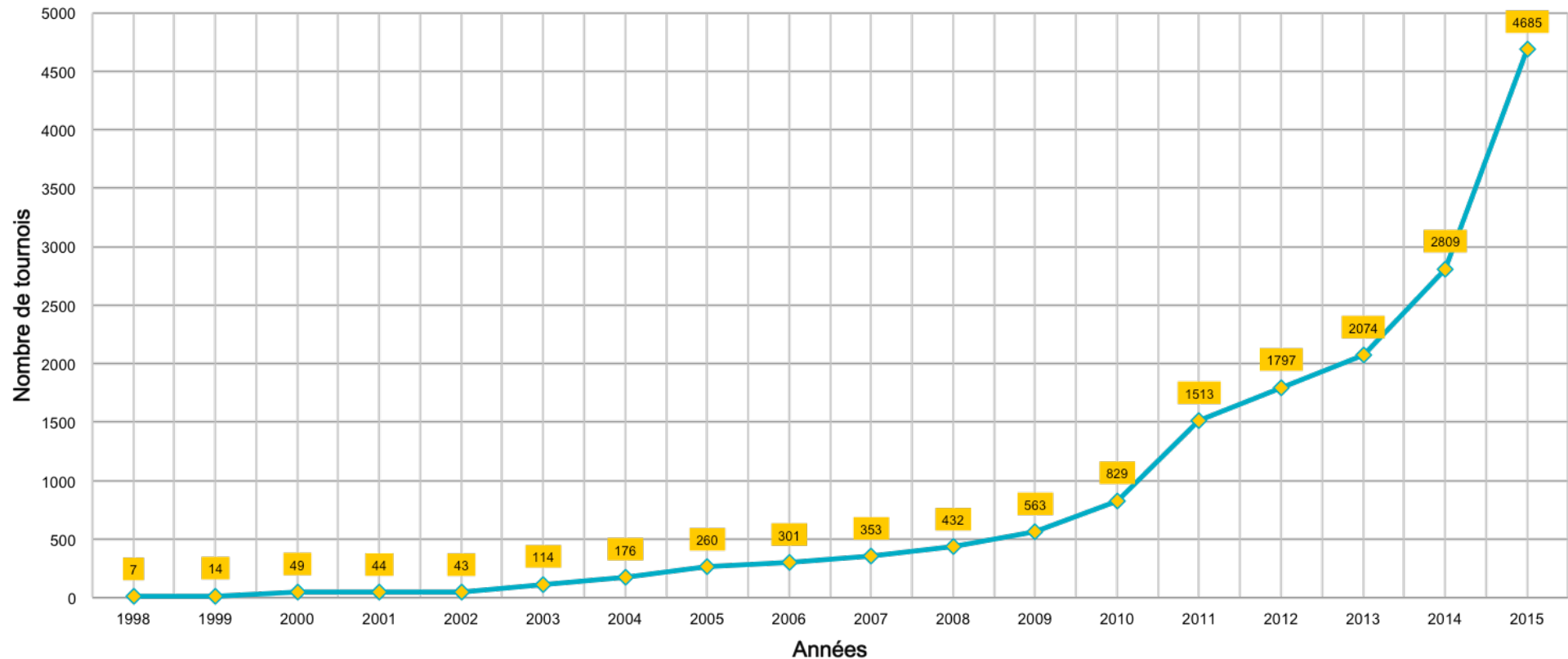


Août 2015 : Les 16 meilleures équipes de DotA 2 concourent pour 18 420 000 \$. L'équipe victorieuse repart avec 6 millions de dollars.

