



QUI SOMMES-NOUS ?

L'Association Cantonale Genevoise d'E-Sport (GENEVA E-SPORT) a été fondée le 19 octobre 2014 à Genève. Elle est devenue une association faitière le 25 octobre 2015, avec 4 membres moraux, puis elle a pris la place de la Fédération Genevoise en novembre 2016, avec 8 membres moraux.

C'est à la suite de diverses rencontres et d'une première Viewing Party, organisée dans les locaux de l'Université, que l'envie de créer une association cantonale s'est concrétisée. Puis, avec l'apparition de nombreuses structures à buts similaires dans la région, le besoin d'une Fédération Cantonale s'est fait sentir.

Aujourd'hui, plus de 380 membres physiques soutiennent nos activités. Nous travaillons main dans la main avec les associations locales pour développer le Gaming et l'E-Sport et défendre nos intérêts. Nos buts sont formulés à l'article 3 des statuts de la Fédération.

Lors de nos deux premières années d'activité, nous avons organisé ou participé à l'organisation de 28 tournois ainsi que 7 Viewing Parties. Nous avons également rencontré nos premiers partenaires et entamé des démarches pour faire reconnaître l'E-Sport comme une discipline à part entière.

Rejoignez-nous pour faire bouger l'E-Sport à Genève !

L'E-Sport est un phénomène récent, difficile à cerner et définir, et pose de nombreuses questions de société. Après de nombreuses discussions, voici notre définition (actuelle) ainsi qu'un manifeste regroupant nos prises de position sur ces questions qui font débats.





INTRODUCTION

La Fédération, en temps que représentante de structures et de joueurs de jeux électroniques et vidéo, prend position par rapport à certaines thématiques de société.

L'arrivée soudaine de l'E-Sport comme élément majeur du divertissement vidéoludique a rendu certaines de ces thématiques omniprésentes dans les médias. Leur traitement, trop souvent alimenté par des préjugés et par des mauvaises connaissances du sujet, nous encourage à prendre positions sur ces questions.

C'est à travers un travail de délibération interne que les membres de notre Fédération ont pris position sur ces différentes questions et ont permis une rédaction commune de ce manifeste.

Notre définition de l'E-Sport

Le sport électronique, ou E-Sport, est la désignation donnée à la pratique d'un jeu vidéo ou d'un jeu électronique à la manière d'une discipline sportive à travers des entraînements et compétitions.

Cela implique une volonté de dépassement de soi, via un travail de recherche d'amélioration des performances, essentiellement la technique, la stratégie et la coordination d'équipe, tout en acceptant certaines règles du jeu et normes de conduite.

Il peut être pratiqué de façon intense avec une aspiration lucrative, on parle alors de Pro-Gamers, ou d'e-sportifs professionnels.





QUESTIONS FRÉQUENTES

Le speedrun peut-il être considéré comme de l'E-Sport ?

Oui, car un E-Sport n'est pas forcément en multijoueur, il est possible de faire une performance en terme de score ou de temps, à l'instar de certains sports (ski, etc.). Tant que les conditions de départ sont justes et équitables, sans assistance d'outils.

Est-ce que les courses de drones ou les combats de robots sont de l'E-Sport ?

Ils rentrent plutôt dans la catégorie des "sports mécaniques", et possèdent dès lors leur propre fédération et structures... Mais la frontière entre sports mécaniques, électroniques, et jeux vidéo va être de plus en plus poreuse à mesure que des nouvelles technologies apparaissent.

La présence d'aléatoire n'est-elle pas éliminatoire pour déterminer quel jeu est e-sportif ou non ?

L'aléatoire, tant qu'il est dosé, mesurable et accepté par les deux joueurs, ne pose pas de problème. Il se retrouve également dans le sport traditionnel, avec un lancé de pièce en début de match, des changements de vent, des rebonds imprévisibles, etc.

Donc s'il y a de l'aléatoire, n'est-ce pas comparable aux jeux d'argent ?

