

Art de vivre

# Le sport au Japon

Janvier 2021



CCI FRANCE JAPON  
在日フランス商工会議所



## Art de vivre



Le Japon est un pays ayant une forte tradition sportive. Le sport y est en plein essor, porté par une politique de santé publique d'un gouvernement qui voit sa population devenir toujours plus âgée.

En 2016, 68,8% des Japonais âgés de 10 ans ou plus pratiquaient un sport, soit plus de 63 millions de personnes.

Au Japon, les sports sont nombreux, variés et fortement valorisés : les arts martiaux traditionnels côtoient les sports occidentaux arrivés au Japon à la fin du XIXe siècle.

Les sports les plus pratiqués sont le baseball et le football ; le sumo garde une forte aura.

Le Japon a une politique sportive très volontariste, qui s'est manifesté ces dernières années avec l'organisation de grandes manifestations comme la Coupe du Monde de rugby en 2019, et les Jeux Olympiques de 2021.

L'e-sport (compétitions de jeux vidéo) est encore de niche avec un marché de 50,8 millions d'euros (75,6% des revenus proviennent de sponsors). Il possède néanmoins un grand potentiel de croissance : le marché devrait atteindre 127 millions d'euros d'ici 2023 selon BCN Inc.

# ÉTAT DU MARCHÉ

## Les grandes tendances

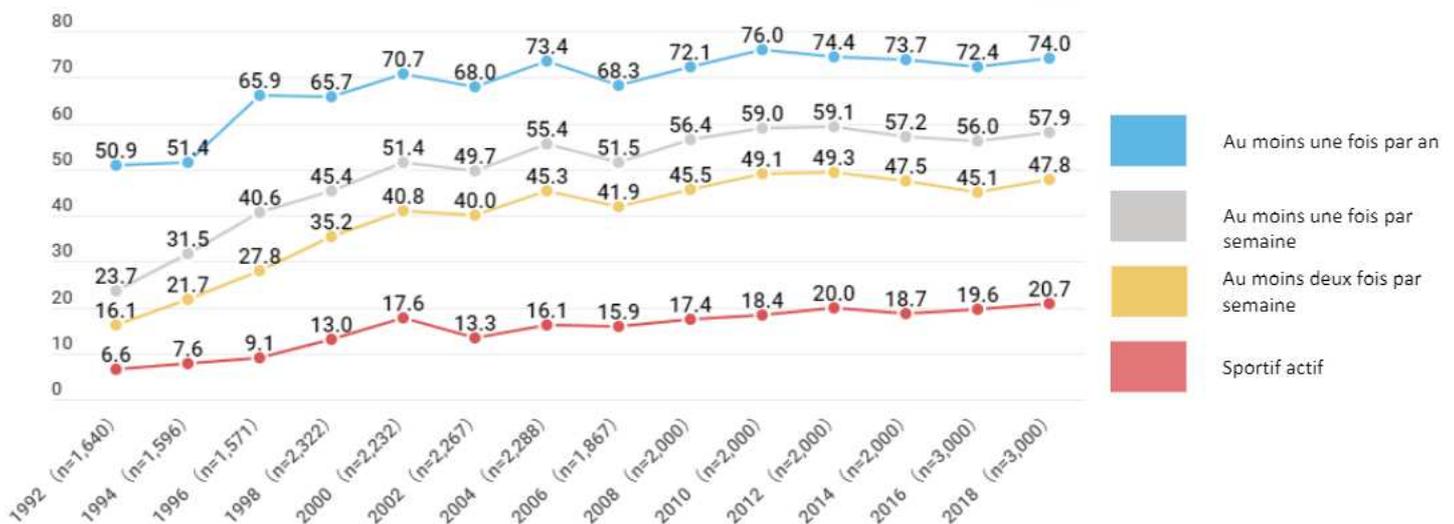
Le marché du sport était estimé en 2012 à 5,5 trillions de JPY (42,7 milliards EUR) par l'Agence des sports japonaise. En effet, si le marché était évalué la même année par la **Development Bank of Japan** à une valeur bien plus large de 11,4 trillions de JPY (88,6 Mds EUR), pas moins de 7 trillions provenaient de paris sportifs, gérés par le Ministère de l'Education et des Sports.

Pour l'année originelle des Jeux Olympiques de Tokyo, 2020, les prévisions étaient établies à 10,9 trillions de JPY, soit 84,7 milliards EUR, près du double de 2012.

En 2025, le marché devrait atteindre 126,6 milliards EUR selon le gouvernement japonais, soit un quasi-triplement en l'espace de treize ans.

Les Japonais sont de plus en plus intéressés par le sport et par les activités sportives : en 2018, plus de la moitié de la population pratiquait du sport au moins une fois par semaine.

