

Rapports de majorité et de minorité de la commission des sports chargée d'examiner la motion du 6 décembre 2017 de MM. Alain de Kalbermatten, Pierre de Boccard et Souheil Sayegh: «Pour la promotion du sport électronique en Ville de Genève à travers des mesures d'encouragement».

A. Rapport de majorité de M. Simon Brandt.

Cette motion a été renvoyée à la commission des sports par le Conseil municipal lors de sa séance du 14 novembre 2018. La commission s'est réunie les 10 janvier et 14 février 2019 sous la présidence de M. Jean-Philippe Haas. Les notes de séance ont été prises par M. Jorge Gajardo Muñoz, que le rapporteur remercie pour la qualité de son travail.

PROJET DE MOTION

Considérant:

- que le sport électronique, dit «e-sport», rassemble à Genève une importante communauté de joueurs qui s'entraînent ensemble et qui participent à des compétitions et tournois réguliers;
- que l'«e-sport» est reconnu comme une discipline sportive à part entière, qui fait intervenir des qualités d'adresse, de stratégie, de concentration, de coordination d'équipe, de technique et de tactique;
- que la pratique des jeux électroniques intègre des valeurs sportives telles que le dépassement de soi, le suivi des règles et normes de conduite, le respect de ses adversaires et le sens de la discipline;
- que la fédération genevoise d'«e-sport» (Geneva E-Sport) est d'ores et déjà membre de l'Association genevoise des sports et porte des projets communs avec le Service des sports de la Ville;
- que le sport électronique comporte aussi bien des joueurs amateurs que des «gamers» professionnels de notoriété;
- que l'«e-sport» constitue une opportunité de rencontres et de socialisation en offrant à ses adeptes des évènements, des réseaux de «gamers» et des possibilités de jouer en équipe;
- que cette discipline est pratiquée dans des clubs reconnus comme tels (Absolute Frost, Fire Gold Shark, Relapse, Servette Geneva eSports, etc.) et fait l'objet de tournois rassemblant de nombreux adeptes (Factor Gaming, G4 au Palladium, Geneva Gaming Convention à Palexpo, Infrabot, etc.),

le Conseil municipal demande au Conseil administratif:

- de promouvoir l'«e-sport» et sa pratique saine et encadrée en Ville de Genève, en encourageant le développement d'infrastructures (clubs, tournois, événements, espaces de rencontre) et en soutenant le tissu associatif dédiés notamment à la pratique amateur du sport électronique.

Séance du 10 janvier 2019

Audition de MM. Pierre de Boccard et Souheil Sayegh, motionnaires

M. de Boccard explique que la motion est présentée suite à des demandes de contacts avec le Service des sports (SPO), formulées par des associations de joueurs de jeux en ligne. Il rapporte que les jeux en ligne ont connu un fort développement depuis quelques années, mais les joueurs s'y adonnent surtout à la maison, isolément. Les associations, en revanche, essaient de développer une autre relation aux jeux en ligne, en encourageant les jeunes, et aussi les moins jeunes, à sortir de chez eux/elles. On peut observer, en effet, que des jeunes qui s'adonnent aux jeux en ligne ont des problèmes avec leurs familles, qui ont du mal à les gérer. On a aussi constaté qu'en s'y adonnant en groupe, on joue moins longtemps (une à deux heures) et qu'on limite l'isolement. C'est pourquoi les associations, soucieuses de développer les jeux en ligne tout en encourageant les joueurs et joueuses à ne pas se refermer sur eux/elles-mêmes, approchent les collectivités, à la recherche de locaux ou de soutiens financiers. Parmi ces regroupements, le Geneva E-Sport a approché le Parti démocrate-chrétien et le Parti libéral-radical. Terminant son introduction, M. de Boccard informe avoir assisté à l'assemblée générale du Geneva E-Sport, en juin dernier. Il y a pu constater le dynamisme et l'enthousiasme des participant-e-s. Il a constaté le même engouement à l'occasion de la Garden Party du Geneva E-Sport, à laquelle il a participé en tant qu'invité. Il rapporte qu'à cette occasion les organisateurs avaient installé des consoles de jeux de différentes années, parfois des installations de grandes dimensions, posées à l'aide d'une grue. Une soixantaine de participant-e-s ont pu les essayer et en jouer. Enfin, il invite la commission à auditionner les responsables du Geneva E-sport pour faire leur connaissance et les interroger sur leurs besoins.