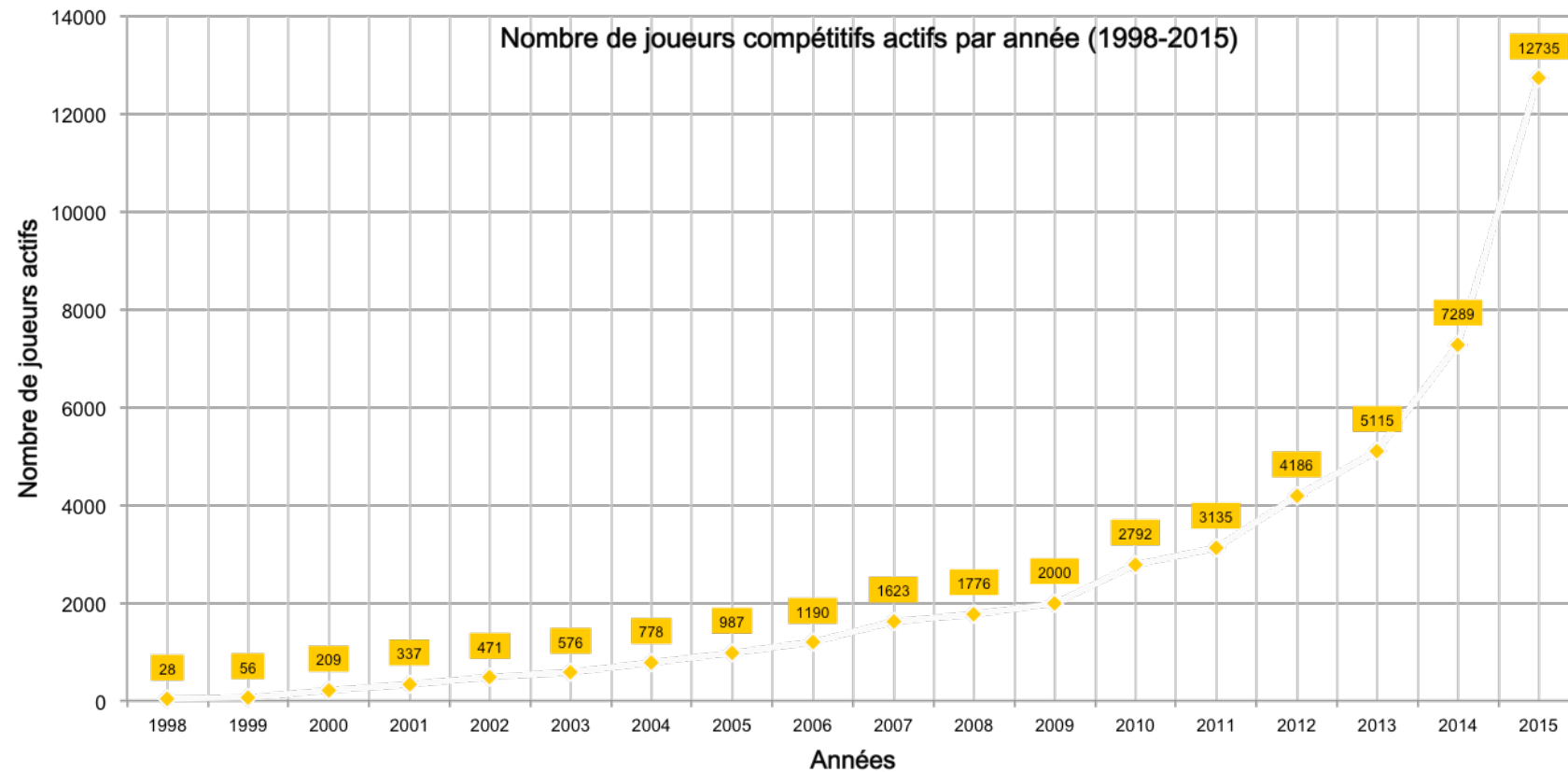
Avril 2016 : Le gouvernement français reconnaît l'e-sport et le rattache au ministère des Finances.

Évolution du nombre de compétitions e-sportives

Nombre de compétitions e-sportives par année (2000-2015)