### Taux de pratique du sport au sein de la population japonaise âgée de plus de 15 ans



Sources : Sasakawa Sports Foundation

## Les équipements sportifs

Le marché du détail des équipements sportif est mature mais en surcapacité, à cause notamment du déclin démographique.

Le marché de l'équipement de sport était en 2020 estimé à 1,6 milliard de yens, contre 1,57 milliard en 2019. En 2019, les chaussures de sport (105 millions de paires) et l'équipement de plein air avaient particulièrement performé. A l'inverse, les équipements pour le futsal et le football avaient diminué de 2,9%, le volleyball de 3,7%. Dans son ensemble, le marché est en hausse pour la cinquième année consécutive. Toutefois, l'intensification de la concurrence et la multiplication des acteurs sur le marché ont fait chuter les marges bénéficiaires, notamment en raison de l'augmentation des dépenses publicitaires.

Le leader national sur ce segment est **Asics** (74% de ventes à l'étranger ; porté par Onitsuka Tiger ; marge opérationnelle de 4,6%). Le 2<sup>e</sup> est **Mitsuno** (30% de ventes à l'étranger, marge opérationnelle de 4,2%). **Yonex** est spécialisé dans le badminton, le tennis et le golf (51% des ventes à l'étranger).

# L'HISTOIRE DU SPORT

## Traditions sportives au Japon

Le Japon est un pays possédant une culture et une histoire sportives parmi les plus importantes du monde. Selon la mythologie nippone, le **sumo**, sport emblématique du pays, est né en 23 av. JC, lors d'un combat opposant Nomi no Sukune et Taima no Kuehaya. Le sumo est un sport religieux, profondément lié aux croyances shintoïstes, la religion de l'Archipel. Pendant l'époque de Kamakura (1185-1333), qui voit la classe des guerriers samourais supplanter l'ancienne aristocratie, de nombreux arts martiaux se développent, afin que les guerriers puissent s'exercer. Citons le **Kyudo**, le tir à l'arc, pratiqué par les samourais, ainsi que le **Yabusame** (tir à l'arc à cheval).

Sous la période Edo (1603-1868), le pays est en paix : le sport n'est plus réservé qu'aux seuls combattants et se répand dans la société comme un passe-temps. Le kyudo est encouragé par les autorités, et de nouveaux sports comme le **jujitsu** deviennent populaires. Le **kendo** (escrime japonaise) prend forme entre 1711 et 1715.

Après la Restauration Meiji (1868), de nombreux sports occidentaux sont introduits dans le pays. Le sport devient une activité enseignée à l'école, et les matchs entre universités connaissent une grande popularité. Au cours des années 1870, l'athlétisme, le baseball, le football, le rugby, le cricket et le patinage sont de plus en plus pratiqués. Après la seconde guerre mondiale, la radio et la télévision diffusent les principales rencontres sportives. En 1964, Tokyo accueille enfin les Jeux Olympiques, après l'annulation de l'édition de 1940 qui aurait dû se tenir au Japon.

Au cours de la seconde moitié du XXe siècle, le sport devient une activité de masse et des sports japonais comme le **judo** ou le **karaté** gagnent une audience mondiale. La pratique d'un sport est également corrélée à la popularité des mangas sportifs, à l'influence bien réelle. Enfin, Tokyo accueillera les Jeux olympiques en 2021.

## Sport et religion

Le sumo est le sport sacré de la religion shintoïste : il doit divertir les divinités (*kami*) afin d'obtenir des récoltes abondantes. Sous la période Heian (794-1185), les combats de sumo organisés par les nobles sont un témoignage de leur respect envers les *kami*. Aujourd'hui encore, lors d'un tournoi de sumo, de nombreux symboles shintoïstes sont présents, comme le sel jeté avant un combat pour purifier l'arène ou le piétinement pour éloigner les *kami* maléfiques.

De nombreux arts martiaux sont reliés au bouddhisme : le dojo est à l'origine le lieu de méditation des bonzes, les exercices de préparation aux combats viennent tout droit des préceptes bouddhistes de méditation...



# SPORT ET POLITIQUE

## La politique sportive du Japon

Alors que les changements des modes de vie, notamment alimentaires, provoquent de graves crises sanitaires en Asie-Pacifique (hausse de l'obésité, du diabète, des maladies cardiovasculaires...), le Japon fait figure de bon élève : l'obésité ne touche que 4,5% de sa population, soit le taux le plus faible de l'OCDE (en 2015). Néanmoins, la tendance est à la hausse depuis une vingtaine d'années. Conscient du problème, le gouvernement japonais cherche à encourager les pratiques sportives afin de prévenir les problèmes de santé et garder une population saine.

En 2011, le Japon promulgue une « loi fondamentale sur le sport », établissant les grandes orientations de la politique sportive du pays pour les années à venir. En 2015, le gouvernement japonais crée **l'Agence des sports** afin de promouvoir et diffuser les pratiques sportives, au sein du ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie. A des fins de simplification, le ministère de tutelle de l'industrie sportive est transféré de l'Économie à l'Éducation.

