



SEPTEMBRE 2022 | Numéro 7

# Esport et sport : entre singularités et volontés de rapprochement

## SOMMAIRE

L'Esport : de quoi parle-t-on au juste ?.....	1
Etat des lieux de l'Esport en France et dans le monde .....	3
Esport et politiques publiques : une stratégie en cours de définition .....	5
Un rapprochement avec le monde sportif souhaité par la majorité des acteurs .....	6
L'Esport, un outil supplémentaire pour les politiques sociales et médico-sociales .....	9
Contrôle des usages et dérives de l'Esport : quel rôle pour la puissance publique ?.....	11
Bibliographie .....	13
Crédits photos .....	14

## L'Esport : de quoi parle-t-on au juste ?

### Définitions

En 2018, le terme « Esport » fait son entrée au dictionnaire Larousse avec la définition de « sport électronique ». Cette entrée au dictionnaire traduit l'intérêt grandissant du grand public.

L'[association France Esport](#) a regroupé près de 40 définitions afin d'en ressortir les critères principaux et secondaires du Esport. Ainsi les 3 critères principaux sont :

1. L'affrontement, au sens de l'opposition et non de la compétition ;
2. Les joueurs ;
3. Le support électronique.

L'Esport se définit donc comme « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo ».

A ce jour, le jeu vidéo compétitif n'est pas explicitement reconnu comme un sport par le droit français. Un rapprochement est cependant à l'œuvre et, en procédant notamment par analogie avec certaines disciplines reconnues comme sportives, de nombreux acteurs du sport et de l'Esport œuvrent pour la reconnaissance de l'Esport comme discipline sportive, tant [sur le plan juridique](#) que sur le plan des politiques publiques.

## Les différents types de jeux

Il existe plusieurs types principaux de jeux vidéo :

- Les jeux de course d'arcade (TrackMania, Need For Speed, Mario Kart, Gran Turismo)
- Les jeux de tir à la 1ère personne (Call of Duty, Counter Strike), aussi appelés FPS (« first person shooter »)
- Les simulations sportives (FIFA, NBA2K)
- Les jeux de combat (Street fighters, Mortal Kombat, Super Smash Bros Ultimate, Tekken)
- Les arènes de bataille en ligne multi-joueurs (League of Legends), aussi appelées MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

## Typologie des pratiquants

Selon le [Baromètre France Esport 2021](#), en France, 9.4 millions d'internautes de 15 ans et plus s'intéressent à l'Esport. Ce nombre inclut les consommateurs et/ou pratiquants. Avec une augmentation de 1.6 millions par rapport à 2020, l'Esport se place comme une pratique de plus en plus populaire.

Toujours selon le Baromètre France Esport 2021, il existe 3 types de joueurs Esport :

- **Le joueur grand public** : ce sont des pratiquants de jeux d'affrontement ne comprenant ni classement ni compétition organisée. Leurs caractéristiques sociales sont hétérogènes ;

51% sont des joueuses et 52% ont moins de 15ans ou plus de 35ans. Cette catégorie de joueurs pratique principalement des jeux comme Mario Kart, Call of Duty, Fortnite et FIFA.

- **L'Esportif loisir** : ce sont des pratiquants de jeux d'affrontement ayant une logique de classement mais ne participant pas à des compétitions organisées. Cette catégorie a vécu une évolution de plus 0.6 million de pratiquants entre 2020 et 2021.

Alors qu'une hétérogénéité de genre se traduit pour les joueurs grand public, une différence commence à apparaître pour la catégorie Esportif loisir, 65% des pratiquants de cette catégorie sont des hommes. Ces joueurs vont se diriger vers des jeux identiques aux joueurs grand public mais en y ajoutant les MOBA.

- **L'Esportif amateur** : ce sont des pratiquants de jeux d'affrontement participant à des parties classées et ayant participé à au moins une compétition organisée.

Représentant 3.5% des internautes de plus de 15 ans, ce groupe se caractérise par une forte masculinisation des pratiquants, seul 7% des pratiquants sont des femmes. Ces joueurs vont principalement se diriger vers les MOBA, couvrant 70% des Esportifs amateurs.



### **Un secteur en plein développement**

Avec un accroissement des pratiquants mais aussi des spectateurs du Esport, l'écosystème de cette pratique se développe et se professionnalise depuis plusieurs années.

Comme l'indique [« L'analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'Esport »](#), éditée par la Direction Générale des Entreprises, le secteur de l'Esport en 2019 couvrait près de 645 Equivalents Temps Plein, sur plusieurs typologies de postes telles que les équipes professionnelles pour 52% (joueurs et staffs), les organisateurs de compétitions pour 18% et les producteurs et diffuseurs de contenus pour 17%.

A l'échelle mondiale, le secteur de l'Esport représente un marché estimé à 2.96 milliards d'euros en 2022. En France, en 2019, ce secteur a réalisé un chiffre d'affaires de 50 millions d'euros, plaçant la France dans les premières nations Esportives. Ces résultats sont notamment dus à des investissements grandissant passant de 5 à 29 Millions de 2017 à 2019.

