

L'esport : sportivisation du jeu vidéo et émergence d'un phénomène culturel

Suzanne Cornu, du Département des Langues étrangères appliquées
de la Faculté des Langues, Cultures et Sociétés (FLCS) de l'Université de Lille,
autrice du mémoire Influence et impact culturel de l'événementiel esport français

Près d'un Français sur deux joue régulièrement à des jeux vidéo, que ce soit sur téléphone, console ou ordinateur, seul ou en groupe, en ligne ou en présentiel, mais cette pratique de loisir se distingue de l'esport, qui désigne une pratique compétitive organisée et encadrée entre plusieurs joueurs.

L'esport ne se limite pas à un type de jeu ou de plateforme. Les jeux de stratégie comme *Starcraft* ou *League of Legends (LoL)*, très populaires en France, coexistent avec les FPS¹ (*Counter-Strike*, *Valorant*).

Bien que médiatisé de plus en plus largement et accompagné d'un vocabulaire propre (athlètes, arènes, managers, clubs...), l'esport reste mal connu d'une large partie du public et fait l'objet de représentations ambivalentes ; certains le considérant encore au mieux comme un simple loisir ou un divertissement virtuel.

L'esport, ou sport électronique, repose sur des situations motrices, compétitives, codifiées et structurées² qui permettent de le distinguer du jeu vidéo loisir et d'en faire un domaine défini et identifiable.

- Situation motrice : le joueur est actif, mobilisant des compétences motrices et cognitives (coordination œil-main, réflexes, stratégie) avec une action intentionnelle, et non un simple visionnage.
- Situation compétitive : l'esport repose sur la confrontation entre joueurs ou équipes, dans une logique de performance, avec résultats mesurables (victoire, défaite, classements...).
- Situation codifiée : l'activité est encadrée par des règles précises, définies par les éditeurs ou organisateurs de tournois, avec arbitrage et formats de compétition (BO1, BO3, ligues...).
- Situation structurée : l'esport s'inscrit dans un écosystème organisé : clubs, organisateurs, plateformes de diffusion, sponsors et politiques publiques.

L'esport, forme compétitive du jeu vidéo, se situe à la jonction du sport, du numérique et de la culture populaire.

1 De l'anglais *First-Person Shooter*, jeu de tir à la première personne dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux de son personnage.

2 Selon Nicolas Besombes, l'institutionnalisation constitue l'un des marqueurs de la sportivisation. En France, le sport est encadré par des fédérations, qui confèrent aux disciplines qu'elles reconnaissent une légitimité directe dans la culture populaire. Bien que l'esport dispose d'un écosystème organisé, il ne bénéficie pas encore d'une reconnaissance institutionnelle totale, ni d'une assimilation complète dans l'imaginaire collectif, ce qui explique l'usage du terme *Situation structurée* plutôt que *Situation institutionnalisée*.

Son essor rapide, économique et médiatique, interroge la reconnaissance sociale de cette discipline et soulève des questions d'inclusion et de légitimité.

Dès lors, comment comprendre la construction de l'esport comme pratique sportive et culturelle à part entière ? En quoi cette fusion entre jeu, compétition et innovation technologie traduit-elle les mutations contemporaines du rapport au sport, à la culture et à l'identité ?

Pour éclairer ces enjeux, on reviendra d'abord sur l'évolution et la structuration de l'esport comme pratique en pleine expansion. On examinera ensuite les dimensions culturelles et symboliques de cet univers, à la croisée du numérique et du spectacle sportif. Enfin, on s'interrogera sur les enjeux sociaux et de mixité qui accompagnent sa démocratisation, notamment en matière d'inclusion et de représentation.

Une pratique en pleine évolution

Si la recherche situe la naissance de l'esport dès 1972 avec la première compétition sur *Spacewar!*, il faut attendre les années 1980 et l'essor des jeux d'arcade pour voir se multiplier les premiers événements organisés. La discipline commence réellement à prendre corps dans les années 1990 et 2000, avec l'apparition de saisons, de ligues et de formats compétitifs organisés. A partir des années 2010, l'esport connaît une véritable massification et une popularisation accélérée, notamment grâce à la diffusion sur des plateformes comme YouTube et Twitch.

En 2022, l'esport en France représentait un marché de 116 millions d'euros, avec 230 joueurs professionnels et plus de 1 000 emplois équivalents temps plein.³ Quelques années auparavant, en 2019, le chiffre d'affaires était de 50 millions d'euros, avec 650 emplois, dont 52 % dans les équipes professionnelles.