En 2017, lancement du deuxième plan quinquennal des sports japonais ; les objectifs sont multiples, comme la diffusion du sport auprès d'un large public, l'accompagnement de la construction de structures sportives, le suivi des indicateurs...

Le gouvernement cherche à développer le sport au Japon à travers l'accueil de grandes compétitions internationales : en 2019, le pays a accueilli la **coupe du monde de rugby** ; en 2021, Tokyo sera la ville-hôte des **Jeux olympiques** ; en 2022, le Kansai organisera les épreuves des **Jeux mondiaux des maîtres**, et la même année les **championnats du monde de natation** se dérouleront à Fukuoka.

L'Agence des sports a défini un certain nombre de « politiques de revitalisation du sport » :

Sommes en milliards JPY

Principales politiques de revitalisation de l'industrie du sport		2012	2020	2025
<i>Principaux domaines d'action</i> ► <i>Principaux facteurs de croissance</i>		5,5	10,9	15,2
Stades	► Planification urbaine centrée sur le stade	2,1	3	3,8
Sports amateurs	► Sports universitaires	0	0,1	0,3
Sports professionnels	► Augmentation des recettes (aug. du nombre de spectateurs,...)	0,3	0,7	1,1
Industries connexes	► Tourisme sportif, etc.	1,4	3,7	4,9
Utilisation de l'IoT	► Progrès des infrastructures et des services ; introduction de l'IoT	0	0,5	1,1
Articles de sport	► Mesures pour améliorer le taux de mise en œuvre du sport, promotion de la gestion de la santé, etc.	1,7	2,9	3,9

Source : Agence des sports スポーツ庁

## Le financement du sport

Le budget gouvernemental alloué au sport a considérablement augmenté entre 2002 et 2019, passant de 101,6 millions EUR à plus de 333 millions. Cette inflation est surtout due aux Jeux olympiques : entre autres, 91,6 millions EUR ont été dépensés pour l'entraînement des athlètes olympiques.

Au niveau des gouvernements locaux, le sport représente un budget d'environ 5 milliards EUR, soit moins de 1% des dépenses totales. Aujourd'hui, près de la moitié de cette somme sert à entretenir les installations sportives existantes.

### Les paris sportifs

Jusqu'à la fin des années 90, le sport au Japon était financé exclusivement par l'argent des impôts et le mécénat des entreprises. Depuis 1998, une partie du financement du sport au Japon provient d'une loterie nationale : 50% de l'argent récolté est rendu aux vainqueurs, et les deux-tiers des profits restants (après déduction des dépenses de gestion) sert à promouvoir le sport (le dernier tiers est à destination du Trésor public) : plus de 22.000 projets ont ainsi été financés. En 2015, la loterie a vendu pour 108,4 Mds JPY de billets. La loterie se divise en deux parties : « toto » et « BIG » :

**Toto** : il s'agit de faire les bonnes prédictions de résultats sur une liste de matches de football de la J-League. Un joueur gagne le gros lot (au maximum 200 millions JPY) s'il a correctement prédit tous les matches de la liste.

**BIG** : le service lancé en 2006 est similaire à Toto, hormis que ce ne sont pas les joueurs qui font des prédictions mais un ordinateur qui choisit aléatoirement les résultats. Le maximum des gains peut atteindre 600 millions JPY.

Les paris sont très règlementés au Japon et les jeux d'argent interdits. Néanmoins, certains paris sont acceptés et supervisés directement par l'Etat : ce sont les « kōei kyōgi ». Les organisateurs sont des gouvernements locaux mais sous la juridiction du gouvernement central.

Il existe quatre sortes de paris sportifs : les **courses hippiques** (Nihon no Keibā), les **courses cyclistes** (Keirin), les **courses nautiques** (Kyōtei) et les **courses automobiles** (Ōto Rēsu).

Après un repli entre 1992 et le début des années 2000, les paris sportifs ont regagné en popularité. Ils sont une manne financière très importante pour les petits gouvernements locaux sans grands moyens. Une partie de l'argent est utilisé pour soutenir des projets sportifs : plus de 8.000 projet ont ainsi été financés en une vingtaine d'années.

## Les Jeux Olympiques de Tokyo

Les Jeux Olympiques de Tokyo constituent le point d'orgue de la politique sportive du gouvernement japonais. Les sommes engagées sont extrêmement importantes : le comité d'organisation annonçait en décembre 2020 un coût total de 12,7 milliards EUR, dont un surcoût de près de 3 milliards EUR lié au report à 2021.

597 Mds JPY sont à la charge de la municipalité de Tokyo, 603 Mds du Comité d'organisation Tokyo 2020, et 150 Mds du gouvernement central.