Alors que l'Esport professionnel se trouve sur le devant de la scène, l'Esport amateur doit se développer afin de populariser le secteur. En mai 2021, Level 256 décida d'y consacrer [son dossier du mois](#). Le développement du Esport amateur passe par la structuration de celui-ci, en premier lieu au niveau des villes mais aussi au niveau régional. Pour cela, il faut un maillage territorial fort, qui passe par la création d'associations Esportives. Le taux de création d'associations a doublé en 2020, passant de 173 à 422 associations créées. Ainsi l'écosystème Esport en France est constitué de plus de 1000 associations. Selon Nicolas Besombes, docteur en sciences du sport spécialisé dans l'Esport, cette augmentation peut être expliquée par plusieurs facteurs :

- 1) la popularisation de l'Esport dans notre société : l'Esport rentre dans les mœurs
- 2) l'intérêt croissant des pouvoirs publics : Avec notamment, [la stratégie nationale 2020-2025](#) du Ministère de l'Economie, des Finances et de la souveraineté industrielle et numérique
- 3) la création d'association Esportive, devenue gratuite depuis 2020
- 4) de nombreux acteurs se sont développés sur l'aide à la création d'association
- 5) les institutions du secteur encouragent les acteurs à se structurer sous forme d'association.

Ainsi, dans cette dynamique de création d'associations, se sont créées des fédérations telles que la Fédération d'Association Esportive Française (FAEF), mais aussi la Student Gaming Network, fédération des associations étudiantes d'Esport.

Lorsqu'une pratique se développe, elle doit bien souvent faire face à des problématiques majeures. Denis Masségli, ancien président du CNOSF, explique [dans un rapport parlementaire du groupe de travail sur l'Esport](#) que le développement de l'Esport amateur est confronté à un manque d'infrastructures, à un système de formation manquant et à des problématiques importantes en termes de propriété intellectuelle. Le secteur fait également face à un manque de subventions, comme l'analyse la journaliste Lina Kortobi dans son article [« L'Esport amateur, un monde entier à développer »](#). La question d'un soutien accru des acteurs locaux et des institutions au développement de l'Esport se pose donc aujourd'hui.

### **Un secteur surtout porté par des initiatives privées marchandes**

Pour les marques aussi l'Esport est devenu un enjeu. Les compétitions Esportives se détournent de plus en plus de la télévision traditionnelle. C'est pour cette raison que de grandes marques (Mercedes-Benz, BMW, Kit-Kat, Aldi, Mastercard...) ont décidé de sponsoriser des compétitions et des équipes Esportives. A l'image [d'Orange, devenu partenaire majeur et sponsor maillot principal de la Karmine Corp](#), les marques y voient un enjeu médiatique fort.

Alors que l'engagement principal des marques dans l'Esport prend la forme de sponsoring, certaines vont plus loin. C'est le cas de l'entreprise Aldi, qui a décidé en 2022 de créer sa propre équipe Esportive sur le jeu Rocket League, l'équipe Continuity, à partir de l'équipe vainqueur des tournois de sélection organisés en avril 2022. Les joueurs de cette équipe ont droit à un accompagnement, des coachings et l'accès à des événements.

Autre initiative lancée fin janvier 2022, le fonds privé Inviga devient le premier fonds privé entièrement dédié au secteur du jeu vidéo.

Au-delà des investissements financiers, des acteurs du secteur développent des projets d'encadrement de la pratique. Gameward organise depuis 2021, des camps Esport à destination des jeunes. Ces camps viennent associer sport et Esport, afin de donner aux jeunes les clés d'une pratique équilibrée et professionnelle.

### **Grandes compétitions Esportives et Esport spectacle : un engouement grandissant**

Alors que l'Esport est installé comme un véritable spectacle dans des pays tels que la Corée du Sud, en France aussi plusieurs grands événements sont apparus ces dernières années. Ces événements sont principalement portés par des influenceurs/streamers très connus sur la scène Twitch française.

Adrien « Zerator » Nougaret (streamer suivi par plus de 1,4 millions de viewers) organise depuis 2013, la ZrT Trackmania Cup, compétition internationale sur le jeu Trackmania.



Depuis 2016, la phase finale de cette compétition est organisée en public et dans des salles telles que le Grand Rex, l'amphithéâtre 3000 à Lyon, le Zénith de Toulouse et le Zénith de Strasbourg. En 2022, après 2 éditions en ligne à cause de l'épidémie COVID, la ZrT Trackmania Cup est revenue en présentiel et a battu des records. Organisée à l'Accor Arena, cette édition a regroupé 15 000 spectateurs sur site, mais surtout plus de 180 000 spectateurs en ligne.

Dans un autre registre, Kamel « Kameto » Kebir (streamer suivi lui aussi par plus de 1,4 millions de viewers) a créé une équipe professionnelle sur le jeu League of Legends, nommée Karmine Corp. Afin de créer un lien avec ces supporters, il décide en 2021 d'organiser un match de saison régulière en public. Appelé Karmine Corp Expérience (KCX), cet événement a regroupé 3500 spectateurs au Palais des Congrès de Paris. Pour sa deuxième édition, le KCX a réuni 12 000 spectateurs à l'Accor Arena. Les places ont été vendues en moins de 10h, montrant un engouement pour cette équipe et faisant du KCX2 le plus grand événement Esport d'Europe organisé par un club. Ces chiffres sont l'équivalent de clubs sportifs ou de concerts internationaux.

