

## **Questions et réponses concernant le rapport «e-sport – rapport et position de l’OFSP»**

### **Qu’est-ce que l’e-sport?**

Le terme «e-sport» désigne la pratique en compétition de jeux vidéo. Elle nécessite des compétences et des habiletés aussi bien physiques que psychiques. Les joueurs suivent des entraînements, s’affrontent individuellement ou en équipes dans le cadre de tournois internationaux et constituent des équipes nationales. L’e-sport entre ainsi dans la catégorie des «e-games», qui désigne de façon générale la pratique de jeux vidéo sur divers appareils (ordinateur, téléphone portable, console, etc.).

### **Quels sont les risques liés à l’e-sport?**

- L’e-sport, et notamment les jeux de guerre, ne correspond pas aux valeurs fondamentales de la conception actuelle du sport (risque de réputation pour le sport).
- L’e-sport est largement tributaire des éditeurs de jeux, qui détiennent les droits de propriété et dictent les règles du jeu. Ces dernières peuvent changer lorsqu’une nouvelle version du jeu voit le jour, et ce, sans que les joueurs ou les fédérations puissent prendre position à ce sujet. Etant donné que les éditeurs ont toujours un intérêt économique, ce sont les aspects monétaires qui priment dans l’e-sport, et non les principes sur lesquels repose le sport traditionnel.
- L’e-sport comporte, par son caractère hautement technologique, un risque particulier de fraude et de manipulation. Bien que les autorités publiques, les sociétés de paris et les organisations sportives soient engagées et compétentes pour prendre des mesures contre la manipulation des compétitions sportives, elles ne sont pas en mesure de le faire dans le domaine des jeux électroniques pour diverses raisons, notamment parce qu’elles ne disposent pas des droits de propriété nécessaires sur les jeux.
- Les fédérations nationales et internationales ne décident pas des disciplines (jeux). C’est l’organisateur de l’événement, et non les milieux du sport, qui détermine les disciplines (jeux) lors des tournois.
- L’intégration du e-sport dans le monde du sport risque de dénaturer la notion de sport. Il existe également le danger de voir les divisions consacrées au e-sport dans les fédérations sportives influencer l’identité de ces dernières et celui de voir s’instaurer une concurrence interne avec le sport traditionnel.
- Les conséquences sur la santé d’un entraînement de 6 à 8 heures quotidiennes devant un écran ou de compétitions se déroulant sur de nombreuses heures ne sont pas suffisamment connues.
- Le mode de vie principalement sédentaire est renforcé par la pratique de jeux vidéo – le risque de maladie de civilisation en est accru. L’intégration du e-sport à l’univers sportif peut ainsi conduire à un affaiblissement de l’importance du sport en matière de prévention de la santé.

### **Pourquoi la Confédération (l’OFSP) s’occupe-t-elle de l’e-sport?**

L’e-sport se développe de façon exponentielle et tente d’intégrer l’univers du sport traditionnel. Cette situation présente des opportunités ainsi que des risques pour les sports conventionnels. Le sport de droit public et les acteurs du secteur privé n’ont, à ce jour, pas adopté de position unanime concernant l’organisation, la reconnaissance ou le soutien du e-sport par le système du sport. L’OFSP a donc abordé cette thématique de manière proactive, évalué les chances et les risques actuels et adopté une position quant au e-sport.

En outre, la fondation culturelle Pro Helvetia soutient l’industrie du jeu vidéo en Suisse depuis 2010. Les jeux vidéo sont devenus un phénomène socioculturel mondial et ont donné naissance à une véritable culture. L’e-sport fait partie intégrante de celle-ci.

