PLURIDISCIPLINAIRE

ESPORT: DU DIVERTISSEMENT

À L'OLYMPISME







MERCREDI 22 JUIN 2022

13h00 Accueil

13h30 Discours officiels d'ouverture

SESSION I: DU DIVERTISSEMENT À LA PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Modérateur : David SANDONA, journaliste, France Télévisions

14h00 Une histoire du jeu vidéo, du ludique aux enjeux économiques Christophe LANG, Maître de conférences, Directeur de l'UFR SJEPG, université de Franche-Comté

Structuration des compétitions depuis l'origine jusqu'à nos jours et description du système compétitif actuel
 France ROCHE, Avocate conseil des sportifs de haut niveau et du monde de l'Esport, France Roche Avocate Sport et Esport

14h40 Enjeux et contraintes juridiques en Esport Roxane TYRBAS, Coordinatrice du service juridique de la Guilde des Vidéastes



15h00 Pause-café 15h25 Addiction au Esport : mythe ou réalité ? Sabrina RENCK VITRY, Médecin des équipes de France, Fédération Française de Canoë Kayak 15h45 Exercice et environnement virtuel pour la santé Laurent MOUROT, Maître de conférences HDR et Directeur adjoint recherche à l'UFR STAPS, université de Franche-Comté 16h05 Exergaming : le jeu-vidéo au service de la santé Anselme CLERGEOT. Étudiant en licence 3 APAS à l'UFR STAPS. université de Franche-Comté 16h25 Place et développement du Esport au sein de Orange Events Gérald BERDA, Responsable marketing offres, Groupe Orange, Orange EVENTS 16h45 Les pratiques ordinaires des sports électroniques : frontières et distinctions entre amateurs et professionnels (intervention en visioconférence) Samuel VANSYNGEL, Doctorant au laboratoire Experice - LaBex ICCA, Université Sorbonne Paris Nord

17h05 Table ronde

Esport : vision sociétale, politique, économique et culturelle Comité international olympique, Comité départemental olympique et sportif du Doubs, Roxane TYRBAS, Laurent MOUROT, Anselme CLERGEOT

17h35 Conclusion de la journée Christian VIVIER, Professeur en STAPS et Directeur du laboratoire C3S, université de Franche-Comté

Visite du centre-ville historique organisée par la ville de Besançon

19h30 Dîner de gala (sur inscription)





JEUDI 23 JUIN 2022

8h30 Accueil et café

9h00 Ouverture de la journée

Hugues DAUSSY, Professeur d'histoire moderne et Vice-président recherche de l'université de Franche-Comté

Éric MONNIN, Maître de conférences HDR à l'UFR STAPS et Directeur du CEROU, Vice-président à l'olympisme de l'université de Franche-Comté

SESSION II: L'ESPORT N'EST PAS UN JEU

4

Modérateur : David SANDONA, journaliste, France Télévisions

9h15 Qu'est-ce que l'Esport aujourd'hui?

Nicolas BESOMBES, Vice-président de France Esport, Docteur en sciences du sport, Université Paris Descartes

9h35 De la propriété intellectuelle en Esport

Pascal KAMINA, Professeur de droit privé, Université Jean Moulin Lyon III et avocat au barreau de Paris

9h55 Présentation des résultats de l'expérimentation de la DRAN de Versailles, Esport et raccrochage scolaire

Cyril CHARTRAIRE, Coordonnateur du groupe robotique, nouveaux langages et mondes numériques pour la DANE de l'académie Versailles, Délégation académique au numérique éducatif

Olivier MÉNARD, Chargé de mission jeux vidéo et Esport, DANE de l'académie de Versailles

Mathieu CORNUEY, Chef de projet : projets innovants numérique pour l'éducation et les solidarités, Seine-et-Yvelines Numérique

Table ronde : À propos de la présence de l'Esport dans l'Éducation nationale 10h20 Olivier MÉNARD, Cyril CHARTRAIRE, Mathieu CORNUEY, Gaëlle HOUS-SEIN. Rémy CHANSON, Nicolas BESOMBES.

10h50 Pause-café

11h20 Les rapprochements entre Esport et Jeux olympiques en débat.

Analyse des commentaires et des représentations des lecteurs de lequipe.fr **Nicolas VOISIN,** Doctorant au laboratoire C3S, université de Franche-Comté

11h40 À propos de la virtualisation du vol en planeur

Tina GIRARD, Directrice technique nationale, Fédération Française de Vol en Planeur

12h00 Conclusion de la matinée



SESSION III: ESPORT ET OLYMPISME

olympique (CIO), Suisse



Modérateur : **David SANDONA**, journaliste, France Télévisions

14h00 États des lieux de l'Esport dans la dimension olympique Nicolas BESOMBES, Vice-président de France Esport, Docteur en sciences du sport, Université Paris Descartes

14h20 L'Olympisme face à la virtualisation et la gamification du sport :
Développement, inclusion, diversités et business model au cœur de la réflexion du CIO
Vincent PEREIRA, Directeur des sports virtuels, Comité international

14h50 Intervention de Carole COLIN KJAER, Directrice Digital, Data et CRM, Comité d'organisation des Jeux olympiques et paralympiques de Paris 2024

15h10 Esport : pandémie et organisations internationales Igor LANZONI, Président de la Fédération italienne d'Esport, Docteur à l'université de Gênes, Italie

15h30 L'intégration du Esport dans le monde fédéral : une menace ou une opportunité ?

Cédric TERRET, Président de la Fédération Française Sport Universitaire

15h50 Genesis and organization of the World Rowing virtual indoor championships (intervention en visioconférence en anglais)
Liz SOUTTER, Sport Manager à World Rowing, Fédération internationale d'aviron, Suisse

16h10 Table ronde : pour ou contre l'Esport aux jeux olympiques ?
Tina GIRARD, Vincent PEREIRA, Nicolas BESOMBES,
Igor LANZONI, Cédric TERRET

16h40 Présentation de l'équipe Esport League of Legends de l'université de Franche-Comté

16h50 Conclusion générale du colloque Julian JAPPERT, Directeur général, Think tank sport et citoyenneté





Comité scientifique

Éric MONNIN, université de Franche-Comté Christophe LANG, université de Franche-Comté Stéphane LAURENT, université de Franche-Comté Pascal CHATONNAY, université de Franche-Comté

Comité d'organisation

Lena CHATONNAY, <u>lena.chatonnay@univ-fcomte.fr</u>
Laurent KONTRATUK, université de Franche-Comté
Guillaume RAYOT, doctorant C3S, école doctorale UBFC
Nicolas VOISIN, doctorant C3S, école doctorale UBFC
Sylvie MOREIRA, université de Franche-Comté
assistante au CEROU, sylvie.moreira@univ-fcomte.fr

Nombre de places limité

ESPORT: DU DIVERTISSEMENT À L'OLYMPISME

ce colloque international a pour objet d'exposer la genèse de l'Esport depuis sa fonction de divertissement en passant par sa transformation en discipline sportive pour en venir à sa pertinence en potentielle discipline olympique.

Avec le soutien de :