Au-delà des événements organisés par des influenceurs, la Ligue Française de League of Legends a organisé, sur 2 jours, son premier événement physique, les LFL Days à Nice. Cet événement a réuni 2500 spectateurs chaque soir et plus d'un million de viewers sur les 2 jours. Renouvelé le 21 juillet 2022, le LFL Pritxel Day<sup>1</sup> a réuni sur une journée 3500 personnes en physique à la Seine Musicale et a été retransmis en direct dans 30 cinémas de France grâce à un partenariat entre la LFL et l'exploitant de salles de cinéma CGR.

Ces événements, en prenant place au sein de lieux jusqu'à présent réservés aux concerts et aux spectacles sportifs traditionnels, placent l'Esport comme un objet social, culturel et sportif.

L'organisation d'événement Esportif est cependant soumise à certaines réglementations, notamment sur la partie financière. En effet, lors d'une compétition de jeux vidéo, l'organisateur ne peut pas faire de bénéfice sur les inscriptions des joueurs, si cette règle n'est pas respectée la compétition sera considérée comme une loterie sauvage qui est interdite en France.

---

<sup>1</sup> Nouveau nom des LFL Days dû à un naming par la marque Pritxel

### A l'échelle européenne

[Dans un projet de rapport sur le sport électronique et les jeux vidéo](#), la commission de la culture et de l'éducation du Parlement européen invite la Commission Européenne, le Conseil ainsi que les Etats membres à élaborer une stratégie à long terme en matière de jeux vidéo, tenant également compte du Esport. Cette stratégie se déclinerait sous 2 grands axes, l'un sur les défis, les opportunités des jeux vidéo et du Esport, l'autre sur les compétitions équitables d'Esport.

Dans ce 1<sup>er</sup> axe, il est mis en avant la place que prennent les jeux vidéo et l'Esport dans notre société, ainsi que l'importance de le structurer à l'échelle européenne en proposant notamment des formations et des outils de développement, mais aussi en réalisant une cartographie de l'écosystème européen du jeu vidéo ainsi qu'un observatoire européen afin d'harmoniser celui-ci.

Le second axe mettrait l'accent sur les valeurs de l'Esport telles que l'esprit d'équipe, le fairplay, mais aussi sur la sécurisation des joueurs professionnels en créant un cadre juridique autour de leur statut de joueur.

Créée en 2020, l'« European Esports Federation » est composée de 44 fédérations Esportives d'Europe représentant 44 pays différents. Cette fédération vise à « présenter une vision unificatrice de l'Esport en Europe afin d'unir et d'aligner toutes les parties prenantes clés de l'Esport avec une attention particulière aux valeurs sous-jacentes des communautés européennes ».

### A l'échelle nationale

En France, une stratégie nationale appelée « [Stratégie Esport 2020-2025](#) » a été définie lors des Assises de l'Esport organisées par les ministères en charge de l'Economie Numérique et des Sports. Actuellement portée par le ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté Industrielle et Numérique, cette stratégie se définit en 4 axes correspondant à 4 grands enjeux :

- **Promouvoir le développement d'une pratique Esportive responsable et socialement valorisée** : L'enjeu est de démocratiser et de positiver un Esport intègre, éthique et inclusif
- **Accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau** : l'enjeu est d'encadrer et de former les futurs joueurs et professionnels de haut niveau
- **Mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'Esport** : l'enjeu est de soutenir la croissance, l'investissement, l'innovation et l'exportation du savoir-faire français.
- **Mettre en valeur l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème de l'Esport, auprès des acteurs de la filière et des investisseurs** : l'enjeu est de renforcer l'attractivité des territoires face à une concurrence internationale accrue

Cette stratégie nationale traduit la volonté d'un développement global, encadré et concerté de l'Esport en France.

### A l'échelle locale

Des initiatives portées par les collectivités territoriales voient également le jour.

En 2020, la région Bretagne a décidé de concrétiser la tendance des précédentes années, en lançant un [appel à projets](#) visant à « soutenir les championnes et champions de demain ». Ainsi les associations bretonnes pouvaient candidater et présenter une équipe avec au moins la moitié des joueurs de l'équipe domiciliés en Bretagne. L'équipe retenue pour cet appel à projets a bénéficié d'un soutien financier de 10 000 € afin de participer à de grandes compétitions nationales ainsi qu'un accompagnement par le Campus Sport Bretagne dans les domaines de la préparation physique, mentale et nutritionnelle.



A des échelles plus locales, la Ville de Paris a organisé à Bercy en 2019 la finale des mondiaux de League of Legend. Un tel événement regroupe 15 000 personnes sur place ainsi que plus de 100 millions de spectateurs en ligne. La Ville de Paris a aussi l'ambition d'organiser en parallèle des Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024, un grand événement Esport afin de donner de la visibilité à cette pratique. Pour créer du lien avec les jeunes, la Ville de Paris subventionne des associations Esportives, mais sous condition « de sensibilisation des jeunes sur l'addiction, la lutte contre la sédentarité et le cyber harcèlement ».

