

L'échappée bien réelle du cyclisme virtuel

BERTRAND FINCOEUR, SERENA BONGIOVANNI, VINCENT GESBERT,
UNIVERSITÉ DE LAUSANNE

Alors que la pandémie frustrait les amateurs de sport, sevrés des compétitions qui rythment habituellement le calendrier, une discipline tirait son épingle du jeu. Son nom: e-cycling, ou cyclisme virtuel. Le principe est simple: le cycliste pose son vélo sur un home-trainer, le genre de machine que l'on réserve plutôt aux rudes journées d'hiver, lorsque les conditions atmosphériques ne permettent pas de s'entraîner dehors.

Sauf que dans l'e-cycling, le home-trainer est connecté à une application et permet donc de pédaler, depuis chez soi, avec des utilisateurs du monde entier en même temps que le coureur se voit sur l'écran. La technologie reproduit également les conditions du cyclisme en extérieur. Ainsi, rouler au milieu du peloton fait bénéficier de l'aspiration des coureurs qui précèdent, et si la route s'élève, le pourcentage est ressenti à l'identique sur le home-trainer. Bref, une activité pas si virtuelle que ça.

L'accélérateur du confinement

Si l'application la plus connue de cyclisme virtuel (Zwift) est née il y a six ans, le confinement l'a propulsée sur le devant de la scène. Pour les organisateurs de course et les sponsors, jusqu'alors peu concernés par ce genre d'application, l'organisation et la diffusion de courses virtuelles devaient d'abord leur garantir un complément d'exposition médiatique. Ainsi, dès le mois d'avril, 13 coureurs professionnels prenaient part au premier Tour des Flandres virtuel, retransmis en direct à la télévision belge flamande devant 600000 spectateurs, à peine moins que l'audience moyenne d'une étape du Tour de France.

La formule fit des émules, tant chez les coureurs qu'auprès des organisateurs, et donna suite à une série de courses en ligne (comme le Digital Swiss 5, diffusé sur RTS fin avril) couronnées, début juillet, par le premier Tour de France virtuel, composé pour la peine de six étapes avec une arrivée finale sur des Champs-Élysées plus vrais que nature. Cette autre Grande Boucle, déclinée au masculin et au féminin, réunit plus de 20 équipes professionnelles et fut diffusée dans 130 pays. Ces manifestations avaient pour objectif, dans l'esprit de leurs promoteurs, de réduire l'impact économique négatif du Covid-19.

Le *business model* du cyclisme est fragile. Environ 95% des rentrées d'argent des équipes proviennent directement des sponsors. Pour ces derniers, l'annulation de courses devient un vrai problème dès lors que la raison de leur investissement, la médiatisation, disparaît. Les analystes en marketing estiment que la visibilité offerte à un sponsor via une équipe cycliste est six à huit fois supérieure à une campagne de publicité classique à la télévision. Cependant, il est rapidement apparu que l'e-cycling ne servait pas que les intérêts des acteurs économiques du vélo.

Une ressource d'entraînement et de motivation

L'optimisation des performances cyclistes passe en partie par un engagement dans de nombreuses heures de pratique, sous-tendues par des objectifs clairs et des rétroactions positives. En l'espèce, les cyclistes ont l'habitude des longues sorties d'entraînement pour préparer les courses mais, alors que les compétitions n'ont repris que début août, le report ou l'annulation de courses durant les derniers mois les ont plongés dans une totale absence de repères.

A travers ses compétitions et les propriétés interactives de ses applications, le cyclisme virtuel a donc permis à de nombreux coureurs de retrouver des activités intrinsèquement motivantes avec plaisir immédiat. L'e-cycling a également favorisé la préservation de l'identité athlétique de nombreux cyclistes, parfois lancés dans divers défis proposés par l'application. Ainsi, l'Everest Challenge consistait à grimper une montée virtuelle d'un dénivelé largement supérieur à celui d'une étape de montagne.

Les premiers Mondiaux en décembre

En dépit de l'essor prometteur de l'e-cycling, de nombreuses questions restent toutefois en suspens quant à son évolution. Si la discipline bénéficie sans doute de la croissance générale de l'e-sport, plusieurs enjeux doivent être analysés pour envisager un développement durable de la discipline et sa coexistence avec le cyclisme sur route. L'absence ou la pauvreté des *prize money* pour les utilisateurs peinera ainsi sans doute à compenser la réduction des risques liés aux accidents de la route ou aux chutes, auxquels le cyclisme virtuel permet d'échapper.

Plus globalement, le sponsoring et l'intérêt médiatique de ces courses doivent également être mis en balance avec l'absence de rentrées d'argent liées au merchandising ou à la contribution financière des villes hôtes. Pourtant, la première ligue professionnelle de cyclisme virtuel a été lancée en 2019 et les premiers Championnats du monde auront lieu prochainement, en décembre, sous l'autorité de l'Union cycliste internationale. Affaire à suivre. ■