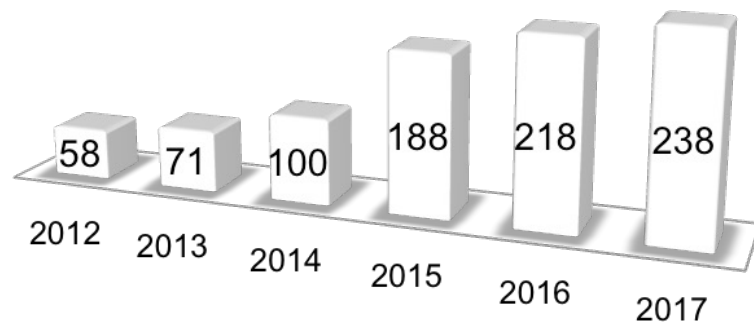


Évolution du nombre de joueurs actifs

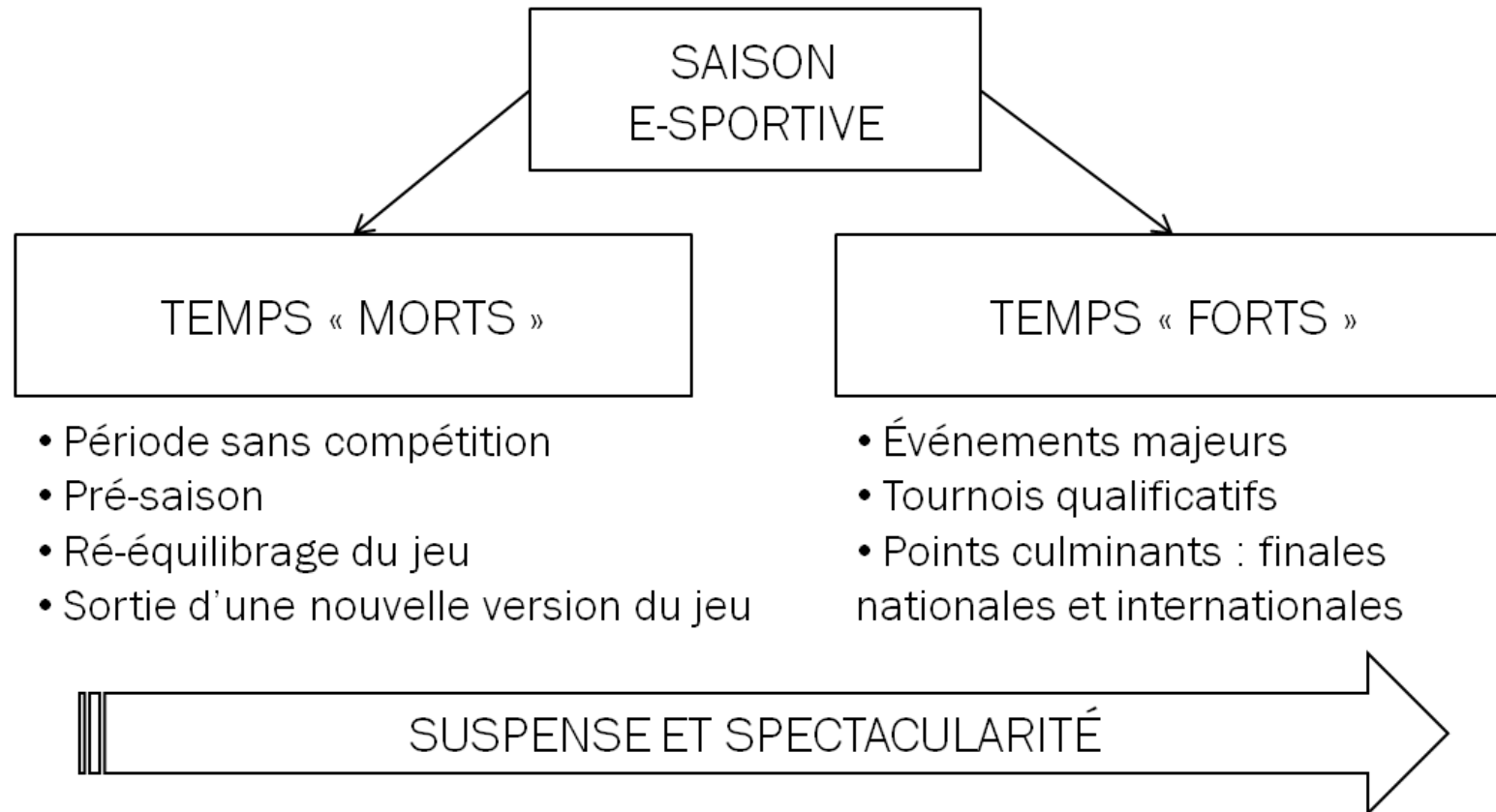


Évolution du nombre d'amateurs e-sport