### **Level 256**

Créée en novembre 2018, Level 256 est la première plateforme mondiale d'innovation dédiée à l'Esport. Cette plateforme a pour but d'accompagner les entrepreneurs, acteurs institutionnels et grandes entreprises du secteur de l'Esport, ainsi elle accompagne l'ensemble de l'industrie du Esport, à l'échelle nationale et mondiale.

**LEVEL 256**  
**PARIS&CO**

Porté par [Paris&Co](#), Level 256 est un projet qui a vu le jour grâce à l'impulsion de la Ville de Paris voulant « faire de Paris une place-forte de l'Esport et de l'innovation à l'échelle européenne et mondiale ».

Level 256 dispense 3 axes principaux d'actions :

- L'accompagnement des entrepreneurs pour faire émerger les projets innovants les plus prometteurs
- L'information, le développement et le soutien de l'Esport amateur et professionnel
- L'animation de la maison de l'Esport qui réunit tous les acteurs du secteur

La Ville de Boulogne Billancourt s'est rapprochée de l'équipe Gameward afin de développer un partenariat sous forme de subvention. En s'appuyant sur l'expertise de Gameward, la Commune a ouvert un centre de loisir dédié à l'Esport où des jeunes de 8 à 15 ans, peuvent venir les mercredis après-midi et lors des vacances scolaires.

### **Un rapprochement avec le monde sportif souhaité par la majorité des acteurs**

En 2016, Nicolas Besombes publie un article questionnant la définition du sport électronique sous le prisme de critères régulièrement utilisés pour définir le sport. Ainsi il démontre que la ligne entre sport et e-sport est proche mais qu'il reste des facteurs différentiels. Cependant de nombreux acteurs sportifs se rapproche de la pratique.

### **Quand le monde fédéral s'empare du Esport**

Lors des derniers Jeux Olympiques et Paralympiques, le CIO a décidé d'organiser la première édition des Olympic Virtual Series, compétition digitale où 5 sports étaient représentés : le baseball, le cyclisme, l'aviron, la voile et la course automobile.

En France, quelques fédérations sportives se sont lancées dans l'Esport, afin d'attirer de nouveaux publics mais également de diversifier les ressources des clubs.

La Fédération Française de Basketball a créé en 2020, la Hoops League. Comme l'explique Mathieu Chamiot<sup>2</sup>, le « choix s'est porté sur Rocket League car c'est un jeu gratuit, cross plateforme, affinitaire avec notre sport, revendiquant 60 millions de joueurs, et qui s'adosse sur un éditeur qui nous offre une certaine latitude pour mettre sur pied nos compétitions ». Regroupant plus de 1 000 matchs et 3 695 minutes de diffusion sur Twitch en une saison, la Hoops League a réussi à réunir plusieurs milliers de joueurs grâce à un format ouvert à tous. La seconde saison de la Hoops League va prendre un nouveau format où les équipes amateurs et professionnelles vont pouvoir s'affronter. Cette nouvelle mécanique de compétition va permettre de créer une dimension de spectacle, avec la possibilité pour les petites équipes de réaliser l'exploit face aux professionnelles. Alors que la première saison avait comme sponsor Suzuki, la FFBB souhaite commercialiser la compétition.

La Ligue de Football Professionnel, aux côtés d'Electronics Arts<sup>3</sup>, développe une compétition, appelée E-Ligue 1 depuis 2016 sur le jeu FIFA. Lors de la saison 2021, la LFP a décidé d'un format inédit de compétition, en 2 tournois distinct. Le premier appelé eLigue 1 Open, est un tournoi à destination des supporters des clubs de Ligue 1 Uber Eats. Ainsi les joueurs pourront défendre les couleurs de leur club de cœur. Les vainqueurs auront la possibilité de participer au second.



Ce second tournoi, appelé eLigue 1, est le championnat de France officiel. Regroupant les joueurs professionnels en contrat avec les clubs de Ligue 1 et les vainqueurs de la eLigue 1 Open, la eLigue 1 change de format « pour répondre encore mieux aux attentes des fans, amateurs ou professionnels, et des clubs de Ligue 1 Uber Eats »<sup>4</sup>.

La Fédération Française de Football a également sorti en mai 2022, [un guide pratique](#) à destination des clubs souhaitant développer une section Esportive. Ce guide traduit un projet appelé « Ambition 2020 » qui a amené à la création de l'équipe de France d'Efoot, championne du monde en 2019.

La Fédération Française de Tennis, à l'occasion du tournoi de Roland-Garros 2022, a décidé « de renforcer son engagement envers l'eTennis ». La FFT, en partenariat avec la banque BNP Paribas, a donc organisé la 5<sup>ème</sup> édition des Rolland Garros eSeries by BNP Paribas, compétition organisée sur le jeu mobile Tennis Clash. Réunissant près de 238 000 participants, la compétition s'est achevée lors de la phase finale du tournoi, le 21 mai 2022.