De son côté, la ville de Tokyo a dépensé 6,7 Mds EUR pour des projets en lien avec les Jeux (touristiques, particulièrement).

Les Jeux Olympiques ont conduit le gouvernement à construire de nombreuses infrastructures, comme une piscine (Tokyo Aquatics Center), un stade d'archerie (à Yumenoshima Park), une piste de BMX ou encore un nouveau stade dans l'arrondissement de Shinjuku : le New National Stadium, d'une capacité de 68.000 places, ayant coûté 1,2 Mds EUR. Certaines infrastructures déjà existantes seront utilisées, comme le Ryōgoku Kokugikan pour la boxe, le Nippon Budokan pour le judo et le karaté, ou encore le Tokyo Stadium pour le football et le rugby à sept.

Le gouvernement s'attendait initialement à de très fortes retombées économiques et touristiques pour 2020 : en 2019, 31,8 millions de touristes ont visité le Pays du Soleil levant (dont 400.000 Français). En 2020, le nombre de visiteurs attendus était estimé à 40 millions.

Le Japon espère voir ses athlètes briller : en 1964, lors des précédents Jeux tokyoïtes, le pays était arrivé troisième, derrière les Etats-Unis et l'Union soviétique. L'Archipel espère aussi diffuser sa culture à travers le monde via cet événement, et notamment ses sports domestiques. Certains sports faisant leur entrée dans ces Jeux sont particulièrement populaires au Japon, comme le karaté, l'escalade sportive ou le BMX freestyle.



# SPORTS POPULAIRES

## Les sports d'équipe

- Le baseball

Le baseball est un des sports les plus populaires du Japon, appelé **yakyū**. Ce sport américain a été introduit durant l'ère Meiji, quand le pays s'ouvrait à l'Occident. Alors que les sports individuels étaient majoritaires, le baseball s'impose dans les universités afin d'affermir les liens entre étudiants. Ce sport s'exporte au-delà des sphères estudiantines après la Seconde guerre mondiale, quand il est promu par les GI stationnés dans le pays. Pendant longtemps, le baseball au Japon a été différent de celui pratiqué dans le reste du monde : beaucoup moins physique, il était vu comme un sport avant tout éthique et mental.

Depuis 1950, il y a deux ligues au Japon : la **Central League** et la **Pacific League**.

Ce sport conserve une place prépondérante dans le milieu universitaire : ainsi, deux fois par an, se déroule le très suivi tournoi Sōkeisen, qui voit s'affronter les équipes de Waseda et de Keiō, deux universités parmi les plus prestigieuses du Japon.

En 2018, le baseball était le sport préféré des Japonais (48,1% de la population disait être intéressée par ce sport, d'après les Central Research Services).

Environ 60.000 Japonais sont enregistrés dans un club de baseball, 130.000 dans un club de softball et 5.000.000 pratiquent le softball (le softball est une version plus facile à jouer du baseball). Environ 15,5% de la population japonaise avait assisté à un match de baseball professionnel au cours de l'année 2016.

- Le football

Le football est le second sport le plus populaire de l'Archipel, connu sous le nom de **sakkā** (déformation japonaise de « soccer »). Comme le baseball, il est importé au Japon sous l'ère Meiji et est au début un sport universitaire. Sa popularité décolle vraiment dans les années 80, grâce à la série de mangas *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom* en France). Aujourd'hui l'équipe nationale masculine, **Samourai Blue**, figure parmi les meilleures d'Asie avec la Corée du Sud mais n'est que moyenne prise dans une perspective mondiale. L'équipe féminine, **Nadeshiko Japan**, est une des meilleures du monde, finaliste des Jeux Olympiques de 2012 et vainqueur de la Coupe du monde 2011.

Environ 1.000.000 Japonais jouent en club, à 95% des hommes. 7 millions de personnes pratiquent occasionnellement du football. Il s'agit du sport le plus populaire parmi les adolescents : 28% des jeunes de 10 à 19 ans y jouent.

- **Le basketball**

A l'instar des autres sports occidentaux, le basketball a émergé au Japon sous l'ère Meiji, mais ce n'est que sous l'ère Taishō, en 1917, que le pays dispute sa première confrontation internationale. Le rayonnement mondial du Japon dans ce sport est très faible : le Japon n'a plus gagné les Championnats d'Asie masculins depuis 1971, et son équipe nationale n'est classée que 40<sup>e</sup> mondiale. Au contraire, son équipe féminine occupe la très honorable 10<sup>e</sup> place mondiale, et est tenant du titre asiatique, ayant remporté le tournoi 2019 par un score de 71-68 face à la République populaire de Chine.

Ces performances en demi-teinte contrastent avec sa popularité domestique : environ 640.000 joueurs sont inscrits dans des clubs, et 5,5 millions de Japonais pratiquent du basketball, presque autant de femmes que d'hommes (du fait de la force de l'équipe féminine).