En 2023, 11,8 millions de Français de plus de 15 ans sont pratiquants ou consommateurs d'esport, soit 23 % des internautes de cette tranche d'âge.⁴ La fréquentation des événements sur le territoire national est également en forte croissance, avec plus de 500 000 spectateurs recensés sur la même année, tandis que le secteur comptait environ 400 structures et clubs, professionnels ou amateurs, dont certains ont acquis une dimension internationale.

Fort de cette structuration et de cette reconnaissance croissante, l'esport tend à s'imposer comme un acteur à part entière du paysage sportif mondial. Ainsi, à la veille des Jeux Olympiques de Paris 2024, le Comité international olympique a approuvé la création des *Olympic Esports Games*, consacrant ainsi le rôle grandissant de cette discipline sur la scène internationale.

Des jeux et des univers à la croisée du sport et de la culture

Originaire des États-Unis et de Corée du Sud, l'esport s'est progressivement implanté en France, avec une médiatisation croissante, l'apparition de clubs structurés, des événements grand public et la transposition de codes venus du sport traditionnel ou du numérique.

³ Source : BPI France, 2023.

⁴ Source : Observatoire économique de l'esport, 2024.

Comprendre l'esport nécessite de croiser plusieurs approches : technique, culturelle, médiatique, économique et territoriale. Deux cultures dominantes le structurent : la culture numérique et celle du spectacle sportif.

Les personnalités issues d'Internet (streamers et youtubeurs) jouent un rôle central dans la légitimation des clubs et dans la construction d'une identification héroïque auprès du public. Dans ce contexte, le choix des jeux et des plateformes traduit également des enjeux de représentation, encore débattus autour de la question de la violence et de l'image des joueurs dans le secteur.

Comme dans le sport traditionnel, les valeurs de performance, effort, stratégie collective et intensité mentale sont présentes. L'existence de coachs, préparateurs mentaux, nutritionnistes et d'équipes structurées, ainsi que la fatigue induite par les compétitions, témoignent d'un écosystème sportif complet, avec ses propres codes et exigences.

Du point de vue économique, les événements d'esport génèrent d'ailleurs des retombées directes significatives : billetterie, vente de produits dérivés, partenariats, ou encore mobilisation de services techniques et audiovisuels locaux. Au-delà de cet impact économique, l'esport participe aussi au rayonnement des territoires hôtes de grands événements, en leur conférant une image jeune, dynamique et résolument progressiste.

En France, la massification de la pratique dépasse largement la capacité des instances à l'encadrer et à la valoriser, de sorte que cette progression spectaculaire s'inscrit encore dans un cadre juridique et institutionnel marqué par une relative indétermination. Elle dépasse également une partie du public, encore peu familiarisée avec cette discipline.

Malgré la médiatisation croissante et le développement des clubs, de nombreux Français conservent une connaissance limitée de l'esport, et certains portent un regard critique, voire hostile, sur son expansion. L'esport demeure ainsi un objet en construction, dont la définition et la légitimité sociale ne sont pas encore totalement établies, et dont l'appropriation culturelle se poursuit.

[Les enjeux de mixité et d'inclusion](#)

Bien que l'esport se joue dans un univers virtuel, où la force physique ne constitue pas un facteur déterminant, les femmes restent très peu représentées, que ce soit comme joueuses professionnelles, créatrices de contenu ou dirigeantes. En 2023, on compte ainsi seulement une femme pour 1 000 joueurs parmi les plus riches de la discipline. Cette disparité s'explique par une combinaison de facteurs structurels, culturels et sociaux.

D'abord, les stéréotypes de genre orientent dès l'enfance les filles vers d'autres activités que les jeux compétitifs. Les représentations traditionnelles de la compétition, souvent associées à la masculinité, découragent les jeunes filles de s'engager dans l'esport, malgré un important potentiel d'intérêt pour le jeu vidéo.

Ensuite, la majorité des licences phares ciblent explicitement un public masculin, que ce soit par leur narration, leurs personnages ou leur communication. Cette orientation limite l'attrait des titres pour les femmes et creuse un retard en termes d'expérience et de maîtrise des jeux actuels.

Enfin, les comportements sexistes, la misogynie et la toxicité en ligne sont monnaie courante dans les communautés de joueurs.