### **L'adaptation des infrastructures sportives classiques à l'Esport**

Le consortium Stade de France<sup>5</sup> a, dès 2019, eu la volonté d'être pionnier en Europe sur l'organisation d'événements Esportifs. Des rénovations ont été lancées afin de rendre le stade « Esport ready ». Les premiers travaux ont été réalisés pour accueillir la Team Vitality, équipe Esportive évoluant au niveau national et international.

Ainsi près de 2M€ ont été investis dans la rénovation du Stade de France afin de créer plusieurs configurations :

- L'auditorium a été rénové dans l'optique de la Coupe du monde de Rugby de 2023 et des Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024. Cette salle modulable comprend 320 places et un écran de 21m<sup>2</sup>.
- Un des espaces du stade a été rénové afin de créer un studio de 180m<sup>2</sup> pouvant être utilisé pour créer du contenu digital, TV, Twitch...
- Le Chorum est un ancien salon qui a été rénové. Cet espace va pouvoir accueillir 1500 personnes et permettra à la Team Vitality d'accueillir un public en format arena.

<sup>2</sup> Chargé de mission Innovation de la Fédération Française de Basketball

<sup>3</sup> Editeur des jeux FIFA

<sup>4</sup> Mathieu Ficot, Directeur général adjoint de la LFP

<sup>5</sup> Société de gestion du Stade de France

Le Stade peut donc prendre plusieurs configurations pour accueillir des événements Esports et va pouvoir recevoir jusqu'à 100 000 personnes lors d'événements Esportifs. Cependant, sur la jauge la plus grande, il n'y a déjà plus de disponibilité pour l'Esport jusqu'en 2024, du fait de l'enchaînement des compétitions sportives accueillies par le Stade de France et de la volonté de rassurer les éditeurs de jeux et les organisateurs de compétitions avec des jauges plus restreintes.

#### **Partenariat Stade de France x Vitality**



A l'automne 2019, le Stade de France et Vitality s'associent pour ouvrir un centre d'entraînement, appelé Performance Center, au sein des murs du Stade de France, Vitality devenant le premier club Esport résident dans un stade. L'équipe réserve de League of Legend, les équipes de Rainbow 6 et de FIFA sont hébergées à plein temps. Ce centre d'entraînement a pour vocation d'associer haute performance et innovation.

Cette installation au Stade de France a permis à Vitality de reprendre les standards du sport, avec une structuration et une densification du staff, ainsi qu'une évolution sur la préparation physique des équipes.

#### **L'optimisation de la performance Esportive**

Tout comme le sport traditionnel, l'Esport est conditionné par les résultats. Pour cela, l'optimisation de la performance est importante pour les équipes. Auparavant l'optimisation de la performance en Esport était associée à des entraînements à répétition. De cette vision sont nés les gaming houses, lieux où les équipes se réunissent et vivent ensemble afin d'optimiser les temps d'entraînement. Mais depuis les années 2010-2020, ces gaming houses ont laissé la place aux centres d'entraînement sportifs. Ainsi, comme pour le sport traditionnel, les équipes Esportives recrutent des experts en optimisation de la performance, mais aussi des coaches en nutrition, des coaches mentaux et des coaches physiques pour atteindre leurs objectifs.

Cela s'est traduit notamment en LEC<sup>6</sup> où deux équipes, ROGUE et MAD Lions, tous deux suivis par des coaches de la performance, sont venues battre les 2 leaders emblématiques, Fnatic et G2 Esports, qui se partageaient le titre européen depuis 8 ans.

#### **Une offre de formation en cours de structuration**

Leader dans le domaine du Esport, la Corée du Sud est régulièrement la première à innover dans ce secteur. En 2019, une entreprise y a implanté une école afin de former des jeunes aux métiers liés à l'Esport.

En France, une dynamique similaire commence à apparaître avec la création notamment d'un Diplôme Universitaire de « manager d'équipe Esport » à l'Université de Poitiers et de Paris Cité. cette formation d'un an forme les coaches en activité souhaitant se spécialiser, des étudiants de STAPS voulant élargir leurs champs de compétence ainsi que des athlètes de haut niveau en reconversion.

Toujours à Poitiers, la Communauté d'Agglomération du Grand Poitiers développe depuis de nombreuses années son tissu associatif et accompagne la création et le développement d'associations Esportives. En 2019, le CREPS de Poitiers a ouvert une formation spécialisée dans le domaine de l'Esport, basé sur le coaching Esportif.

<sup>6</sup> League of Legend European Championship, qui est la ligue européenne de League of Legend



### Quand l'Esport se met au service de grandes causes humanitaires

Les influenceurs et streamers ont compris qu'ils pouvaient avoir un rôle à jouer dans les grandes causes sociales et sociétales contemporaines, et l'on voit ces dernières années apparaître des événements Esportifs caritatifs. Utilisant les jeux-vidéos et leurs communautés, ces streamers se regroupent afin de réunir un maximum de dons pour des associations.



Créé en 2017, le Zevent, fer de lance de ces événements, bat des records chaque année. Récoltant 500 000€ pour la Croix-rouge française dès la première édition, le Zevent a récolté en 2021 plus de 10 millions d'euros pour l'association Action contre la Faim.