M. Sayegh reconnaît s'être montré sceptique, au départ; il était dérangé par l'usage du terme «sport». Médecin du sport de profession, M. Sayegh a cependant pu rencontrer le fondateur de l'e-sport à Genève. Il en ressort qu'il faut comprendre que l'e-sport comprend des phases d'entraînement et de préparation avant les matchs et les tournois. Comme dans d'autres disciplines de compétition, l'e-sport requiert une condition musculaire qui sollicite le tronc, le dos et les extrémités des membres. Il faut tenir des heures de tension, et cela ne peut pas se faire sans une préparation physique adéquate. M. Sayegh souligne, comme

son préopinant, que les associations d'e-sport contribuent à sortir les gens d'un ghetto, en les intégrant à des communautés qui s'adonnent à leur passion et qui leur permettent de partager et de discuter. Cela permet aussi de sortir de l'isolement les talents timides et de les valoriser. Certes, on peut être pour ou contre; pour autant, l'e-sport est une réalité. Il souligne que l'e-sport est aussi au centre d'un enjeu financier plus important que pour d'autres sports. Il évoque l'existence d'un bar, à Genève, où se retrouvent les joueurs et joueuses d'e-sport; un lieu qui a même fait l'objet d'un article dans *Bilan*. Il remarque que des clubs sportifs s'y mettent également. Par exemple, le Servette Football Club dispose d'une équipe de foot électronique, qui dispute des matchs avant ou après les rencontres réelles. Il y a même des tournois. C'est un signe que le monde sportif bouge aussi vers l'e-sport. M. Sayegh est d'avis que la Ville devrait prendre le train en marche et se montrer plus proactive pour encadrer les jeunes qui s'adonnent au e-sport et valoriser les générations de l'électronique. Cela pourrait même engendrer des retombées financières et de renommée. En conclusion, M. Sayegh souligne que l'e-sport draine des millions de gens dans le monde, et notamment des générations qui ne sont pas ou peu représentées au sein du Conseil municipal. Ces gens sont là, on ne peut pas les ignorer. Il encourage vivement la commission des sports à auditionner les acteurs et actrices de l'e-sport à Genève.

M. de Boccard est également d'avis que les responsables du Geneva E-sport connaissent bien leur sujet et seraient certainement ravis d'être entendus par les membres de la commission.

Un commissaire relève que la motion M-1327 demande à la Ville de «promouvoir» l'e-sport et sa pratique «saine et encadrée». Il demande des précisions sur les besoins que la Ville pourrait aider à combler dans ce domaine.

M. de Boccard répond que les demandes concernent surtout des besoins de locaux. Il pense qu'une subvention de 5000 francs serait bienvenue pour leur permettre de développer une structure. Il explique que l'assemblée générale du Geneva E-sport ne demande pas de cotisation fixe à ses membres. Une audition permettrait de répondre plus précisément à cette question.

M. Sayegh estime qu'il faut comparer l'e-sport à n'importe quelle autre activité sportive qui dispose d'une ligne de subvention pour lui permettre de disposer de locaux et de développer sa structure. La discussion pourrait aussi s'engager sur un type de soutien comparable à l'appui accordé par la Ville au Team Genève, qui permet de suivre une quinzaine de sportifs et sportives d'élite. Il ne faut pas voir les joueurs d'e-sport comme des geeks en crise avec leurs parents, mais comme des sportifs. A son avis, l'e-sport devrait bénéficier de la même attention que celle portée aux échecs, une discipline également reconnue comme un sport.

Un autre commissaire s'interroge sur les qualités sportives de l'e-sport. Il relève que le maire de la Ville met l'accent sur le numérique. Il se demande si

l'e-sport ne devrait pas attirer l'attention de la commission des arts et de la culture (CARTS). En tous les cas, il estime qu'avant d'envisager un soutien, il faut auditionner les responsables des associations concernées.

