



Septembre 2022 | Numéro 7

LES ENTRETIENS SPORT ET INNOVATIONS

L'Esport en France, une dynamique grandissante



Romain SOMBRET

Vice-président Impact et Innovation Sociale
France Esport

Pouvez-vous nous présenter France Esport et ses actions en quelques mots ?

Association loi 1901 à but non lucratif, France Esports se donne pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration efficace et un canal de communication fédérée – qu'ils soient Joueurs, Promoteurs, ou Créateurs-Éditeurs de jeux.

Ateliers, tables rondes, groupes de travail : l'association œuvre sur les sujets régaliens de l'Esport. Structuration, formation, législation,

codes de conduite, guide de l'organisateur, baromètre annuel ... nous produisons des contenus afin de développer et de structurer le marché dans son ensemble.

Comment analysez-vous l'évolution du sport électronique en France jusqu'à aujourd'hui ?

Sur les 2 dernières années, l'esport a connu une croissance fulgurante. D'un marché de niche à un marché de masse, l'esport s'est imposé comme une pratique sportive et culturelle traditionnelle pour les jeunes générations. Les compétitions se sont structurées, des équipes professionnelles ont vu le jour, de plus en plus de pratiquants amateurs consomment et suivent les compétitions sur des médias spécifiques (Twitch notamment).

« D'UN MARCHÉ DE NICHE A UN MARCHÉ DE MASSE, L'ESPORT S'EST IMPOSE COMME UNE PRATIQUE SPORTIVE ET CULTURELLE TRADITIONNELLE POUR LES JEUNES GENERATIONS. »



Existe-il des synergies entre le sport et le e-sport ? Le cas échéant, quelles sont-elles ?

Il existe de nombreuses synergies entre les 2 et quelques différences :

Au rang des synergies possibles, la co-pratique sport + e-sport semble être un angle intéressant non seulement pour la santé des joueurs mais également pour leur performance.

La structuration du sport en elle-même (plus de 155 000 clubs répartis dans 137 fédérations) est une source de synergies évidentes.

Sur le volet professionnel également, nous voyons beaucoup de clubs de sport créer leur section ou leur équipe afin de toucher une nouvelle cible.



Selon vous, quel impact social a ou pourrait avoir l'Esport en France ?

L'Esport et le jeu vidéo sont éléments de la culture des jeunes générations. Ils déclenchent les passions et beaucoup d'engagement.

Ce sont donc des leviers motivationnels incontournables dans toute politique publique qui vise à toucher un public jeune. Il existe déjà beaucoup d'initiatives dans les territoires qui utilisent le jeu vidéo dans différents programmes à impact mais le potentiel est très largement sous utilisé en partie à cause de l'image que renvoie parfois encore malheureusement le jeu vidéo chez certains décideurs.

L'Esport véhicule - comme le sport – un certain nombre de valeurs que nous pourrions mieux exploiter : collaboration, esprit d'équipe, fair play, respect de l'adversaire, recherche de la performance...

Il permet de développer des compétences techniques, des savoir-faire mais également énormément de savoir être.

Comment imaginez-vous l'avenir du Esport ? A quelles évolutions peut-on s'attendre dans les années à venir ?

Nous entrons dans une nouvelle ère qui doit permettre au secteur de se structurer. Nous imaginons la création d'une véritable fédération délégataire qui serait rattachée au ministère des Sports et qui aurait pour objectif d'accompagner le développement de l'Esport tout en tenant compte de ses spécificités. Car l'Esport repose sur des jeux-vidéos qui appartiennent à des éditeurs qui ont investi beaucoup et qui souhaitent garder la main sur l'organisation de leur scène compétitive. Nous imaginons que cette fédération aurait – sur le modèle du sport – des antennes régionales, des clubs amateurs, des cycles de formation reconnus.

Tous ces sujets sont en cours de discussion avec les acteurs de l'Esport en France.

« L'ESPORT VEHICULE - COMME LE SPORT – UN CERTAIN NOMBRE DE VALEURS QUE NOUS POURRIONS MIEUX EXPLOITER : COLLABORATION, ESPRIT D'EQUIPE, FAIR PLAY, RESPECT DE L'ADVERSAIRE, RECHERCHE DE LA PERFORMANCE »



Contact



Site internet : <https://www.france-esports.org/>

Mail : bureau@france-esports.org