

# Esport

Analyse du questionnaire



## Esport : un réel attrait et de premières initiatives mises en place pour le mouvement sportif, avec les JO en toile de fond.

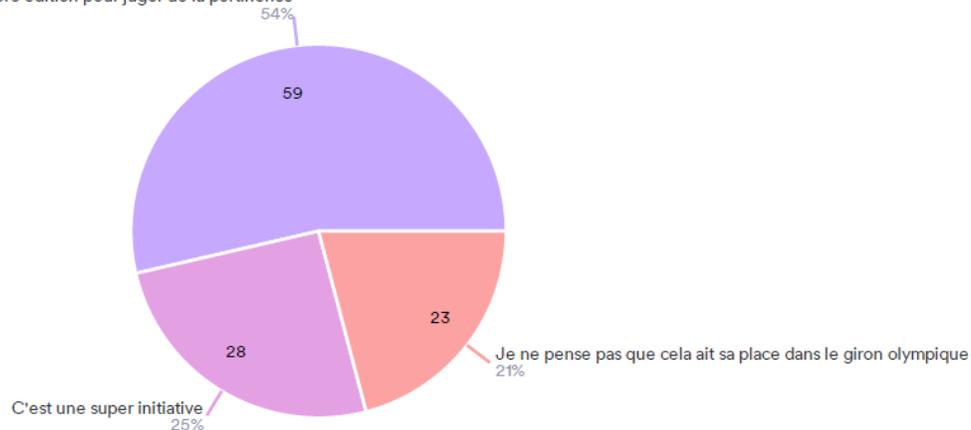
- Une très large majorité des **110 structures** interrogées (entités membres et territoires) s'intéressent à l'Esport, la pratique compétitive des jeux vidéo, et par extension au gaming et à savoir si cela est compatible avec le mouvement sportif.
- Si l'association entre les pratiques reste clivante pour certains, **80% des répondants estiment que l'Esport est un complément/extension du sport.**
- Une majorité attend la première édition des JO de l'Esport annoncé en Arabie saoudite en 2027 avant de juger.
- **20 % des répondants indiquent avoir déjà lancé une stratégie ou initiative connexe** dans un écosystème qui a de nombreuses choses à prendre ou à apprendre du mouvement sportif.
- Le CNOSF doit jouer un rôle dans sa structuration selon les répondants qui pour **63 % d'entre eux ont exprimé un besoin d'accompagnement.**
- Pistes privilégiées pour les structures qui envisagent de se lancer : développer une pratique pour les amateurs en accompagnant les clubs (30 %) et proposer une offre mêlant gaming et sport.



# Le mouvement sportif curieux de la première édition des JO de l'Esport

- Une majorité des personnes interrogées avaient déjà entendus parlé de l'Esport (80 %) et savent qu'il s'agit de la pratique compétitive des jeux vidéo (60 %), à laquelle nous associons par extension dans le mouvement sportif des initiatives « gaming ».
- 59 % des personnes interrogées attendent de voir la première édition avant de se prononcer sur les JO de l'Esport

J'attends de voir la première édition pour juger de la pertinence



=> Le CIO a annoncé en juillet 2024 l'officialisation des premiers JO de l'Esport en 2025, édition reportée en 2027.

## Méthodologie

- Questionnaire adressé aux membres entre le 10 décembre 2024 et le 31 janvier 2025.
- 110 REPONDANTS : 55 MEMBRES + 55 CROS / CDOS
- Interviews en complément pour détailler certaines initiatives évoquées par les répondants.

# Le mouvement sportif globalement convaincu de son lien avec le sport

1. "Les **joueurs d'Esport** possèdent des compétences spécifiques que des athlètes pourraient et devraient développer (réflexes, rapidité, concentration...)."
2. "Plusieurs clubs omnisports développent déjà des stages ou **sections Esport/sport** qui permettent de **toucher un nouveau public** et de sensibiliser aux risques du numérique."
3. "Les deux pratiques **se complètent** : le sport aide à la concentration et à la gestion du stress, tandis que l'Esport améliore les réactions aux stimuli visuels et auditifs, ainsi que le travail collaboratif."
4. "La sédentarité augmente, et **si l'Esport ne cherche pas à intégrer l'activité physique**, il passe à côté de la promotion du bien-être et de la santé."

- 68% estiment que l'Esport est plus proche de la culture du jeu vidéo que de la culture sportive
- 80% estiment que l'Esport est un complément/extension du sport

# Différents facteurs freinent ces acteurs pour s'engager dans l'Esport



- 1** Manque de compréhension de la culture Esport
- 2** Manque d'activité physique dans la pratique de l'Esport
- 3** Absence d'un organe de gouvernance national
- 4** Propriété intellectuelle des jeux détenue par les éditeurs
- 5** Méconnaissance d'une structure d'accompagnement

# Des entités qui commencent à se développer, mais qui souhaitent un accompagnement pour mieux appréhender

31%

SOUHAITENT SE  
RENSEIGNER SUR LE  
SUJET AVANT DE  
PRENDRE UNE DÉCISION

25%

PENSENT QU'IL EST  
TROP PRÉMATURÉ  
POUR L'ENVISAGER

18%

DÉFINISSENT UNE  
STRATÉGIE POUR LE  
DÉVELOPPER

4%

NE SOUHAITENT PAS  
ALLER VERS L'ESPORT

# Pistes privilégiées en cas de lancement



## MEMBRES

- 1 **Développer une offre de pratique pour les amateurs**
- 2 **Créer vos propres événements**

## CROS / CDOS

- 1 **Accompagner les clubs dans leur développement**
- 2 **Développer une offre mêlant gaming et sport réel**

# Le mouvement sportif pense que le CNOSF a un rôle à jouer

« *Le CNOSF doit être parmi les décideurs et les développeurs pour que le mouvement sportif ne passe pas à côté.* »

- 1. Structuration et régulation de la discipline, soit obtenir une reconnaissance institutionnelle, fixer une gouvernance et définir un cadre réglementaire.**
- 2. Faire le lien avec le CIO et les JO de l'Esport à venir**
- 3. Développement de la pratique amateur et éducative et promotion de pratiques mixtes**

« *Accompagner son développement amateur pour lutter contre ses excès (sédentarité, temps d'écran, etc...) »*

- 4. Accompagnement et échanges de bonnes pratiques**

➤ **62%** des répondants ont besoin d'un accompagnement autour de cette thématique