- **Le rugby**

Le rugby est le quatrième sport collectif le plus populaire du Japon.

Il connaît un succès modéré au Japon, bien que le pays abrite la quatrième plus large population de joueurs au monde : 90.000 Japonais pratiquent ce sport, à travers plus de 3.600 clubs.

Le premier de ces clubs naît en 1899 au sein de l'université Keiō de Tokyo sous l'impulsion de deux professeurs : un Anglais et un Japonais. Le rugby se développe rapidement, notamment grâce au soutien du prince Yasuhito, frère de l'empereur Hirohito, mais demeure un sport amateur.

Jusqu'en 2003, les résultats du pays en compétitions internationales sont très décevants. Cette année-la est créée la Top League dans une optique de professionnalisation, mais les résultats ne sont pas au rendez-vous.

Le tournant se produit en 2015, quand les **Cherry Blossoms**, l'équipe nationale, vainc contre toutes attentes l'Afrique du Sud. En 2019, le Japon accueille sur son sol la Coupe du monde, et parvient pour la première fois de son histoire à se hisser jusqu'aux quarts de finale.



### Les sports individuels

- **Le tennis**

Le tennis est importé au Japon sous l'ère Meiji, et connaît une grande popularité sur les campus universitaires. Aujourd'hui, le tennis nippon rayonne grâce à des sportifs comme Kei Nishikori (qui a été le 4<sup>e</sup> meilleur joueur mondial en 2015) et Naomi Osaka (meilleure joueuse du monde en 2019).

On comptait en 2015 environ 6.500 courts de tennis sur tout l'Archipel. Il y a environ 12.000 personnes inscrites en clubs de tennis, et environ 460.000 en clubs de soft-tennis.

- **L'athlétisme et la course à pied**

La première compétition d'athlétisme du Japon eut lieu le 21 mars 1873 à Tokyo. On comptait en 2016 environ 420.000 personnes dans des clubs d'athlétisme. Les courses à pied sont extrêmement populaires dans le pays : le premier **marathon** prend place entre Kobe et Osaka le 21 mars 1909. Entre 2005 et 2010, le nombre de coureurs japonais de marathon a bondi de 100.000 à 600.000.

Cet engouement a été causé par la création du marathon du Tokyo en 2007, qui a rejoint les World Marathon Majors en 2013. Environ 38.000 personnes participent à ce marathon lors de ses itérations. Chaque année, une quarantaine de marathons se tiennent au Japon dont plusieurs courses universitaires très suivies. Une autre compétition très populaire est l'**ekiden**, une course de fond par équipe en relais. Le parcours possède de 5 à 10 tronçons, et chaque participant court entre 5 et 20 kilomètres.

L'ekiden voit le jour en 1917, pour fêter le 50<sup>e</sup> anniversaire de l'établissement de Tokyo comme capitale : les 500 kilomètres séparant Sanjō-ōhashi à Kyoto de Ueno à Tokyo sont courus en 3 jours. Aujourd'hui, l'ekiden le plus connu est celui d'Hakone, disputé par des équipes universitaires sur deux jours, les 2 et 3 janvier : 217,1 km séparent Otemachi à Tokyo de la ville d'Hakone à Kanagawa.

Pour l'année 2018, Sasakawa Sports Foundation estime à 9,6 millions le nombre de Japonais pratiquant la course à pied au moins une fois par an, répartis comme suit : 5,8% des femmes et 12,9% des hommes. Environ 15% des jeunes de moins de 30 ans courent une fois par an ; on note également que la course à pied est une activité de citoyens : elle est pratiquée par 13,4% des habitants de Tokyo mais seulement 6% de la population vivant à la campagne.

- **L'escalade**

L'escalade est un sport très populaire au Japon : la ville de Tokyo à elle seule compte plus d'une centaine de salles de bloc. La culture de l'escalade est très présente par le caractère montagneux de l'Archipel. L'équipe nationale brille depuis 2016 ; en 2019, le meilleur grimpeur du monde est Japonais (Tomoa Narasaki) et du côté féminin, Akiyo Nogushi est vice-championne du monde.

- **La gymnastique**

La gymnastique est un sport très pratiqué au Japon, surtout en tant qu'exercice de bien-être : tous les matins, la radio publique NHK (Japan Broadcasting Corporation) diffuse des « exercices radiophoniques », appelés « rajio taisō » en japonais, dans un souci de santé publique. Ce programme existe depuis 1928, et a été diffusé dans les nations sous influence japonaise dans les années 30 et 40, comme Taïwan, Hong Kong et l'Indonésie. Après la défaite de 1945, le programme est interrompu par l'occupant américain, le trouvant trop militariste, mais il est réintroduit en 1951. Pendant les vacances d'été, un programme spécial est diffusé pour les écoliers, qui a maintenant sa propre application mobile, Kanpo Life. La gymnastique est diffusée à différents moments de la journée : aux alentours de 6h30, de 10h et de 15h.