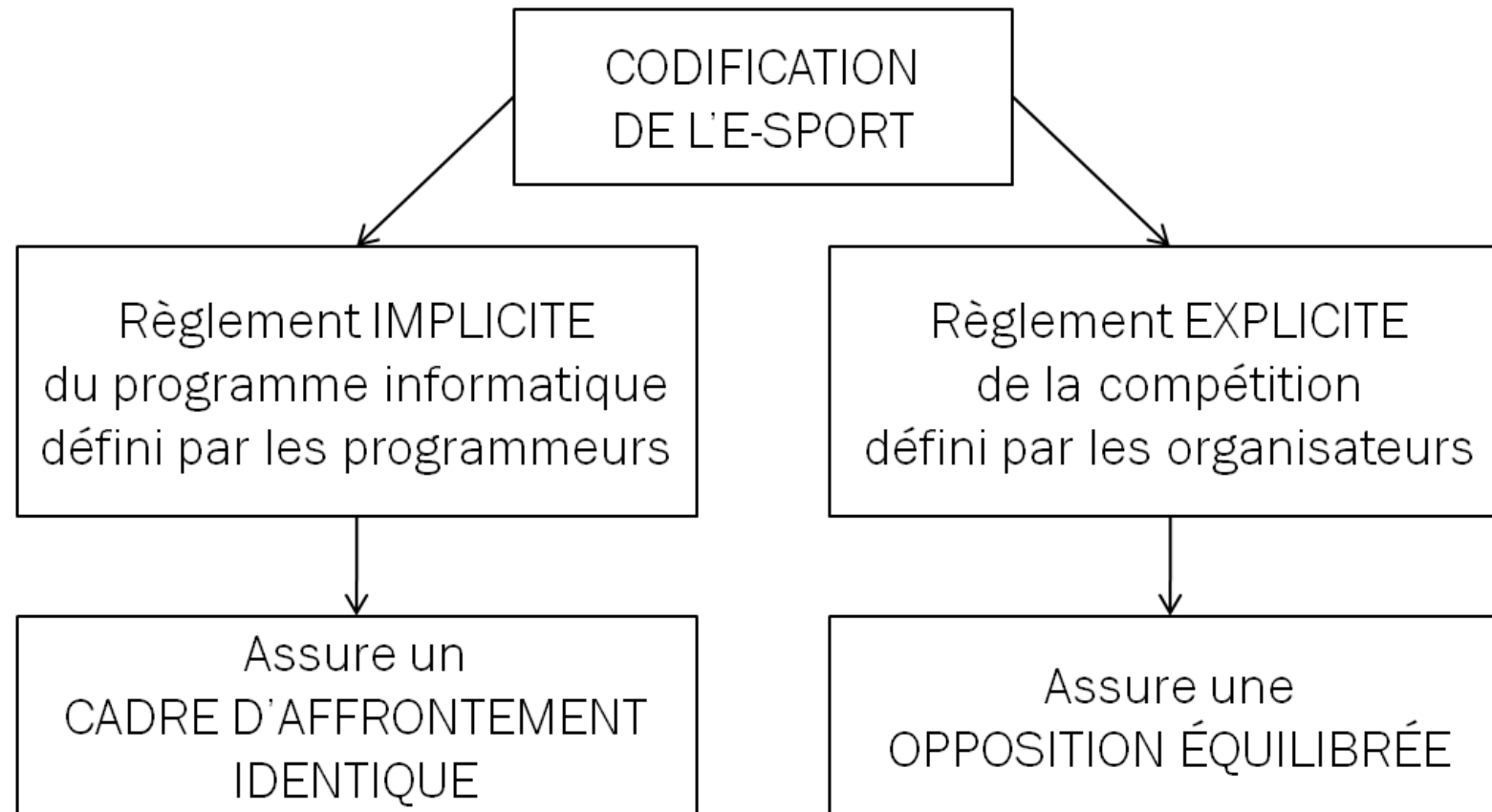
■ Nombre total d'amateurs d'e-sport (en millions)



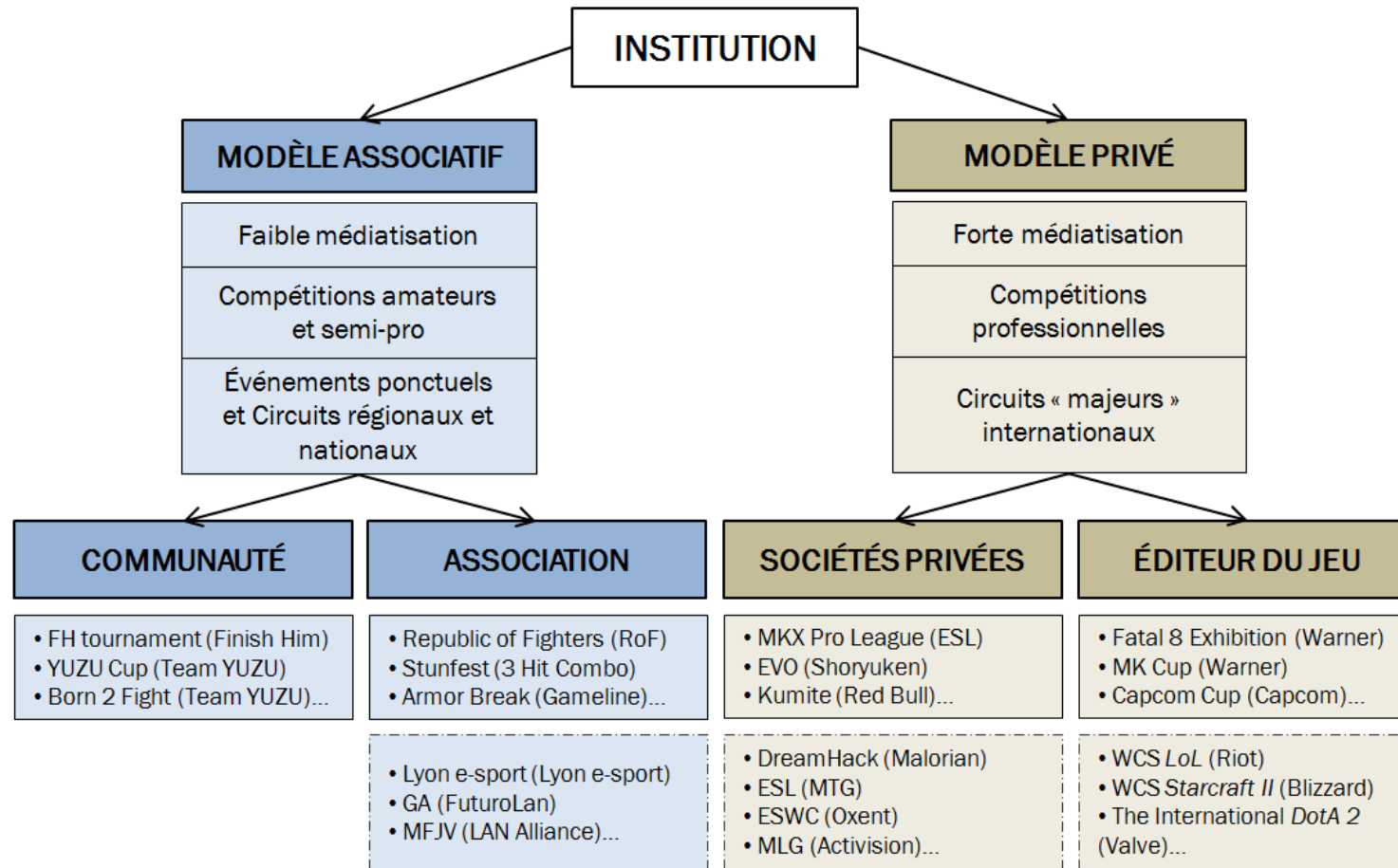
L'e-sport : un système compétitif organisé