Même avec des gains importants à l'issue de certaines compétitions, l'E-Sport n'est pas et ne doit pas être confondu avec les jeux d'argent. La transparence sur les

probabilités incluses dans le gameplay, ainsi que le dosage de l'aléatoire doivent proposer des jeux où les choix des joueurs ont une influence importante sur l'issue du match. De plus, les actions ne sont pas directement reliées à une valeur monétaire mesurable, et il n'est jamais possible de payer pour ré-intégrer une compétition de laquelle on aurait été éliminé.

Le Gaming et l'E-Sport sont-ils exactement la même chose ?

Pas exactement, le gaming est plus large et comprend des jeux prévus pour l'expérience vécue, sans aucune logique compétitive : jeux d'horreur, de construction, d'exploration, pour le scénario, etc. Par contre, dès qu'une logique compétitive s'installe, qu'elle soit prévue ou non par les créateurs, et dès que les joueurs acceptent certaines règles du jeu et normes de conduites, même dans un cadre amical, on peut parler d'E-Sport.

- Rédigé suite au consensus de février 2016 à la réunion inter-structure de Geneva E-Sport. Modifié à la réunion inter-structure du 28 octobre 2016.

PRATIQUE EXCESSIVE & DÉSOCIALISATION

La pratique excessive du jeu vidéo est souvent liée à un problème scolaire, familial, social ou professionnel. Il existe des services spécialisés pour venir en aide aux joueurs et à leur entourage.

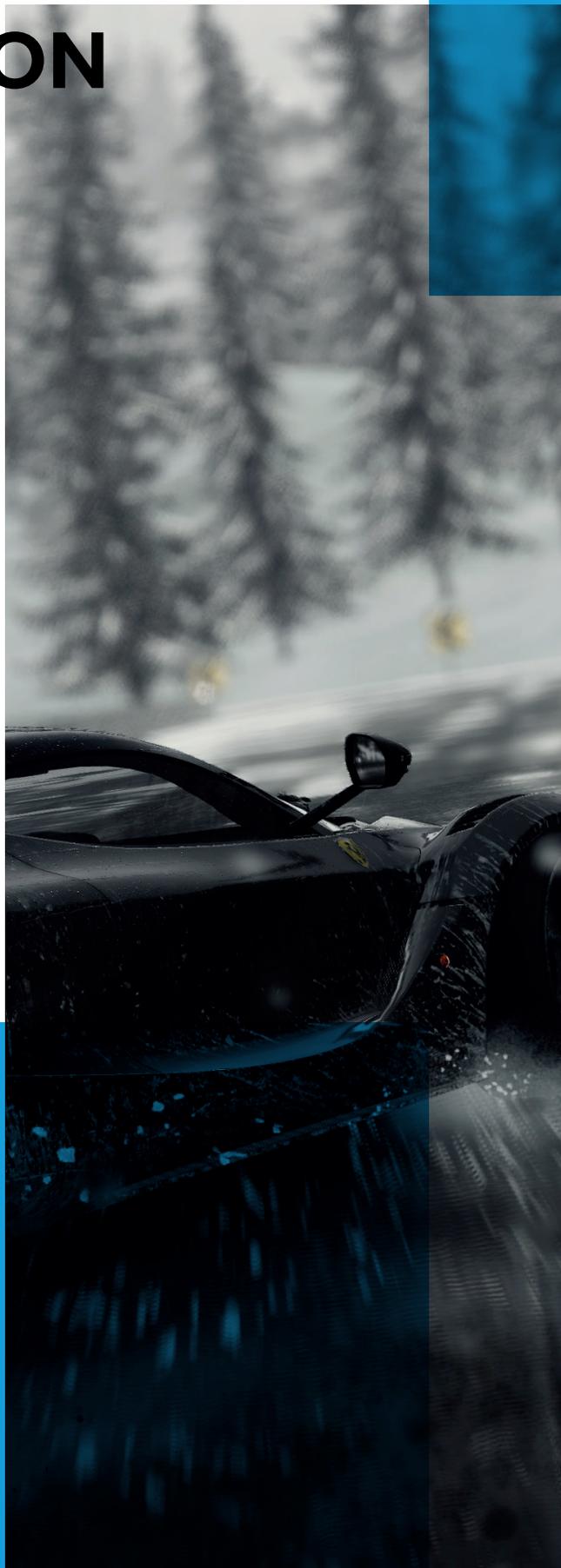
L'isolement, souvent considéré comme une conséquence de la pratique excessive consommation abusive de jeux vidéo, est aussi à considérer comme une cause.