### **Pourquoi l’e-sport veut-il être reconnu comme sport à part entière en Suisse?**

La reconnaissance de l'e-sport comme sport à part entière s'appuie sur ces quatre objectifs:

1. Une meilleure acceptation sociale, une plus grande légitimité et une amélioration de l'image
2. La perspective d'un soutien public à travers le sport
3. Une amélioration des conditions cadres pour les acteurs du e-sport en Suisse
4. L'intégration et l'utilisation au sein des structures ainsi que l'organisation du sport

### **Quels sont les pays qui ont déjà reconnu l'e-sport comme sport à part entière?**

L'e-sport est déjà reconnu comme une discipline officielle dans plus de 60 pays, notamment la Chine, la Corée du Sud et les États-Unis. En France, les règles juridiques et en matière de droit de séjour applicables aux adeptes de cette pratique sont les mêmes que celles applicables aux sportifs «conventionnels» depuis 2016. Une distinction nette a de plus été opérée entre les jeux de hasard et l'e-sport. Cependant, ce dernier ne bénéficie pas pour autant d'une reconnaissance officielle explicite.

### **Quel rôle joue Swiss Olympic en relation avec l'e-sport?**

Aucune demande formelle d'affiliation n'a été formulée à ce jour auprès de Swiss Olympic. Une déclaration d'intention a cependant déjà été déposée. Conformément aux statuts de Swiss Olympic, une affiliation ne serait en principe pas exclue, sous réserve de respecter les valeurs éthiques et d'apporter la preuve que l'e-sport représente une activité motrice à part entière.

### **L'e-sport sera-t-il olympique?**

L'e-sport a fait l'objet de démonstrations à l'occasion des Jeux asiatiques fin août/début septembre 2018. La question de l'intégrer au programme des Jeux Olympiques n'a pas encore été tranchée. Lors d'une rencontre entre le CIO et les représentants de la discipline fin juillet 2018 à Lausanne, le CIO a souligné que de trop nombreuses questions restent en suspens pour envisager une intégration du e-sport au programme olympique.

### **Pourquoi la Confédération ne soutient-elle pas l'e-sport avec des subventions d'encouragement du sport?**

Le programme Jeunesse+Sport a formulé une première position provisoire au sujet du e-sport. L'intégration de ce dernier au sein du programme Jeunesse+Sport n'est pas possible actuellement, car cette discipline ne répond pas aux exigences décrites dans les principes juridiques et programmatiques de J+S en matière d'encouragement des aptitudes physiques.

Les autres domaines de l'encouragement du sport de la Confédération (encouragement des fédérations, infrastructure, grands événements, etc.) n'ont à ce jour pas encore eu à prendre position quant à un possible soutien. Cela soulève la question de savoir si l'e-sport peut contribuer à atteindre les objectifs d'encouragement du sport de la Confédération définis aujourd'hui, car il ne contribue quasiment pas à augmenter l'activité physique et sportive. Par ailleurs, les jeux vidéo consacrés à la guerre, qui constituent une grande partie du e-sport, ne participent pas vraiment à la promotion des comportements permettant d'ancrer les valeurs positives du sport dans la société et de combattre les effets secondaires indésirables. De ce point de vue, un soutien à travers l'encouragement du sport de la Confédération ne se justifie pas.

### **Qui soutient déjà l'e-sport en Suisse?**

En Suisse, l'e-sport est majoritairement soutenu par l'industrie du jeu elle-même, ainsi que par la forte implication de grandes entreprises de médias et de communication, comme UPC ou Blick. Depuis 2018, il existe en Suisse la Swiss eSport League (SESL), dont les débuts ont été un succès. Postfinance, engagée depuis juillet 2018, est la première entreprise financière à soutenir l'e-sport et à financer sa propre équipe.

### **Existe-t-il une fédération en Suisse?**

Oui, il existe la Swiss eSport Federation (SeSF), qui s'engage pour les intérêts et la reconnaissance du e-sport en Suisse. Fondée en 2008, la SeSF compte actuellement 37 associations membres (site Internet SeSF, 2018). Trois d'entre elles sont des divisions e-sport de clubs de football, qui comptent quelques joueurs professionnels sous contrat.

**De quelle manière l'e-sport est-il soutenu par les pouvoirs publics?**

Dans le domaine public, certains cantons et communes soutiennent des manifestations d'e-sport. En outre, la fondation culturelle Pro Helvetia soutient l'industrie du jeu vidéo en Suisse depuis 2010, mais pas l'e-sport.