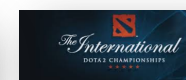
La double réglementation du e-sport



La double réglementation du e-sport



Kayane



2

Etude des
« jeux vidéo de football »

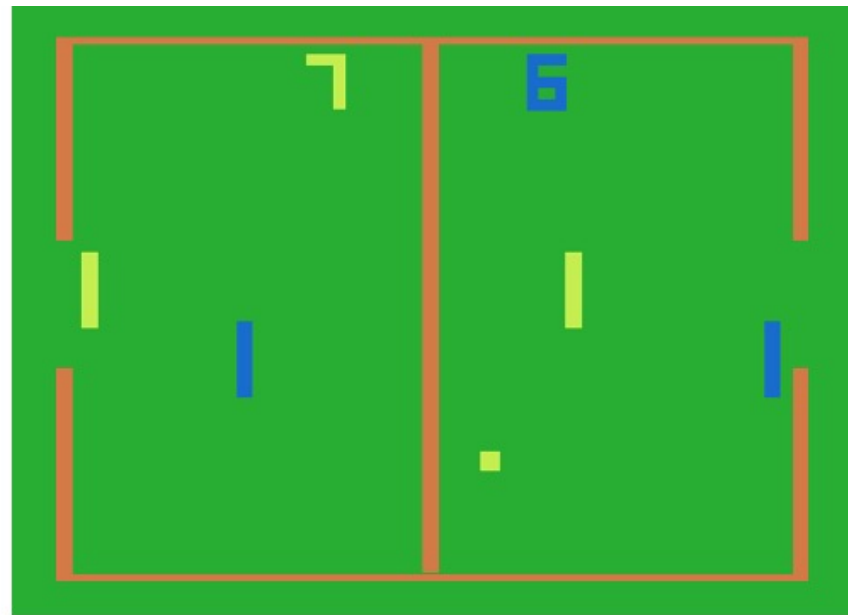
Evolution du jeu vidéo de football

Le sport sur écran, c'est une question de :

- représentation des joueurs
- respect des règles
- respect de la physique
- mise en scène

Evolution du jeu vidéo de football

1 – Réprésentation des joueurs



Supersportif (1977)

Evolution du jeu vidéo de football

1 – Réprésentation des joueurs



International soccer (1982)

Evolution du jeu vidéo de football

1 – Réprésentation des joueurs

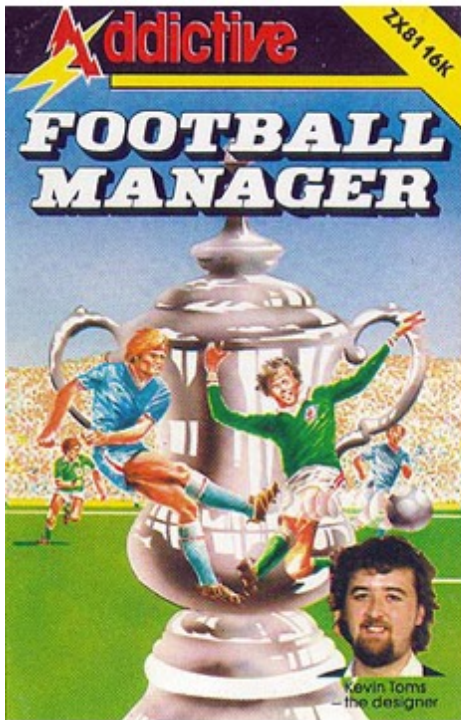


FIFA 17 (2016)