M. de Boccard fait remarquer que les joueurs d'e-sport se voient comme des sportifs. Certains des jeux d'e-sport appellent des qualités de dextérité et de vitesse. Il a lui-même fait l'expérience d'un jeu qui l'a fait suer.

M. Sayegh rappelle qu'il a lui-même ressenti de la gêne sur l'étiquette «sport», car le sport est d'abord compris comme une activité de mouvement. Mais la pratique sportive demande surtout une condition physique et une préparation pour soutenir le stress. L'e-sport demande aussi des entraînements et des compétitions, c'est pourquoi on ne peut pas l'assimiler aux répétitions d'un spectacle.

Un autre commissaire demande des renseignements sur le nombre de personnes qui pratiquent l'e-sport à Genève, respectivement le nombre d'affilié-e-s au Geneva E-sport.

M. de Boccard explique que le Geneva E-sport est le groupement le plus grand à Genève, qui a fait le lien avec plusieurs associations dans l'intention de les fédérer.

M. Sayegh souligne qu'il y a aussi des personnes qui pratiquent l'e-sport sans affiliation. Elles sortiraient peut-être du bois si elles apprenaient que la Ville soutient leur pratique. Il évoque le cas d'une personne qu'il a rencontrée le matin même. Brillante, mais sans intérêt pour la scolarité, elle s'est reconvertie dans l'informatique et a remporté récemment un prix dans son domaine. Il pense qu'il y a à Genève un potentiel de gens brillants, mais isolés, qui pourraient apporter un plus à la Ville, pourvu que celle-ci les soutienne et se montre proactive.

Un autre commissaire se demande si, avec l'e-sport, on ne fait pas un pas de plus vers le monde virtuel plutôt que réel, ce dont la société a pourtant plus besoin. Il a aussi le sentiment que dans l'e-sport il y a un milieu professionnel qui s'est développé de manière très importante, avec un enjeu financier, qui n'est le but du sport. Il est vrai que les échecs sont reconnus en tant que sport, mais dans l'e-sport, il craint une dérive. Les réseaux sociaux suscitent l'illusion du rassemblement, alors qu'en réalité les gens ne se connaissent pas. Il demande l'avis des motionnaires sur l'enjeu financier et sur la question du virtuel par rapport au tissu social.

M. de Boccard rappelle que le but de la motion, et des associations, est bien de sortir les jeunes joueurs du monde virtuel, et de les amener à rencontrer d'autres gamers. Les associations proposent aussi des cours pour leur permettre d'améliorer leurs skills. A son avis, les associations jouent un rôle bénéfique pour ré-ancrer les passionnés dans le réel. Il mentionne l'existence du bar de la route des Acacias, où il y a des ordinateurs et où les gens peuvent socialiser entre

deux parties. S’agissant de l’argent et de la professionnalisation, il est d’avis que cela ne concerne pas les associations. Les professionnel-le-s évoluent à un autre niveau et sont sponsorisés.

M. Sayegh ne voit pas le problème qu’il existe des professionnel-le-s, comme dans d’autres pratiques sportives. Cela concerne toutefois une infime minorité de personnes, et non pas la grande majorité des gamers. Le phénomène de ces joueurs plus riches que d’autres sportifs en Suisse, qui ne sont même pas reconnus par les Villes ni par la Confédération, n’en est pas moins interpellant. Tant mieux pour eux, s’ils arrivent à s’en sortir, mais ils ne sont pas l’objet de la motion, qui s’intéresse, en fait, à tous ces joueurs amateurs qui se regroupent dans les associations.

Le commissaire pense surtout à tous ces jeunes qui se lancent dans les jeux en ligne en y voyant un enjeu financier, ce qui lui paraît négatif. Par ailleurs, il est interpellé par les nombreux termes en anglais qui sont en usage dans le milieu des jeux en ligne. Enfin, il souhaite avoir un avis sur les sous-jacents de ces jeux, qui sont souvent violents.

Sur ce point, M. de Boccard explique que le jeu le plus populaire, en compétition, est une épreuve où des automobiles doivent s’entrechoquer. Il ajoute qu’il y a aussi des jeux de réflexion et de logique. Quant à l’anglais, elle est naturellement la langue véhiculaire dans un univers qui réunit des joueurs de tous les pays.