Notre Fédération souhaite offrir une opportunité de lutte contre l'isolement, mais également diminuer les risques de pratiques excessives par l'ouverture d'espaces d'échanges entre joueurs. Nous responsabilisons nos membres au niveau personnel en les invitant à être attentifs à leur temps de jeu et à des symptômes révélateurs, comme l'absence de pause et la procrastination.

Nous cherchons à :

- créer un environnement propice aux rencontres
- encourager l'entraide sous de multiples formes
- organiser des événements fondés sur une politique de tolérance et d'acceptation de chacun

Nous restons, individuellement et en tant qu'associations et Fédération, attentifs aux comportements et actions de nos membres et de notre audience, et n'hésitons pas à les rediriger vers notre partenaire, Rien Ne Va Plus, si cela nous semble nécessaire.





SEXISME & HOMOPHOBIE

Lors de la commercialisation massive du jeu vidéo dans les années 70, le public concerné était majoritairement masculin. Ce déséquilibre d'audience a participé selon nous à l'installation d'un environnement sexiste dans l'univers du gaming comme si la société sur ces questions n'avait pas progressé depuis le 19ème. Les concepteurs et éditeurs de jeu participent à l'entretien d'une vision binaire et genrée par le biais de la sur-sexualisation des personnages, tant masculins que féminins. Cela se retrouve particulièrement dans les attributs physiques et les vêtements ou armures.

Le sexisme peut se retrouver également dans la distribution des rôles au sein d'une équipe de joueurs. Certains joueurs ont la mauvaise habitude de distribuer les rôles en fonction des genres. Les rôles dont les fonctions sont liées à des attributs généralement associées au masculin (force, courage, etc.) vont être attribués aux hommes et les joueuses prendront d'autres rôles (entraide, soutien, soins, etc.). Dans un univers dématérialisé, la question des différences de sexe est inexistante selon nous : il n'y a aucune différence entre le fait de jouer avec quelqu'un du même sexe ou du sexe opposé.

Si nous saluons l'activisme ainsi que la prise de conscience collective qui ont permis de corriger le tir dans une certaine mesure, il reste encore énormément de travail pour que le paysage vidéo-ludique corresponde à nos attentes et valeurs.

Nous cherchons avant tout à créer un climat de compréhension et de tolérance entre les différents genres et orientations sexuelles. Nous condamnons fermement les cas de harcèlement, les insultes et menaces à l'intégrité physique et/ou morales.

En reconnaissant le principe d'égalité de performances mentales entre les sexes, nous adoptons une position radicale en refusant une marginalisation genrée lors de toute compétition e-sportive. Faire une distinction n'aurait du sens que s'il s'agissait d'un sport où il y a une composante d'activité physique. C'est pourquoi nous oeuvrons pour la mixité des genres dans une même équipe plutôt que les séparer en catégories distinctes. L'existence de compétition exclusivement féminine peut avoir du sens, pour promouvoir la mixité, en attendant qu'elle soit mieux représentée dans les compétitions mixtes.

Les questions de sexisme sont d'autant plus importantes qu'elles ne se cantonnent pas à l'univers vidéoludique. À nos yeux, l'évolution des rapports entre les genres a permis de faire des avancées considérables pour le respect de toutes et tous. Nous souhaitons une société où personne n'aurait à souffrir de conditionnement ou d'oppression lié à son genre ou son orientation sexuelle. Nous luttons activement pour cette société en véhiculant nos messages de respect et d'ouverture et nous sommes certains que le jeu vidéo, élément culturel central de ce siècle, participera à cette révolution.

INCITATION À LA VIOLENCE

SOURCE D'AGRESSIVITÉ

Les jeux, comme toute forme d'art et de fiction, peuvent représenter la violence à des fins narratives, d'ambiance, émotionnels, etc. Lorsque l'on est spectateur du jeu de quelqu'un d'autre, cette violence apparaît souvent comme étant gratuite et peut pousser à envisager une forme de banalisation. Un constat récurrent dans les médias est l'association de la violence des jeunes à la pratique de jeux vidéo, particulièrement les jeux de guerre et de combat.