(Xavier Bodénand., Ordi Rétro 2017)

Evolution du jeu vidéo de football

2 – Respect des règles



P = picked to play, I = injured

NAME	NO.	SKILL	ENERGY	VALUE
V.Parkes	1	10	10	£150000
V.Watson	2	13	10	£150000
V.Neal	3	14	10	£250000
D.D.Martin	4	11	10	£50000
K.Sansom	5	7	10	£50000
A.Ossman	6	10	10	£250000
G.Rix	11	10	10	£150000
B.Talbot	10	10	10	£150000
S.McCall	10	10	10	£200000
C.Regis	17	10	10	£100000
T.Morley	19	10	10	£100000
K.Keegan	20	1	10	£50000

PLAYERS PICKED=11

TYPE NO. OF PLAYER TO BE SOLD
OR type 99 to continue

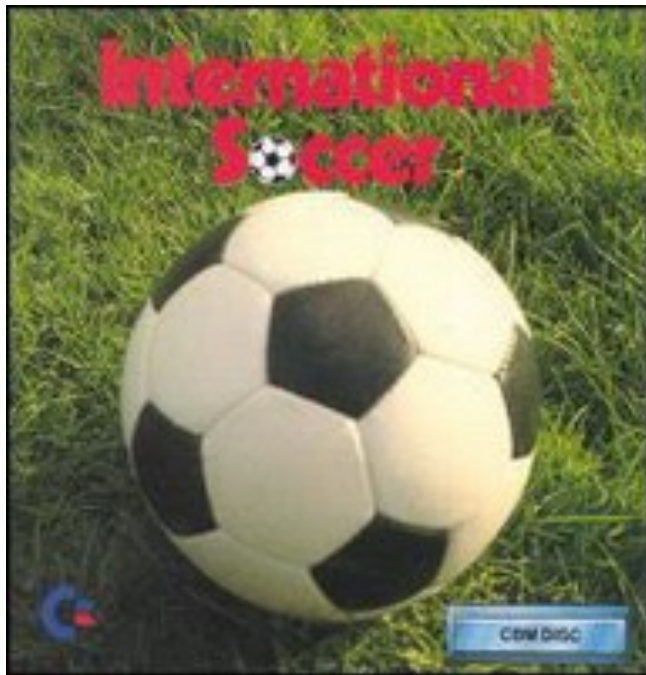
(h=copy)



Football Manager (1981) / Sensible Soccer (1992)

Evolution du jeu vidéo de football

3 – Physique : Le ballon

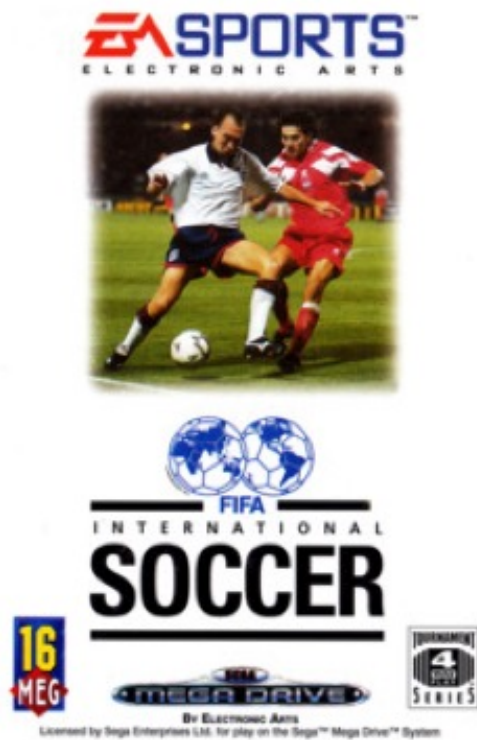


International Soccer (1983)



Evolution du jeu vidéo de football

4 – Mise en scène : La caméra



FIFA International Soccer (1993)