Une commissaire aimerait savoir si la demande de l’association est de pouvoir installer des consoles de jeu dans des locaux de centres sportifs ou de rattacher des volets de l’e-sport à certaines pratiques sportives établies.

M. de Boccard répond qu’il s’agirait plutôt de leur accorder des locaux pour que l’e-sport dispose d’un lieu, et de soutenir financièrement l’organisation d’activités, par exemple des tournois.

M. Sayegh fait observer que l’e-sport rassemble des millions de joueurs dans le monde; il n’a donc pas besoin de la Ville pour exister. Par contre, en soutenant l’e-sport, ce domaine peut peut-être apporter quelque chose à la Ville, notamment renforcer sa renommée numérique. A son avis, il faut que la Ville montre son intérêt à soutenir certaines manifestations d’e-sport de niveau international.

Une autre commissaire estime que s’il y a des subventions à la clé, il est, par principe, indispensable d’auditionner les acteurs de l’e-sport.

Un commissaire se dit favorable à une audition. Cependant, il relève que certains jeux sont particulièrement violents et machistes, et véhiculent des valeurs bizarres. Il évoque un jeu, Grand Theft Auto, qui consiste à se procurer de la cocaïne, à l’échanger contre de l’argent pour payer des prostituées, pour les amener au poste de police. Il doute de la valeur éducative d’un tel jeu, et se demande

s'il est du rôle de la Ville d'en soutenir la pratique. Il demande également l'âge moyen des pratiquants de l'e-sport.

M. de Boccard répond que les gamers ne jouent pas à ce type de jeu. Grand Theft Auto (GTA) n'est d'ailleurs pas assez technique. La plupart des jeux sont basés sur la logique. Sur la question de l'âge, il répond qu'en moyenne, les joueurs ont entre 14 et 35 ans. Celle des responsables associatifs se situe entre 27 et 25 ans.

M. Sayegh explique que, certes, de nombreux jeux consistent à tirer et tuer, voire détruire une ville. Il reste que le terrorisme n'est pas sorti des jeux en vidéo. Bien entendu, la Ville ne peut pas soutenir la violence. Elle n'a qu'à ne pas s'associer aux tournois et manifestations qui comprennent ce genre de jeux et préférer des tournois de football en ligne, par exemple.

Le commissaire évoque les statistiques qui indiquent que la plupart des jeux en ligne consistent à buter des gens.

M. Sayegh réplique que l'intérêt de soutenir les associations comme le Geneva E-sport est précisément qu'elle ne fait pas de GTA.

Un autre commissaire demande s'il existe des fédérations faïtières des associations d'e-sport, qui veillent au respect de règles reconnues internationalement.

M. de Boccard répond qu'il existe des organisations et des règles internationales. Elles sont souvent soutenues par les sociétés de développement de jeux.

M. Sayegh rappelle que les jeux vidéo sont un volet de l'économie. Les sociétés de production de jeux en ligne ont intérêt à vendre le même jeu à tout le monde, avec des règles applicables partout. Toutefois, au moment de se poser la question du soutien public, à son avis il faut surtout s'intéresser à l'aspect social.

Un autre commissaire se dit impressionné par l'évolution de l'e-sport. Il était sceptique au moment du dépôt de la motion. Sa vision a évolué depuis lors. Il a, entre autres, constaté l'affluence massive que les jeux en ligne provoquent lors de grandes manifestations. Il a l'impression que si la Ville doit envisager de prendre le train en marche, d'autres grandes villes ont déjà pris beaucoup d'avance dans le soutien à l'e-sport. Il affirme avoir aussi assisté à un tournoi de réorganisation de poker électronique, depuis que ce jeu a changé de statut au niveau fédéral. Il a observé que l'événement a attiré environ 1500 personnes un week-end, au Village du soir de Genève. Il se demande si l'e-sport peut jouer un rôle par rapport à l'addiction à ce genre de jeu. Le commissaire dit être aussi impressionné par les concours de drones, qui ont lieu dans les Alpes. Il demande si ce genre de concours est aussi englobé en tant qu'e-sport.