En mars 2022, le Stade de France a accueilli la première édition du Battle4, événement caritatif mêlant sport, Esport et culture. Organisé par MoovEvents et Esport Village, cet événement a allié des démonstrations sportives, des tournois sportifs et Esportifs, des spectacles d'humour et de musique, afin de récolter plus de 425 000€ pour les associations Apart et Handicap International.

Le speedrun est l'une des pratiques Esportive les plus technique. Consistant à finir un jeu vidéo le plus rapidement, c'est une pratique de niche mais qui s'est rapprochée du caritatif dans un premier temps aux USA avec le marathon Games Done Quick. En France, l'ONG Médecins du monde avait la volonté de développer un événement associant Esport et caritatif sans imiter le Zevent. Pour cela elle s'est associée au streamer Mister MV afin d'organiser l'événement Speedons sur 3 jours et de récolter plus de 600 000€.

### Esport et inclusion sociale

L'Esport peut être utilisé comme outil d'inclusion, comme en témoigne le projet d'équipe Esport de la ville d'Arras. Ce projet n'est pas uniquement un projet d'équipe mais veut sensibiliser les plus jeunes aux risques d'isolement, à l'égalité femme-homme, à la sobriété numérique et à l'hygiène alimentaire. La ville d'Arras souhaite étendre ce dispositif à une échelle territoriale plus large.

### Esport et handicap

Comme l'explique Théo Jordan, Président de Rebird, « l'Esport n'est pas inclusif ». Etant une discipline récente en Europe, l'Esport n'est pas développé au point d'avoir enclenché les réflexions sur l'inclusion notamment des personnes en situation de handicap. Les obstacles à la pratique pour ce public sont multiples, allant de l'accessibilité à la reconnaissance. En effet, en événement Esportif, les pratiquants en situation de handicap doivent s'adapter pour utiliser leur matériel mais aussi dans les installations avec les hauteurs de table et parfois ne peuvent même pas accéder à la scène lorsqu'ils sont en fauteuil roulant. Au-delà des événements, les jeux ne sont pas adaptés. Les personnes en situation de handicap vont privilégier les jeux de sport et de versus fighting car il y a moins de boutons et pas de besoin de communication.

La cause évolue avec notamment la création de [Rebird](#) mais aussi de l'événement [Battle4](#). L'Esport peut alors être un outil d'inclusion des personnes en situation de handicap. La société ReBird, créée en 2019, a pour but de mettre en avant l'égalité et l'inclusion dans le secteur de l'Esport. Ainsi ReBird accompagne les meilleurs joueurs en situation de handicap, et permet de tendre vers un Esport plus inclusif en sensibilisant au handicap, en valorisant l'inclusivité du Esport et en performant sur les circuits compétitifs.

La Fédération Française Handisport a intégré l'Esport à son offre d'activités, et organise 2 compétitions sur les jeux Trackmania et Pro Evolution Soccer. Afin de permettre aux personnes en situation de handicap de prendre en main les jeux, la fédération a également édité un guide et se met à disposition des joueurs pour les accompagner.

Pour mettre en avant les difficultés d'accès à la pratique Esportive, Philousport, personnage connu sur Twitter pour commenter de façon humoristique le sport, a sorti en Mars 2021 une mini-série appelée « Philou rejoint la partie ». Dans cette mini-série, on voit son approche de l'Esport, et son incapacité à le pratiquer à cause de sa myopatie et sa trachéotomie. Après un message envoyé à Capgame, Philousport devient un ambassadeur des jeux vidéo accessibles. Dans l'impossibilité d'utiliser le matériel tel que les manettes, Capgame a travaillé avec Philousport afin de développer des périphériques adaptés à son handicap. Xbox France est par la suite intervenu dans ce projet afin d'aider ce développement en créant une manette adaptative à destination des personnes en situation de handicap. Fonctionnant comme un hub où l'on branche des contrôleurs, cette manette permet de s'adapter aux différents types de handicap.

### **Capgame**

Capgame est une association agissant pour améliorer l'accès aux jeux vidéo aux personnes en situation de handicap. Partant du constat que la majorité des personnes en situation de handicap considèrent que les jeux vidéo sont



inaccessibles et que les solutions ne sont pas assez connues, Capgame a pour objectif principal d'identifier et de tester des solutions matérielles et logicielles afin de rendre accessible les jeux vidéo.

Pour cela, ils développent leurs actions sous 5 axes thématiques : les solutions matérielles et logicielles, le testing de jeux vidéo, l'accompagnement des professionnels de l'inclusion des personnes en situation de handicap et ceux de l'industrie du jeu vidéo, la recherche et l'Esport.

### **Esport santé**

L'Esport est aussi utilisé à des fins médicales. Dans l'EHPAD de Lusignan du CHU de Poitiers, les résidents peuvent pratiquer du Esport afin de travailler leur mobilité de façon ludique et dynamique. En partenariat avec l'association Silver Geek, Marco Paradiso<sup>7</sup> développe des ateliers hebdomadaires fait par des jeunes en service civique. Ces ateliers ont vocation à réduire la fracture numérique mais aussi de créer du lien intergénérationnel.