Evolution du jeu vidéo de football

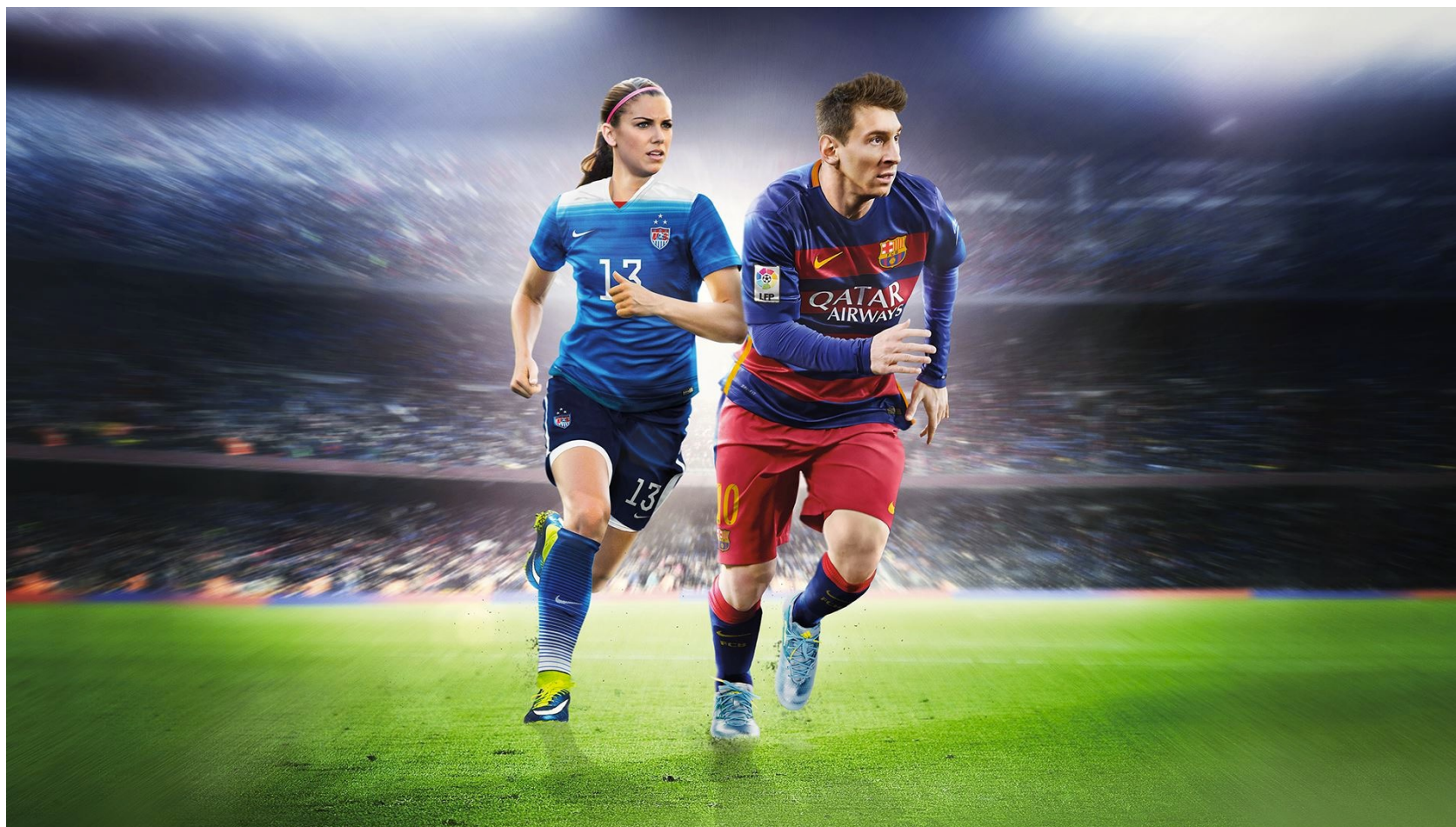
4 – Mise en scène : La caméra



Virtua Striker (1994)

Premiers constats

5- Dernières évolutions...



FIFA 16 (2015)

Premiers constats

5- Dernières évolutions...



FIFA 17 (2016)

Premiers constats

5- Dernières évolutions...



FIFA 17 (2016)

3

Premiers constats

Premiers constats

Des tentatives sans suite...