M. Sayegh est d'avis que les acteurs de l'e-sport sont mieux placés que lui pour répondre à ces questions. Il est clair que le poker en ligne peut avoir une

connotation péjorative, comme d’autres jeux d’argent. S’agissant des drones, il observe que des talents émergent dans la conduite de ces engins, mais que l’enjeu économique des drones va plus loin. Il faudrait demander aux acteurs de l’e-sport comment ils perçoivent les drones.

Un commissaire demande encore si Geneva E-sport est déjà en contact avec la Ville.

M. de Boccard et M. Sayegh répondent que la fédération est référencée sur le site internet de la Ville à la rubrique des sports. M. Sayegh souscrit à la suggestion d’audition du magistrat, après l’association, afin d’en savoir plus sur le type de relations qu’entretiennent l’administration municipale et l’e-sport, et pour demander ce que la Ville pourrait faire pour soutenir l’e-sport.

Séance du 14 février 2019

Audition de M^{me} Sybille Bonvin, cheffe du Service des sports (DCS/SPO) et de M. Félicien Mazzola, collaborateur personnel

M. Mazzola prend la parole en premier pour exposer la vision générale du DCS sur le gaming. M^{me} Bonvin exposera ensuite l’action du SPO en la matière. M. Mazzola explique que la question de savoir si l’e-sport relève vraiment des pratiques sportives a commencé à trouver des réponses il y a peu de temps. On le reconnaît aujourd’hui au même titre que les échecs; l’e-sport ne sollicite pas d’effort musculaire extrême, mais appelle des techniques, est l’objet de compétitions, il y a des clubs et une communauté. A Genève, on recense 600 personnes qui s’y adonnent et une dizaine de clubs. Depuis 2018, les associations d’e-sport sont réunies dans une fédération reconnue par l’Association genevoise des sports. Au niveau international, des démarches avaient commencé auprès du Comité international olympique pour inscrire l’e-sport en tant que discipline olympique, mais elles ont tourné court. En effet, dans les sports traditionnels, les règles de jeu sont fixées par des fédérations, alors que dans le gaming, les règles sont fixées par les fabricants de jeux. La différence n’est pas anodine. Ici, la Ville de Genève est en contact avec des associations d’e-sport depuis 2007. Il y a eu une convention et des discussions pour un école de sport, mais elles ont pris du retard lorsque le président fondateur de la fédération cantonale Geneva E-sport, M. Nicolas Pidancet, a quitté Genève pour prendre en charge la promotion de l’e-sport aux Jeux olympiques de Paris. A présent, la fédération a été reprise en main par M. Romain Bodinier, mais le gaming reste un domaine peu structuré. Concrètement, il y a des problèmes d’infrastructures et de locaux, mais en cela, l’e-sport connaît une situation semblable à d’autres sports, où on manque de locaux. A ce propos, la Ville attribue des espaces au gré des opportunités de rocade ou dans le cadre du plan d’investissement des infrastructures sportives.

M^{me} Bonvin explique que pour le service SPO, le problème de l'e-sport est que la majorité des jeux proposés par les sociétés de développement ne sont pas sportifs, mais des compétitions de combats et de guerres comme League of Legends ou Fortnite. C'est aussi l'une des raisons qui retiennent le CIO. Si la Ville devait soutenir des manifestations d'e-sport ce serait moins pour les jeux en eux-mêmes que sous l'angle de la prévention de l'accoutumance et de l'isolement. Pour sa part, elle ne voit pas que les sociétés de développement, avant tout motivées par l'argent, aient envie d'aller dans ce sens. M^{me} Bonvin rappelle que, dans cette perspective, la Ville avait soutenu la Gaming Convention, qui a dû s'arrêter pour raisons financières. Elle observe que l'engouement pour l'e-sport est en train de détourner les sponsors des sports traditionnels vers l'e-sport. C'est ainsi que McDonald's s'est retiré du football allemand pour lui préférer l'Electronic Sport League, qui organise les grandes compétitions mondiales d'e-sport. Les jeunes sont dans l'e-sport, c'est une tendance, et c'est pour cela qu'il convient de soutenir la fédération Geneva E-sport et Carrefour Addictions, pour limiter et éviter les dérives potentielles sur les jeunes. L'engouement est certain, autant que les enjeux financiers. Le public atteint des centaines de milliers de personnes pour des compétitions en ligne qui peuvent durer 24 ou même 48 heures. M^{me} Bonvin relève que beaucoup de jeux électroniques ne sont pas compatibles avec les valeurs sportives défendues par la Ville. Elle voit mal la Ville soutenir des compétitions de League of Legends ou de Fortnite, où il y a des combats armés. En revanche, le service SPO pourrait être plus intéressé par des jeux comme FIFA ou ATP Tour. M^{me} Bonvin est d'avis que, en tant que nouveau domaine sportif, l'e-sport est appelé à se réglementer. Cela ne viendra pas des marques mais plutôt des fédérations ayant pour intérêt de défendre le sport plutôt que les intérêts des fabricants.