En parallèle Silver Geek organise des compétitions Esportives entre équipes de personnes âgées. Appelées « les trophées des séniors Silver Geek », les finales de ces compétitions trouvent une place au sein de grands événements Esport tels que la Paris Games Week, la Gamers Assembly ou la DreamHack<sup>8</sup>.

### **Esport et prévention des violences infantiles ou intrafamiliales**

Alors que le confinement a accentué le taux de violence infantile de 85%, l'association l'Enfant Bleu et l'agence Havas Sports et Entertainment ont décidé de lutter contre cela en utilisant l'Esport. En partenariat avec le jeu Fortnite, les associations ont créé un personnage qui, en l'ajoutant en ami, mettait en relation l'enfant et l'association. En l'espace d'un mois, près de 1 200 enfants ont ajouté ce personnage. Parmi eux, 30% ont témoigné de problèmes personnels. Afin de faire connaître ce dispositif, les associations ont collaboré avec les équipes Esport PRISM et MCES, ainsi qu'avec des influenceurs.

<sup>7</sup> Enseignant en Activité Physique Adaptée à l'EHPAD de Lusignan

<sup>8</sup> Ce sont 3 des plus grands événements réunissant la communauté des jeux vidéo.

### **Santé mentale des joueurs et retraite des Esportifs**

Les joueurs professionnels sont aujourd'hui confrontés à un rythme effréné de compétitions de plus en plus importantes, à un système de sponsoring naissant mais exigeant, à des enjeux financiers croissants et à une pression constante. Ces différentes évolutions usent psychologiquement les joueurs, amenant certains à arrêter leur carrière en burn-out.

Dans ces cas, les raisons sont diverses, et chaque acteur du secteur a un rôle à jouer afin de trouver des solutions. L'existence d'instances reconnues pourrait permettre, par exemple, de réduire le nombre de participations à des tournois, ou de renforcer les équipes avec un ou plusieurs remplaçant(s), deux solutions peu utilisées à l'heure actuelle pour des raisons économiques.

[Une étude du Washington Post](#) s'est interrogée sur les raisons amenant les joueurs Esportifs à prendre leur retraite de manière prématurée en comparaison des autres secteurs. L'âge moyen des joueurs professionnels dépend de chaque jeu. Cette moyenne oscille entre 20 et 22ans, et la moyenne d'âge de départ en retraite sur Overwatch est de 23 ans. En comparaison des sports traditionnels aux USA, en NFL la moyenne d'âge de départ en retraite est de 27 ans. Alors que dans le sport, l'âge et la détérioration des performances sont des facteurs amenant à la retraite des sportifs, dans l'Esport, les raisons principales évoquées par d'anciens athlètes Esportifs, sont le stress, le surmenage, l'instabilité de l'emploi. Pour beaucoup de joueurs professionnels des années 2000, les maigres gains et salaires ne correspondant pas au temps consacré sont la raison de leur retraite. Certains d'entre eux se sont dirigés vers le streaming, en ayant gagné en notoriété lors de leur carrière.

Le surentraînement est la raison principale de saturation des Esportifs. En effet, la possibilité pour un joueur très jeune de rivaliser avec des joueurs plus expérimentés incite tout le monde à s'entraîner de longues heures, jusqu'à un point de rupture.

### **Santé physique des joueurs**

Contrairement aux idées préconçues, selon [le baromètre France Esport 2021](#), les joueurs Esportifs amateurs ont un IMC<sup>9</sup> inférieur à celui des internautes de 15 ans et plus (23.5 vs 25.4). Cependant, l'utilisation quotidienne d'un ordinateur et/ou d'une console expose les Esportifs amateurs à subir certaines séquelles physiques : 72% de ces joueurs déclarent avoir déjà ressenti une douleur physique. Ces douleurs physiques sont centralisées au niveau du cou/nuque/cervicales, des poignets et des lombaires. 67% de ces joueurs déclarent également avoir déjà eu des problèmes visuels, tels que les maux de tête, des yeux rouges et secs...

A l'instar du sport traditionnel, les Esportifs font face à des blessures. [L'institut de recherche du bien-être de la médecine et du sport santé](#) a répertorié les blessures les plus régulières chez les Esportifs. Ils font face à deux types principaux de pathologie : les troubles musculo-squelettiques (douleurs articulaires) et les troubles de concentration.

Pour les troubles musculo-squelettiques, les principaux troubles se situent au niveau du poignet et de la main. La tendinite du pouce aussi appelée téno-synovite de Quervain, est causée par des gestes répétitifs des doigts et des mains. Le syndrome du canal carpien est une lésion qui touche le nerf pouvant amener à de la paresthésie. Mais les blessures ne sont pas uniquement au niveau du poignet et de la main, une hyper sollicitation de la tête amène à des cervicalgies. Pour les troubles de la concentration, ils sont nombreux : problèmes de vision, perte de sommeil, addiction et saturation physique ou psychique sont tous des troubles associés à la pratique Esportive.