Les exercices pour les enfants sont peu à peu délaissés, mais le programme est toujours très populaires parmi les personnes âgées.

En 1957, un programme télévisé est mis en place, refondé en 1999 sous l'appellation « Minna no taisō » (« la gymnastique pour tous »).

Le Japon a une équipe olympique internationalement reconnue, qui a remporté 29 médailles d'or.

- **Les arts martiaux**

Les arts martiaux japonais sont très nombreux et diversifiés, certains vieux de plusieurs centaines d'années, d'autres relativement récents. Le terme art martial en japonais, *budō*, possède une dimension physique, spirituelle et morale. Depuis la Révolution Meiji, l'enseignement des arts martiaux est séparé en deux écoles : Koryu Bujutsu, les arts martiaux traditionnels, et Gendai Budō, les arts martiaux modernes. Citons ici les plus connus et les plus pratiqués :

➤ **Sumo** : le plus ancien art martial du Japon. Extrêmement populaire dans les années 1980 et 1990, ce sport s'est effondré dans les années 2000 à cause d'interminables scandales de corruption, de triche et de violences. Renié par les jeunes générations, le niveau a fortement baissé et des lutteurs étrangers se sont hissés au firmament, mais sans reconnaissance du public.

Depuis l'année 2017, le sumo a de nouveau le vent en poupe grâce à de jeunes espoirs japonais. Néanmoins, les scandales sont toujours présents et si rien n'est fait, il est possible que le public finisse par abandonner définitivement le sumo, alors que les stades se dégarnissent dangereusement.

Pour un lutteur, une carrière se vit en vase clos, avec ses condisciples. L'entraînement est très exigeant, la transformation physique importante, et les cérémonies shintoïstes omniprésentes. La discipline est extrême et la violence physique encouragée, si bien que les jeunes Japonais voient le sumo comme un sport aux rigidités archaïques.

A noter également que le sumo est un sport réservé aux hommes : les femmes ont l'interdiction absolue de monter sur le ring (*dohyō*), à cause de la règle shintō interdisant que du sang ne « souille » cet espace sacré.

Les tournois de sumo se déroulent à Tokyo, Osaka, Nagoya et Fukuoka.

- **Judo** : littéralement « voie de la souplesse », le judo est un art martial créé sous l'impulsion de Jigorō Kanō en 1882. Il s'agit d'une réforme du ju-jitsu, un sport traditionnel datant de l'ère Edo. Le judo consiste à immobiliser son adversaire, et il s'agit sans doute de l'art martial le plus connu au monde. Le judo est toujours très populaire au Japon, avec 160.000 inscrits dans des clubs sportifs. Depuis 1964, il s'agit d'un sport olympique ; c'est en judo que le Japon a remporté le plus de médailles d'or aux Jeux olympiques (36), devant la gymnastique (29).
- **Aïkido** : fondé par Morihei Ueshiba en 1925, l'aïkido vise à se servir de la force de son adversaire. Ce sport est basé sur la défense, une réaction proportionnée à une agression. Très croyant, Ueshiba a insufflé à l'aïkido de nombreuses notions de shintoïsme et de bouddhisme. Son côté résolument pacifique lui a permis d'être autorisé au Japon dès 1948, alors que les forces américaines avaient suspendu depuis 1945 toute forme d'art martial. L'aïkido a un rayonnement mondial, avec un pic de popularité en France. Néanmoins, il semble être déclinant.
- **Karaté** : Le karaté est né dans le Royaume de Ryūkyū, aujourd'hui préfecture d'Okinawa. Il s'agit d'un art martial originaire de Chine, comme l'indique son nom originel : « lutte chinoise », nom qui a été changé en « main vide » dans les années 1930 (la graphie a été modifiée, non la prononciation). Comme l'aïkido, il s'agit de se défendre face à une agression. Le karaté connaît une myriade de chapelles, comme le Shōrin-Ryu, le Shōtōkan, le Gōjū-ryū... Il s'agit d'un sport très profondément marqué par les religions bouddhiste et taoïste. Le karaté obtient une reconnaissance internationale en 2016, quand il est intégré au programme des Jeux olympiques de Tokyo de 2021. Environ 100 millions de personnes pratiquent le karaté dans le monde.
- **Kendo** : il s'agit de l'escrime japonaise avec un sabre en bambou à deux mains, descendant du *kenjutsu*, le kendo comporte une forte dimension spirituelle, notamment bouddhiste. Il s'agit d'un sport très pratiqué au Japon, notamment dans les milieux scolaire et universitaire.



