

# Et si l'esport était un sport apprenant ?

**Alors que la Paris Games Week vient de s'achever et que le baromètre 2022 France Esports / Médiamétrie révèle que la France compte 10,8 millions d'internautes de 15 ans et plus fans d'esport (une hausse de 1,4 million par rapport à 2021), il convient de prendre la juste mesure de ce phénomène social en plein essor et de proposer une stratégie publique innovante qui lui soit adaptée.**

Dès 2018, le Larousse a été le premier à intégrer le terme « esport » dans son dictionnaire et à en proposer une définition. L'émergence d'un nouveau mot n'est jamais neutre : elle intervient a posteriori pour valider une nouvelle réalité sociale, ici l'existence d'une nouvelle forme de sport, électronique, pour l'essentiel composée de jeux vidéo. Avec les nouveaux mots viennent les nouveaux débats. Comme « l'esport est-il vraiment du sport ? ». En un sens, l'interrogation est surprenante. Se demande-t-on si la télémédecine est de la médecine ou si l'enseignement à distance est de l'enseignement ? La transition numérique, initiée il y a quelque quatre-vingts ans dans ce qui deviendra la Silicon Valley, concerne aujourd'hui toute notre société. Pourquoi le sport y échapperait-il ? En fait, cette question est bien souvent rhétorique – sa seule existence validant la négation qu'elle sous-entend. Pour autant, elle n'est pas à prendre à la légère, car elle est l'expression de vraies inquiétudes de santé publique : 50 % de la population française est en surpoids et 17 % souffre d'obésité avec, parmi les causes, une sédentarité excessive pour 80 % des plus de 18 ans !

J'ai récemment eu l'occasion de rencontrer la Karmine Corp, structure regroupant des champions français d'esport : préparation physique et mentale, entraînements rationalisés, accompagnement nutritionnel, etc. Rien n'est laissé au hasard. Et pour celles et ceux qui en douteraient encore, ces dispositifs sont devenus la norme dans l'esport de haut niveau. Et, que l'on considère l'esport comme un sport ou non, la réalité est que nous sommes bien en présence d'équipes qui pratiquent une activité de performance, tant physique que cognitive. D'ailleurs, la frontière entre mondes sportif et esports est de plus en plus poreuse : suivi de la haute performance et analyse des mouvements de l'athlète, applications de running avec défis et classements, home-trainers cyclistes permettant de grimper les cols mythiques du tour de France à l'abri des intempéries durant les mois d'hiver en sont autant d'exemples... Utiliser le jeu vidéo pour montrer que l'esport n'est pas du sport, ou l'inverse, n'a pas beaucoup d'intérêt. Au contraire, cela masque même les véritables enjeux concrets. Pour l'esport, ce sont les mêmes que ceux traités dans les politiques sportives classiques : haut niveau, inclusion et diversité, prévention de la santé, optimisation de la performance, éducation, structuration du mouvement local, nouveaux lieux de pratique, développement économique, etc. Il s'agit de les incorporer, en synergie, à l'action publique innovante.

Mais alors, quel rôle pour une collectivité territoriale comme Grand Paris Sud ? Les enjeux sont pour nous principalement éducatifs ! D'une part, il faut promouvoir et accompagner un usage responsable, raisonné, mais toujours ludique de l'esport. D'autre part, les impacts physiques et cognitifs – scientifiquement indéniables – sont à explorer et exploiter (orientation spatiale, acuité visuelle, traitement

de l'information, prise de décision, multitasking, créativité, mémoire sensitive, coordination visuo-haptique, etc.). Sans compter qu'à terme, l'esport peut receler des clés contre la sédentarité et être un acteur fort dans l'esport-santé. Gardons également en tête les pics d'activité physique générés par la console Wii, les jeux comme Just Dance, Ring Fit Adventure, Switch Sports ou encore l'application Pokémon Go. Des innovations, comme Esports Virtual Arenas (EVA) ou HADO Sport, poursuivent dans cette voie, mixant réalité virtuelle ou augmentée et engagement corporel et dessinant des perspectives à suivre. Pour travailler sur ces sujets, Grand Paris Sud a été la première collectivité territoriale à rejoindre France Esports, l'association qui fédère ce secteur, en septembre 2021. Éducation nationale, universités, maison de l'emploi et de la formation, missions locales, communes, entreprises, notre écosystème se mobilise pour intégrer l'esport et, par conséquent, le jeu vidéo, dans toutes ses composantes, au sein des politiques publiques du sport et de l'éducation portées par les collectivités locales.

L'esport est donc bel et bien un sport apprenant qui nécessite pour notre nouvelle génération un véritable parcours éducatif. Le savoir « ejouer » que nous avons développé en lien avec Pédagojeux, Team aAa et France Esports, en utilisant les médiathèques du territoire comme tiers-lieux numériques, est le point de départ de ce sport apprenant à l'école. Suivront des ateliers et clubs esports au sein de collèges et lycées, la création d'une filière post-bac de haut niveau et, bien évidemment, le développement de nombreuses filières d'emploi dans un secteur qui regroupe, outre le jeu vidéo, les outils de communication indéniables du futur.

Enfin, l'agglomération souhaite participer à la structuration de l'esport en France. Le développement de l'esport « amateur » passe certes par une meilleure détection des talents, ce que nous ferons prochainement sur notre territoire via des tournois avec des équipes professionnelles comme Solo Esport et Atlantide Wave, mais aussi par l'accueil d'événements dès 2024, année olympique, aux Arènes de l'Agora (salle de 3000 places à Évry-Courcouronnes) où résidera peut-être à terme le club du futur, capable de proposer à la fois un spectacle culturel, sportif et esports. Mais, à mon avis, le développement le plus significatif de la pratique de l'esport « amateur » passe dès maintenant par la création de tiers-lieux numériques et esports répondant aux normes que l'Etat et France Esports pourraient définir au niveau des territoires, où iront se côtoyer amateurs, professionnels, jeunes et parents : de nouveaux lieux innovants pour un sport apprenant !

**Michel Bisson**  
Président de la communauté  
d'agglomération Grand Paris Sud  
Maire de Lieusaint