---

<sup>9</sup> Indice de masse corporelle

Le rythme d'entraînement amène à de nombreux troubles et notamment des troubles liés à la nutrition. Le Centre de Recherche et d'Information Nutritionnelles préconise aux joueurs Esportifs de pratiquer 20 à 40 minutes d'activité physique modérée, 3 à 4 fois par semaine. Il met aussi en avant l'importance de l'hydratation et conseille ainsi de boire 2.7 à 3.7L d'eau par jour et d'éviter toutes boissons sucrées ou à base de caféine.

### **Une pratique qui peut s'avérer discriminante**

Le Syndicat des Editeurs de Logiciels et de Loisirs affirme que près de 17 millions de femmes jouent régulièrement aux jeux vidéo, cependant très peu d'entre elles se lancent dans une carrière Esportive. En effet, les femmes représentent seulement 6% des 1.3 million de pratiquants en compétition en France. Lors de la conférence des rencontres Esport et Mixité, organisées par Women in Games France, les raisons évoquées à ce résultat sont une construction sociale et un marketing genré, l'image de la femme régulièrement hypersexualisée malgré une évolution dans les dernières années, un manque de soutien des associations féministes et les comportements discriminants. Ce dernier point se traduit notamment grâce à l'anonymat qu'apporte Internet, à un milieu masculin et à une insuffisance de modération. Le monde de l'Esport étant un monde très masculin par une construction sociale forte lors de son émergence, la place de la femme est souvent remise en cause. Malgré certaines femmes reconnues telles que Laure « Bulli » Vallée ou Marie-Laure « Kayane » Norindr, la majorité des femmes subissent des discriminations lors de compétitions.

Afin de lutter contre ces discriminations, plusieurs acteurs et réseaux se sont créés afin de promouvoir l'entraide et la mixité dans l'Esport tels que Fairplay Alliance, Women in Games ou Gameher. La création de ligue uniquement féminine peut sembler paradoxale pour atteindre une mixité de l'Esport, mais est vue comme l'une des solutions principales. En effet, ces ligues et tournois féminins vont permettre un développement de la pratique féminine dans un premier temps et ainsi faire émerger des talents féminins qui pourront intégrer et s'imposer dans des ligues mixtes.

## BIBLIOGRAPHIE

- France Esport, « [Baromètre France Esport 2021](#) », 10 Janvier 2022
- Direction générale des Entreprises (DGE), Direction des Sports «[Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport](#) », 3 Juin 2021
- Level 256 « [Le développement de l'esport amateur en France](#) », 5 Mai 2021
- Denis Masségia « [Communication du groupe de travail sur l'esport](#) », 24 Juillet 2019
- Raphaëlle Karayan « [Naissance d'un fond d'investissement européen pour le jeu vidéo](#) », 9 Février 2022
- Sponsors « [Aldi France lance Continuity, une équipe esport](#) », 22 Mars 2022
- Sponsors « [Gameward poursuit ses stages esports à destination des jeunes](#) », 16 Février 2022
- Commission de la culture et de l'éducation « [Projet de rapport sur le sport électronique et les jeux vidéo](#) », 26 Avril 2022
- Ministère de l'économie, des finances et de la souveraineté industrielle et numérique « [Stratégie Esport 2020-2025](#) »
- Région Bretagne « [La région s'engage pour l'esport](#) », 9 juin 2020
- Gabriel Zignani « [Esport : les collectivités mettent leur grain de sel](#) », La Gazette des Communes, 6 Janvier 2022
- Francs Jeux.com « [Pour le CIO, un premier pas timide dans le monde de l'esport](#) », 23 Avril 2021
- News Tank Sport « [esport : « Nous serons des pionniers en Europe » \(Alexandra Boutelier, Consortium Stade de France\)](#) », 2 Février 2022
- Mehdi Laïdouni, « [Avec Obsession Arras Gaming, le e-sport possède enfin un lieu dédié à Arras](#) », La voix du Nord, 21 Avril 2022
- CHU Poitiers « [De l'esport pour le bien-être des résidents](#) », 22 Avril 2022
- L'enfant Bleu « [L'enfant Bleu sur Fortnite : Quand le jeu vidéo peut aider à sauver des vies](#) »
- Jonathan Lee « [Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why.](#) », The Washington Post, 19 Avril 2022
- Mouv' « [La retraite des E-sportif !](#) », 11 Mai 2022
- Dr Patrick Bacquaert « [esport et blessures : les dangers sont réels](#) », 30 Mai 2018
- Eva M « [Rencontre Esport et Mixité : Un succès pour WIG, France Esports et Paris&Co](#) », Women in games, 23 Juillet 2018
- Virginie Molho et Jean-baptiste Guillot, « [L'e-sport : véritable discipline sportive ?](#) », La Semaine Juridique Entreprise et Affaires n° 41, 13 Octobre 2016
- Nicolas Besombes, « [Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique](#) », 25 Février 2016

## CREDITS PHOTOS

Par ordre d'apparition :

@France Esport

@Jérôme Michaud

@Romain Digue

@Ligue de Football Professionnel

@Vitality.gg

@Zevent

@Capgame