Nous ne nous positionnons pas pour définir si l'effet des jeux sur le comportement est important ou négligeable. Par contre, nous réfutons la stigmatisation fortement représentée dans les médias, qui consiste à diaboliser le jeu vidéo et le considérer comme la cause principale, voire unique, lors d'événements impliquant la violence chez les jeunes. Nous considérons que la violence vécue à travers l'ensemble des autres médias, de la fiction à l'information, est comparable à celle perçue à travers le jeu vidéo.

De plus, à l'instar des films d'horreurs ou d'autres formes d'oeuvres de fiction, la représentation de la violence est une thématique récurrente et fait partie de notre paysage culturel. Elle peut chez certains être vécue comme une forme de défouloir. Au même titre qu'un sport de combat, elle permet de canaliser la violence de manière constructive et formatrice.

Par contre, comme la compréhension et l'appréhension du monde diffère en fonction de l'âge du joueur, il faut avoir une démarche pédagogique appropriée: Il est particulièrement

important pour les parents et éducateurs de se rendre attentifs aux normes PEGI (<http://www.pegi.info/>) et d'établir une communication à ce sujet avec les jeunes.

Notre Fédération s'engage à fournir un encadrement et un plan pédagogique adaptés à l'âge des participants aux événements qu'elle organise. La construction d'un programme d'E-Sport pour les mineurs ainsi que le respect des normes PEGI lors de nos événements font partie de nos priorités.

Parallèlement, les frustrations issues des difficultés du jeu, exacerbée lorsque l'aspect compétitif est important, peuvent amener une forme d'agressivité au quotidien. Celle-ci se traduit, en ligne, par de la violence verbale et des comportements indésirables comme le harcèlement ou l'anti-jeu, et hors ligne par des comportements anti-sociaux ou agressifs, essentiellement dans le cercle familial.

Notre Fédération aide les joueurs à reconnaître et comprendre ces frustrations et à être attentif à leurs conséquences. Nous les encourageons également à établir un dialogue avec leur entourage, qui subit de manière injuste cette agressivité. De plus, apprendre à gérer cette forme de stress peut devenir un atout professionnel et pour la vie en général.





SANTÉ & ACTIVITÉ PHYSIQUE

Certes, l'E-Sport est avant tout mental et n'implique pas ou peu d'activité physique. Son aspect immersif peut amener le joueur à adopter un style de vie sédentaire et à négliger certains aspects de la vie au quotidien comme son hygiène, son sommeil ou ses repas.

De plus, des problèmes de santé peuvent être liés à l'exposition à un écran sur la durée ou à une position assise trop longue, spécialement avec une mauvaise posture.

Nous motivons nos membres et les joueurs en général à adopter un mode de vie sain, notamment :

- En pratiquant des pauses actives. S'aérer, bouger, et se changer les idées entre les parties. Quelques minutes suffisent.
- En ayant une activité physique journalière, d'au moins 30 minutes.
- En respectant un rythme de sommeil suffisant et régulier, de 8 à 9 heures par nuit.
- En choisissant une alimentation équilibrée. En s'hydratant régulièrement et en évitant la consommation excessive de café ou boisson énergisante.
- En étant attentif à luminosité de l'écran, en laissant des lumières dans la pièce, et en respectant une distance d'au moins 50 cm à l'écran. Restreindre le jeu la nuit car la luminosité de l'écran participe aux troubles du sommeil.
- En investissant dans un siège adapté et en étant attentif à sa posture.

En adoptant une ou plusieurs ces pratiques, outre les effets bénéfiques sur la santé, la performance en jeu et la satisfaction retirée peuvent augmenter de manière significative.



DOPAGE & LOGICIEL DE TRICHE

Le développement exponentiel de l'E-Sport et les énormes enjeux financiers liés aux compétitions amènent également leurs lots de dérives. Lorsqu'on parle de dopage, cela peut faire sourire, car il est régulièrement associé aux performances physiques. C'est toutefois un problème réel, de nombreuses substances permettent d'améliorer les performances mentales, et des logiciels permettent également de contourner certaines difficultés du jeu.