Cet environnement freine fortement la participation des femmes et leur persévérance dans la discipline, un quart d'entre elles déclarant que cette situation les dissuade vivement de jouer à des jeux multijoueurs.

Cette situation se reflète dans la professionnalisation de l'esport : alors que la pratique du jeu vidéo est globalement équilibrée entre femmes et hommes, les femmes ne représentaient que 6 %⁵ des sportifs amateurs en 2022 et une part encore plus marginale parmi les professionnels. Cette faible présence limite leur visibilité, leur accès aux sponsors et aux ressources nécessaires pour rivaliser avec les hommes sur un pied d'égalité.

Pour remédier à ces inégalités, plusieurs solutions sont envisagées : la création d'équipes, de ligues et de compétitions féminines ou pour minorités de genres peuvent servir de tremplin à la professionnalisation. Parallèlement, il est essentiel de combattre les comportements toxiques dans l'environnement vidéoludique, par exemple au moyen de systèmes de modération et par la promotion d'une culture plus inclusive. La visibilité accrue de figures féminines dans les clubs, les médias, les événements et les instances dirigeantes reste également un levier indispensable pour construire progressivement la mixité dans l'esport.

Une pratique ouverte, structurée et en pleine expansion

Ni tout à fait sport, ni seulement divertissement numérique, ni entièrement industrie culturelle, l'esport est un objet mouvant, à la fois technique et social, qui se développe en France dans un cadre encore en construction.

Sa reconnaissance par les institutions et le public français demeure limitée, ces derniers lui réservant parfois des jugements prudents, voire réprobateurs, tandis que la place accordée aux femmes constitue un enjeu majeur de démocratisation.

Pourtant, avec sa structuration croissante, la médiatisation, l'essor des clubs et des compétitions, l'esport se définit comme une discipline où performance, culture et technologie se rencontrent, et où la pratique compétitive du jeu vidéo devient un champ d'excellence et d'innovation.

Comment accompagner la structuration de l'esport tout en répondant à ses fragilités et en transformant le regard porté sur cette discipline ?

A Roubaix, le développement de l'esport constitue un prolongement naturel de l'écosystème des industries créatives du territoire, déjà marqué par vingt ans d'innovation numérique et culturelle.

C'est dans ce cadre que SPORTCUBE s'implante, structurant un campus faisant dialoguer formation, compétition et culture de l'esport en résonance avec l'esprit entrepreneurial et solidaire du territoire roubaisien.

⁵ Source : Baromètre France Esports, 2023.

De la reconversion à l'innovation : quand le numérique redessine Roubaix

Solenne Lagrange, présidente-directrice générale de SPORTCUBE

OVH s'est installé à Roubaix en 1999, suivi d'Ankama en 2007. Au tournant des années 2010, Roubaix a vu l'arrivée de la Plaine Images en 2012, de Blanchemaille by Euratechnologies en 2014 et de Showroomprivé en 2016, positionnant la ville dans un mouvement de renouveau axé sur le numérique, l'audiovisuel et le commerce digital.

Ces expériences de reconversion successives ont permis au territoire de tirer parti de réussites économiques et, dans une logique d'écosystème, de stimuler la croissance locale d'activités liées à l'industrie créative.

Ainsi, l'ouverture du tout nouveau campus esport, fin août 2025, s'inscrit dans cette continuité de développement. Il s'étend sur plus d'un hectare et rassemble trois espaces complémentaires et autonomes dans le quartier de l'Union : une résidence étudiante, un centre de formation et un centre esport.

En lien avec les projets déjà déployés à la Plaine Images, ce campus renforce l'écosystème existant autour des campus ARTFX et Piktura, et consolide la vocation stratégique du territoire : constituer un véritable pôle d'attractivité européen pour l'industrie créative, un lieu où innovation, formation et passion se rencontrent.

SPORTCUBE, le hub de l'esport français à Roubaix

Formation, excellence et cohésion sociale

Au cœur du nouveau campus esport, SPORTCUBE incarne la dynamique d'innovation et de professionnalisation qui anime le territoire roubaisien. L'entreprise exploite à la fois le centre de formation et le centre esport, deux espaces complémentaires conçus pour répondre aux attentes des passionnés de jeux vidéo et des amateurs de compétitions en ligne.