Un commissaire se dit aussi opposé aux jeux guerriers. Par contre, il voit d'un bon œil les jeux qui stimulent l'adresse et la concentration.

M^{me} Bonvin répond qu'il faut aussi être prudent avec les jeux de concentration. Comme dans d'autres pratiques, il faut surveiller les risques d'addiction et d'isolement. Elle explique qu'il y a maintenant une unité aux Hôpitaux universitaires de Genève (HUG) qui suit des jeunes passant beaucoup de temps sur les consoles en ligne. Ces problèmes sont souvent associés à l'échec scolaire. M^{me} Bonvin souligne qu'il ne faut pas perdre de vue qu'il y a beaucoup d'argent en jeu dans la consommation des jeux en ligne. Les contrats de sponsorings et les paris, qui se chiffrent à plus de 426 millions d'euros, en sont un signe. Pour M^{me} Bonvin, dans les jeux en ligne il faut encore trouver le juste milieu.

M. Mazzola souligne que pour le magistrat en charge du DCS, l'un des éléments importants à mettre en avant est la dimension sociale, l'intérêt de jouer en groupe plutôt que seul dans sa chambre. Il comprend que l'objectif de la fédération Geneva E-sport est notamment de réunir et d'accompagner les joueurs et joueuses.

Le commissaire souhaiterait savoir si des formations et des informations contre l'addiction peuvent être délivrées par le SPO.

M^{me} Bonvin répond que comprendre comment on devient accro appartient aux professionnels. En revanche, un message clair sur l'addiction et l'encadrement devrait être donné dans les manifestations qui soutiendrait le SPO.

Un autre commissaire demande si la Ville a été approchée par de grands groupes pour organiser ici des manifestations d'e-sport. Il mentionne aussi les compétitions d'arts martiaux mixtes (MMA), dont la violence, a priori, contredit les valeurs de la Ville mais qui se développe à l'échelle mondiale. Il demande si la Ville entrerait en matière sur une demande pour ce genre de pratique.

M^{me} Bonvin répond que la demande de soutien serait examinée, mais le principal problème des MMA sont les coups au sol. Elle note que la France tolère les MMA en excluant ce genre de coups.

Elle rappelle que la Ville avait aussi soutenu les Gaming Conventions, mais parce qu'il y avait une volonté de mettre en contexte et de débattre sur la prévention et l'encadrement.

Le commissaire demande si la Ville a connaissance de manifestations d'e-sport d'envergure organisées en Suisse.

M. Mazzola répond qu'à sa connaissance, des compétitions ont été organisées sous l'enseigne de câblo-opérateurs.

Le commissaire demande si les compétitions de drones, qui sont aussi en essor, sont considérées dans le domaine de l'e-sport.

M^{me} Bonvin répond que ces compétitions ne sont pas reconnues à ce jour comme des manifestations sportives. Elle rappelle que le SPO reconnaît dans les sports les pratiques reconnues par le CIO et Jeunesse & Sport (OFSPPO). Quoi qu'il en soit, le SPO n'a pas reçu de demande pour ce genre de compétition.

M. Mazzola suggère que les compétitions de drones pourraient être assimilées à des sports mécaniques, que la Ville ne soutient pas.

Le commissaire fait observer que les drones ne brûlent pas d'essence.