Pure Futbol Authentic Soccer

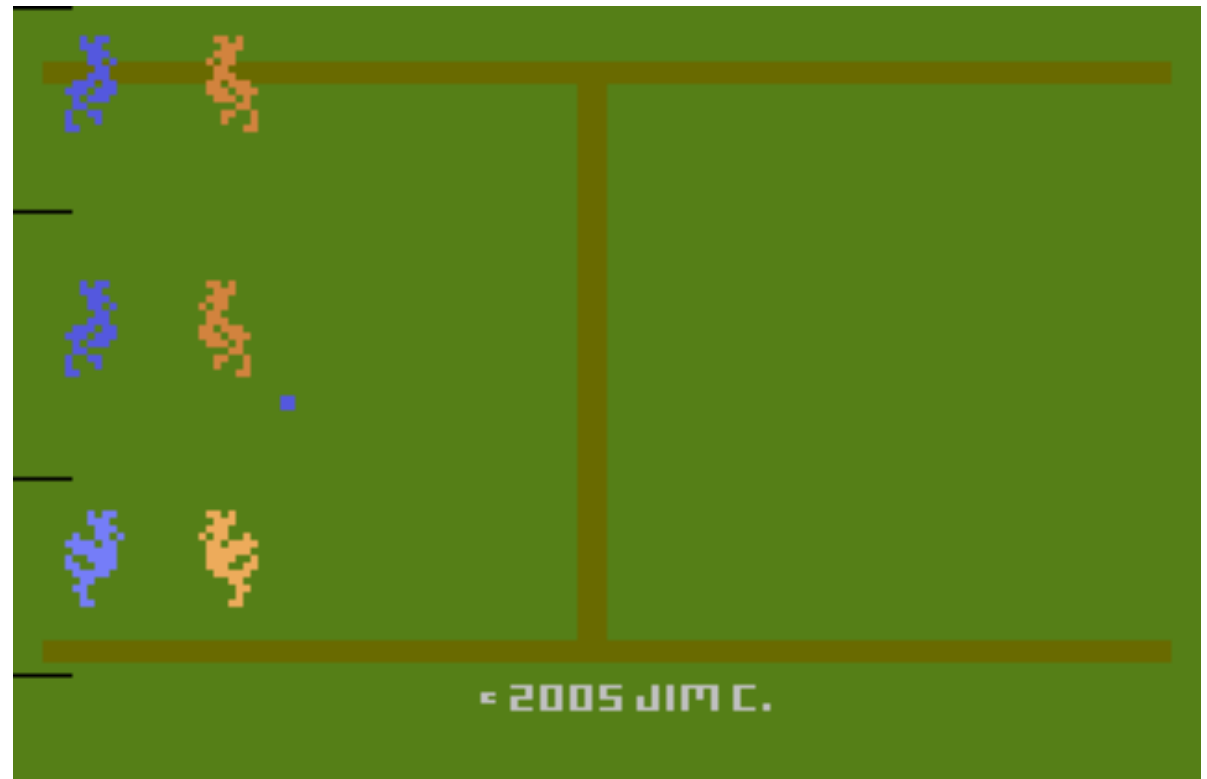
Premiers constats

Des OVNI...



« Chickens playing Soccer? It's whacky, it's crazy, but at least it makes soccer interesting! »

Version hackée (2005)



Premiers constats

A t-on envie de regarder des tournois de FIFA sur jeu vidéo au regard de vraies matchs de Football ?



Premiers constats



Rocket League (Juillet 2015)

Premiers constats

e-sport est sans doute moins attrayant que la proposition de jeux où viennent s'intégrer des éléments qui s'écartent de notre monde quotidien

Premiers constats

Il serait peut-être plus intéressant d'explorer
la piste « Chicken Rocket » :

joueurs clonés dans deux équipes adverses,
introduire des règles de jeu ou des lois
physiques inédites, proposer des univers ou
des mises en scène imaginaires...

Bilan

Une hypothèse à vérifier : transposer de manière réaliste une simulation sportive pour l'appliquer à des compétitions de e-sport est sans doute moins attrayant que la proposition de jeux où viennent s'intégrer des éléments qui s'écartent de notre monde quotidien.

Prochains travaux

Conduire une étude pour vérifier l'hypothèse du « Chicken Rocket »



Résultats attendus

- Si l'hypothèse « Chicken Rocket » est confirmée, il conviendra de voir comment les clubs de Football, les tournois e-sport et l'industrie vidéoludique s'orientent
- En parallèle, une telle démarche devrait nous permettre de pouvoir dresser une série d'indicateurs et de paramètres de natures économiques et techniques à travers le temps.
- Tout ceci devrait nous conduire à peut-être identifier une distinction entre Sport et e-sport :
 - ⇒ Sport : environnement réel uniquement
 - ⇒ E-Sport : aspects impossibles dans le monde réel

Conférence I3SAW

Stirling, 26 Avril 2017

Merci !

**Nicolas Besombes, Xavier Bodénand, Sandy Louchart,
Charles-Alexandre Delestage & Julian Alvarez**

**TEC, Université Paris Descartes / Ordirétro / SimVis, The Glasgow School of Art /
DeVisu, UVHC / Play Research Lab, Serre Numérique / Ludoscience**