# LES SPORTS D'HIVER

Le Japon est la première destination asiatique pour les sports d'hiver, grâce à son relief montagneux et la qualité de sa neige, notamment sur l'île septentrionale d'Hokkaidō.

La pratique du ski est introduite au Japon en 1911, quand le major Theodor von Learch, de l'armée austro-hongroise, enseigne ce sport à des Japonais sur le Mont Kanaya. Entre les années 1970 et les années 1990, le Japon a massivement investi dans ses infrastructures de sport d'hiver, avec un pic de fréquentation à 18 millions de touristes domestiques : 573 stations de ski ont été construites, un record mondial, contre 350 en France.

Avec l'effondrement de la bulle spéculative en 1990, le tourisme s'est violemment contracté, si bien qu'en 2019 on estimait à seulement 8 millions le nombre d'adeptes de sport d'hiver. Aujourd'hui, de nombreuses stations sont petites et vétustes. Le gouvernement japonais tente de donner une nouvelle jeunesse à son domaine skiable en vantant ses mérites à l'international, afin d'attirer des touristes étrangers. Le Japon est notamment populaire parmi les Australiens : sur les 860.000 touristes étrangers venus faire des sports d'hiver en 2017, 95.000 étaient Australiens. Signe de ce regain d'attractivité, en 2017 le Japon a ouvert une nouvelle station de ski dans la préfecture de Hyōgo, la première en quatorze ans.

Les plus de cinq cents stations de sport d'hiver sont réparties presque essentiellement entre Honshū et Hokkaidō, mais sont pour l'essentielle très petites, avec peu de remontées mécaniques ou de pistes. Certaines ont gagné une visibilité internationale grâce aux Jeux olympiques : Sapporo a accueilli les Jeux de 1972 (les premiers Jeux d'hiver organisés en Asie) et Nagano a été l'hôte des Jeux de 1998. Les principales stations se concentrent entre Hokkaidō, le Tōhoku, Niigata et Nagano. Les stations sont plus basses qu'en Europe ou aux Etats-Unis : la majeure partie se situe sous les 2.000 mètres d'altitude, mais cette faible altitude est compensée par le très fort enneigement ; en moyenne plus de 15 mètres par an. Une des plus connues et des plus appréciées des touristes étrangers est Niseko, à quelques kilomètres de Sapporo, dans la préfecture d'Hokkaidō : elle propose 50 km de domaine skiable, de nombreuses possibilités de hors-piste, un environnement accueillant pour les étrangers et une vue spectaculaire sur le Mont Yōtei, le « Mont Fuji d'Hokkaidō ».

Les conditions de ski et de snowboard sont optimales pour les familles au Japon : les Japonais skient très prudemment, respectent les autres skieurs et ne s'aventurent que rarement en hors-piste. Les amateurs de sensations fortes pourront se rabattre sur les stations les plus internationales afin de pratiquer du hors-piste sur l'excellente poudreuse des montagnes nippones.

Le Japon a gagné 40 médailles aux Jeux olympiques d'hiver depuis sa première participation en 1928. Le pays s'est le plus illustré en saut à ski et en patinage artistique avec 3 médailles d'or. Ce dernier sport a connu ces dernières années un fort regain de popularité grâce à la figure charismatique de Yuzuru Hanyu, considéré comme le meilleur patineur artistique de l'histoire.

# E-SPORT

Le marché nippon de l'e-sport est étonnamment petit : en 2019, il n'a même pas atteint 6,1 Mds JPY, soit moins de 0,5% du total de l'industrie vidéoludique. En 2018, le gouvernement a créé un système de licences, afin de faciliter la mise en place de tournois professionnels. Néanmoins, les prévisions des analystes ne tablent que sur un marché de 15,3 Mds JPY en 2023.

En effet, même si les jeux vidéo sont partie intégrante de la culture japonaise, l'e-sport est sous-exploité financièrement et médiatiquement. Ces mauvais résultats peuvent s'expliquer par différents facteurs :

- Les joueurs japonais, qui privilégient les jeux solo de type RPG pouvant durer des centaines d'heures, ou les jeux mobile : deux segments totalement inadaptés à l'e-sport ;
- Le désamour pour les PC, grande star du e-sport mais délaissé au Japon au profit des consoles et des téléphones ;
- Le peu de joueurs japonais sur la scène mondiale, ce qui n'attire pas l'attention des joueurs ou des médias ;
- Les contraintes légales, empêchant les joueurs de recevoir de trop gros prix : les joueurs ne peuvent pas gagner leur vie grâce aux tournois et doivent faire appel à des sponsors.