Nous condamnons ces pratiques, avant tout pour les effets secondaires sur la santé liés à la prise de substances dopantes. Nous déplorons également leur impact sur l'équité des chances et la qualité de la compétition.

Évidemment, ces questions sont difficilement contrôlables lors de compétitions en ligne. Nous encourageons pour cette problématique, parallèlement aux problématiques liées à l'isolement des joueurs, l'organisation d'événements et de tournois hors ligne, dans des lieux conviviaux où un contrôle

de ces paramètres est possible. Nous essayons également de sensibiliser les joueurs afin d'éviter qu'ils tombent dans les pièges de la facilité, et les encourageons à rejoindre des équipes locales dotées en systèmes de coaching pour améliorer leurs performances dans les règles de l'art.

À propos, l'alcool peut être considéré comme du dopage : à petite dose, il réduit le stress et les tremblements, les compétiteurs ne doivent donc pas en consommer lorsqu'ils participent. Au quotidien et pour la qualité de l'entraînement, il est également préférable de ne pas en abuser.



RESPECT & FAIRPLAY

Les frustrations liées aux difficultés du jeu et des compétitions peuvent amener les joueurs et les fans à avoir des comportements agressifs ou anti-jeu. Apprendre à contrôler ses émotions, à rester digne dans la victoire comme dans la défaite et se montrer respectueux envers tout un chacun (adversaires, commentateurs, arbitres, etc.) est une démarche centrale.

Il est toujours utile de rappeler que la compétition prend place dans un cadre bien délimité : un terrain ou une arène, pour une durée définie. En dehors de ce cadre, la coopération

doit être dominante. Les joueurs, équipes et organisateur d'événements ont tout à gagner à défendre leurs intérêts collectivement plutôt qu'individuellement. Le respect, l'ouverture d'esprit, le recul sont des qualités à développer dans tous les espaces.

Geneva E-Sport s'engage à sensibiliser les joueurs sur la question, en se montrant exemplaire dans ses propres compétitions concernant le règlement, le respect de celui-ci et le respect en général envers tous les partis.



DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

Comme l'univers du jeu vidéo touche toutes les catégories d'âges, il faut être attentif à l'approche pédagogique en fonction de l'âge de l'utilisateur.

Trop souvent, le jeu vidéo est utilisé chez les tous jeunes comme un "babysitter toujours à disposition", et, contrairement aux jeux de société, il n'est pas évident pour certains parents qu'il s'agit d'une activité qu'ils peuvent partager avec leurs enfants. Nous insistons sur le rôle crucial des parents et des adultes encadrant la pratique du jeu et la constitution d'un dialogue sans jugement.

À travers nos événements où notre présence, nous essayons d'encourager les parents à jouer et s'intéresser aux jeux de leurs enfants.

De plus, nous défendons que le jeu, bien pratiqué et bien encadré, possède des vertus pédagogiques importantes. De part ses éléments de réflexions (puzzle, énigmes, etc.), pour ses apports reconnus en terme de visualisation 3D et représentation dans l'espace, mais aussi pour la capacité souvent sollicitée à prendre des décisions rapidement à des questions complexes.

Le jeu vidéo est également un support idéal pour le travail d'équipe, il permet de mettre en place des situations où la communication et la coordination sont centrales afin d'atteindre des objectifs communs.





CONCLUSION

Ce manifeste n'est bien sûr pas exhaustif mais sert de point de départ pour toute prise de position en rapport avec nos valeurs, il sera amené à évoluer au fur et à mesure que nous prendrons en compte de nouvelles thématiques.

En traitant ces nombreuses questions, nous avons senti la nécessité de les explorer plus en profondeur. Afin de rester concis ici, nous proposons à nos membres d'engager leur opinion personnelle et d'écrire des articles sur ces sujets.

Nous sommes ouverts au débat à propos de chacun des points abordés sur ce manifeste. Nous serions heureux de présenter nos positions pour n'importe quel média qui souhaiterait ouvrir une discussion sur le sujet.