Le centre de formation s'étend sur quatre salles modernes, pensées pour accueillir jusqu'à 120 apprenants. Ici, la pédagogie dépasse la simple transmission de savoirs techniques : elle repose sur un véritable apprentissage global. Les *soft skills* — autonomie, discipline, travail en équipe, gestion du stress — y sont cultivées au même titre que les compétences professionnelles, de l'animation esport à la gestion d'événements, en passant par la production audiovisuelle et la gestion de communautés.

Au-delà des jeunes étudiants et passionnés, SPORTCUBE s'engage également auprès des adultes en reconversion. A travers "*Back to the Game*", l'entreprise concentre ses efforts sur l'insertion professionnelle et le retour à l'emploi de ceux qui en sont éloignés. L'objectif est de favoriser leur émancipation grâce à des parcours adaptés aux besoins spécifiques du secteur, tout en répondant aux enjeux d'inclusion.

A terme, SPORTCUBE ambitionne de proposer une certification unique, inspirée du BPJEPS,⁶ adaptée aux spécificités du secteur esportif.

En attendant, grâce aux certifications Qualiopi,⁷ les formations s'articulent autour de diplômes inscrits au Répertoire national des certifications professionnelles, gages de sérieux et de reconnaissance nationale.

Compétition et performance

Adossé à ce pôle de formation, le centre esport entend faire vibrer le campus au rythme des compétitions et des entraînements. Le “ *Nexus* ”, véritable cœur du lieu, peut accueillir jusqu'à 150 spectateurs venus assister aux tournois et événements. Un vaste espace gaming permet aux joueurs de s'entraîner dans des conditions optimales, tandis qu'une salle de sport consacrée au conditionnement physique rappelle que la performance esportive s'appuie collectivement sur la forme et la santé.

Culture, convivialité et éducation

En continuité de ses pôles dédiés à la formation et à la compétition, SPORTCUBE utilise le jeu vidéo comme outil et levier éducatif pour répondre aux réticences d'une partie du public encore à conquérir. L'entreprise ouvre ainsi une “ *Academy* ” destinée aux jeunes de 7 à 17 ans, afin qu'ils y développent, au cours d'activités périscolaires ou de stages de vacances, l'esprit d'équipe, le respect, le sens des responsabilités dans un rapport sain à la compétition.

En complément, le QG rétro-gaming “ *Chez Mémé Gameuse* ” offre un lieu de vie unique, combinant restauration, bar, consoles et PC dans une ambiance inspirée des univers 16 bits et de la pop culture. On pourra y partager un repas, une partie, un souvenir : un espace convivial conçu pour faciliter les rencontres intergénérationnelles de passionnés ou de novices, où le plaisir de jouer se mêle à la gastronomie et aux échanges.

Un nouveau regard

Consciente des enjeux sociaux, culturels et éducatifs liés à l'esport, SPORTCUBE met en œuvre une approche globale pour changer le regard sur l'esport en France. Par la formation, la professionnalisation, l'insertion des adultes, l'accompagnement des jeunes et la promotion d'une culture inclusive et conviviale, l'entreprise contribue à légitimer cette discipline, jusque-là encore mal connue d'une partie du public.

Au-delà de cette mission, SPORTCUBE porte une ambition plus large : faire de l'esport un levier d'engagement social à part entière, au service des grands enjeux de société. A travers ses programmes, l'entreprise utilise la pratique vidéoludique comme un outil d'éducation, de cohésion et de prévention, notamment autour de la promotion de la santé, de la lutte contre le décrochage scolaire et de l'égalité des chances.

6 Brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation populaire et du sport.

7 Certification qualité des prestataires de formation, attestant de la conformité à un référentiel national pour accéder à des financements publics ou mutualisés

Si Marcoussis représente le haut niveau du rugby et Clairefontaine celui du football, Roubaix entend, avec SPORTCUBE et son centre esport, devenir un terrain d'excellence pour l'esport français, soutenu par une équipe de professionnels spécialisés.

Entre apprentissage, performance, innovation et culture partagée, le campus illustre ainsi comment le jeu vidéo compétitif peut devenir un véritable vecteur de rayonnement, d'émancipation et de cohésion sociale, tout en consolidant la place de l'esport dans le paysage sportif et culturel français.

Pour obtenir des informations détaillées sur les initiatives et les programmes de SPORTCUBE, ainsi que sur son rôle dans le développement de l'esport en France, consultez : <https://wearesportcube.com/>