Le potentiel est pourtant présent : l'ancêtre du e-sport, les bornes d'arcade, a connu un essor fulgurant au Japon dans les années 1970 – 1980, et des championnats étaient déjà organisés entre joueurs. Les jeux vidéo sont totalement acceptés dans la société : d'après Newzoo, 41% des hommes et 32% des femmes jouaient à des jeux mobile en 2018, et 30% des hommes et 15% des femmes jouaient sur des consoles. 67,6 millions de Japonais sont des joueurs de jeux vidéo, soit plus de la moitié de la population. Le Japon a donc un immense réservoir de personnes pouvant prendre part ou être intéressées par l'e-sport.

Notons également le rôle des acteurs japonais de l'industrie vidéoludique, et notamment Nintendo: la firme de Kyoto ne s'était jamais vraiment intéressée à l'e-sport, même si elle a développé de nombreux jeux qui pourraient s'y prêter, de Mario Kart à Splatoon. Elle a cependant semblé récemment changer son fusil d'épaule en dépensant 1 million USD pour organiser une compétition de Splatoon.

L'e-sport pourrait décoller au Japon en marge des Jeux Olympiques : comme à Pyeongchang en 2018, un événement de e-sport se tiendra de concert avec les Jeux, l'Intel World Open.

Les deux jeux sélectionnés pour ces tournois sont *Rocket League* et *Street Fighter V* (un jeu sur lequel les Japonais brillent particulièrement).





## La Chambre de Commerce France-Japon

Art de vivre

*Vous souhaitez entrer sur le marché du sport au Japon ?*

Nous sommes une équipe bilingue, travaillant au cœur de Tokyo. Chaque année, nous traitons environ 200 dossiers de business development d'entreprises françaises au Japon, dont de nombreux projets liés au secteur du sport.

Nos méthodes s'appuient sur une expérience commerciale reconnue, un réseau dense et réactif (1<sup>ère</sup> Chambre de commerce Européenne au Japon), et un accès à des bases de données clients solides et à jour.

### Bibliographie :

- 「人気スポーツ」調査；一般社団法人 中央調査社
- PWCスポーツ2018
- 世界に向かうスポーツ産業, JETRO, 2019
- 2019年スポーツマーケティング基礎調査, MUFG
- OCDE:

[https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/health\\_glance-2017-21-fr.pdf?expires=1583201596&id=id&accname=quest&checksum=9980E7E9A31BF11DB8750BB53B3A7B52](https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/health_glance-2017-21-fr.pdf?expires=1583201596&id=id&accname=quest&checksum=9980E7E9A31BF11DB8750BB53B3A7B52)

-White Paper on Sport in Japan :

[http://www.ssf.or.jp/Portals/0/resources/outline/en/pdf/SportWhitePaperinJapan2017\\_c.pdf](http://www.ssf.or.jp/Portals/0/resources/outline/en/pdf/SportWhitePaperinJapan2017_c.pdf)

-Stats Japan :

<https://stats-japan.com/t/kiji/19644>

-Sasakawa Sports Foundation :

<https://www.ssf.or.jp/research/sldata/tabid/381/Default.aspx>

-RFI :

<http://www.rfi.fr/fr/economie/20191220-jo-tokyo-devraient-couter-115-milliards-euros>

- Japan Fact Sheet, Les sports d'hiver

[https://web-japan.org/factsheet/fr/pdf/fr17\\_winter\\_sports.pdf](https://web-japan.org/factsheet/fr/pdf/fr17_winter_sports.pdf)

- Nippon.com, « Ekiden » : l'épreuve sportive reine du début de l'année au Japon :

<https://www.nippon.com/fr/features/jg00119/>

- Nippon.com, La gymnastique matinale « rajio taisô » :

<https://www.nippon.com/fr/features/jg00068/>

- Asyalist, Le sumo redevient populaire :

<https://asialyst.com/fr/2018/03/01/japon-sumo-redevient-populaire/>

-Nikkei, Aussie skiers in Japan look beyond Niseko for powdery pay dirt

<https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Life/Aussie-skiers-in-Japan-look-beyond-Niseko-for-powdery-pay-dirt>

-Japan Times, top 10 Where to go skiing and snowboarding in Japan this winter :

<https://www.japantimes.co.jp/life/2019/11/28/travel/top-10-skiing-snowboarding-japan-winter/#.XmWIDKgzbIU>

- Japan sport council, Support for sports promotion, and the operation of the Sports Promotion Lottery (toto/BIG) :

<https://www.jpnsport.go.jp/corp/english/activities/tabid/394/Default.aspx>

15/16



## Art de vivre

Le Service Appui aux Entreprises de la CCI France Japon accompagne plus de 150 projets d'entreprises par an depuis 1990. Soyez le prochain à réussir au Japon, véritable porte d'entrée des entreprises en Asie.

---

**N'hésitez pas à nous contacter par courriel**  
***appui.entreprises(@)ccifj.or.jp***

par fax

**+81 (0)3-3288-9558**

par téléphone

**+81 (0)3-3288-9627**



**CCI FRANCE JAPON**  
在日フランス商工会議所