Une commissaire a deux questions. Elle demande si la Ville serait plutôt encline à mettre à disposition des pratiques d'e-sport une grande salle aux Vernets ou, plutôt, à laisser installer des consoles de jeux dans chaque centre sportif. Elle aimerait aussi connaître la répartition de genre dans l'e-sport.

M^{me} Bonvin répond que, en premier lieu, le SPO ne met pas de salle à disposition s'il n'y a pas d'association pour l'animer et encadrer la pratique. A ce stade,

le SPO n'a pas eu à traiter une telle demande. Elle souligne le problème de la place disponible, et estime qu'il y a beaucoup de priorités qui pourraient passer avant l'e-sport. S'agissant du genre, M^{me} Bonvin répond que la répartition est de 72% d'hommes et de 28% de femmes. Les filles sont plus souvent sur leurs téléphones. Elle se demande si la raison de ce fossé est due à des approches différentes de la sociabilité. Elle n'est pas persuadée que les acteurs commerciaux des jeux virtuels, d'abord intéressés par les retombées financières, aient une réelle volonté de travailler sur la parité de genre.

Un commissaire, par ailleurs motionnaire, explique qu'il signe la motion M-1327 d'abord pour donner un signal de soutien. Le Conseil municipal est libre, ensuite, de décider s'il souhaite soutenir certains jeux plutôt que d'autres. Il aimerait nuancer les propos tenus sur Fortnite, en rappelant que les échecs, reconnus comme un sport par le SPO, sont aussi un jeu de combat, avec des soldats et des morts. Il n'est pas démontré que Fortnite favorise l'apparition de personnes qui vont tirer dans la foule. Autre exemple, les paquets de cigarettes, qui font apparaître de grands messages sur la prévention du tabagisme, n'amènent pas les pouvoirs étatiques à interdire la vente de tabac, qui tue pourtant plus que les jeux vidéo. Pour le reste, il adhère à la nécessité d'agir pour la prévention des addictions, et ne souhaite pas mettre en avant la violence, mais les sports électroniques sont en pleine ascension. Il pense que la Ville devrait prendre le train en marche en y greffant ses propres valeurs, afin de devenir une capitale des jeux électroniques et des valeurs. A propos de l'addiction, il a participé, récemment, à une émission sur la bigorexie, une maladie qui désigne l'addiction au sport à tel point que les personnes concernées renoncent à se nourrir avant d'avoir atteint leur objectif. Il estime que cette addiction-là n'attire pas autant l'attention, car la pratique sportive est considérée comme positive. Il souligne que le cœur de la motion est bien dans le souci d'encadrement et d'éviter l'isolement. Il estime que les signataires de la motion sont prêts à défendre les valeurs de la Ville de Genève et à les appliquer à l'e-sport. Il demande si, de son côté, la Ville serait prête à soutenir une manifestation d'e-sport à grande échelle qui serait en lien avec les sports traditionnels et faciliter le travail des associations d'e-sport. Il signale que le Servette Football Club dispose d'une équipe d'e-sport.

M^{me} Bonvin fait observer que l'équipe e-sport du Servette a réussi à recruter six personnes en trois ans. Elle ajoute qu'aux Etats-Unis, on a révélé que 80% des joueurs et joueuses sur console étaient dopés. En ce qui concerne la question, elle rappelle que la Ville a soutenu les Gaming Conventions. Elle se demande, toutefois, si elle peut développer des sports avec les postes actuels alors qu'il faut continuer à soutenir les sports traditionnels. Elle insiste sur le fait que les groupes qui sont derrière l'e-sport sont d'abord animés par l'argent, et non par les valeurs sportives. C'est pourquoi, s'il faut soutenir les disciplines d'e-sport, il faut des ressources pour les encadrer et un projet qui tienne la route.

Une autre commissaire revient sur des propos précédents de M^{me} Bonvin. Elle demande s'il existe des statistiques pour démontrer que les filles et les garçons ont des approches différentes en matière de sociabilité. Elle observe que les garçons ne sont pas forcément seuls quand ils jouent à Fortnite, en communication avec d'autres joueurs en ligne, mais que les filles sont plus souvent rivées sur le smartphone. Elle demande s'il y a des enquêtes pour savoir si on peut parler d'isolement.

M^{me} Bonvin répond que des études de sociologie indiquent que le combiné casque-écran-micro n'est pas de l'interaction interpersonnelle. Dans le cas des enfants, il est question ici de personnes qui préfèrent jouer en ligne plutôt que sortir ou interagir avec des personnes physiquement présentes. Les sociologues et les psychiatres disent que cela revient à isoler l'enfant. Pour davantage de précision, cette question devrait plutôt être posée à des experts. M^{me} Bonvin ajoute encore le problème de la perversité. Les jeux en ligne sont parfois perçus comme des moyens pour les enfants timides d'interagir. A ce propos, elle évoque le cas d'un garçon en Suisse alémanique qui avait fugué pour aller rejoindre un «pote» connu en ligne, qui s'était révélé être un pédophile de 44 ans. On manque de recul par rapport aux outils numériques, mais des études existent et elles appellent plutôt à la vigilance.

Audition de M. Romain Bodinier, président de Geneva E-sport et de M. Loïc Fatio, membre du comité

M. Bodinier se présente aussi en tant que doctorant et M. Fatio comme étudiant en informatique à la Haute école du paysage, d'ingénierie et d'architecture (HEPIA), et membre des Jeunes libéraux-radicaux (JLR). Au cours de l'audition, il signale qu'il est aussi directeur e-sport à l'UGS FC (Urania Genève Sport Football Club).

Il souligne, d'emblée, que l'immense majorité des jeunes de 15-25 ans pratique les jeux vidéo, mais sans encadrement. Le manque d'encadrement, précisément, lui a causé des soucis avec ses propres parents, il y a encore une quinzaine d'années. Il aurait souhaité qu'une structure comme la fédération Geneva E-sport existe alors pour permettre aux jeunes de réfléchir à la consommation des médias. Le Geneva E-Sport est une structure qui fédère des clubs, comme il en existe dans d'autres sports. A Genève, il y a une dizaine de clubs, dont le Servette Football Club, qui regroupent, pour la plupart, entre 30 et 40 jeunes. L'idée de la Fédération est d'organiser des championnats et de mettre en place un système de coaching et de suivi. Il explique que les meilleures équipes de jeux vidéo de niveau mondial sont encadrées et s'entraînent de manière intense. Si les jeunes sont prêt-e-s à s'investir dans le bénévolat, ils-elles pourraient monter des projets à l'enseigne de Geneva E-Sport. En complément à son préambule, M. Bodinier explique que Geneva E-Sport est soutenu, depuis 2014, par l'association Rien ne va plus, son

principal sponsor financier, un soutien qui rejoint la préoccupation de la Fédération pour l'encadrement.

M. Fatio aborde la question de l'identité des e-sports par rapport au sport. Il explique que le sujet a été longuement discuté et étudié par l'Association genevoise des sports (AGS), dont le comité puis l'assemblée générale ont décidé, en 2017, de reconnaître l'E-Sport parmi les pratiques sportives.

M. Bodinier souligne que l'adhésion de la Fédération à l'AGS est une étape importante pour les e-sports aussi au niveau suisse, car les discussions en vue de la reconnaissance officielle ne sont pas aussi avancées dans d'autres cantons. La fédération genevoise est aussi citée en exemple pour son ancrage local. 80% des activités organisées par la Fédération sont des événements physiques. M. Bodinier espère que la Fédération suisse d'e-sports (SESF) regroupera, à l'avenir, des structures équivalentes dans les cantons, qui unifieraient la scène des jeux vidéo et gèreraient les activités au niveau local. Il estime que 10 000 personnes s'adonnent aux jeux vidéo, par loisir, sans volonté de se fédérer. Geneva E-Sport, qui réunit 600 membres, travaille sur un nombre potentiel d'adhérent-e-s de 1500 personnes.

Un commissaire demande s'il y a une place à Geneva E-Sport pour une réflexion critique sur le problème de l'isolement lié à la pratique des jeux virtuels.

En réponse, M. Bodinier raconte que Geneva E-Sport est né, notamment, à l'initiative de Nicolas Pidancet. Son jeune frère s'adonnait aux jeux vidéo de manière intensive en risquant le décrochage scolaire. En 2014, il a proposé à son frère de créer Geneva E-sport. Ce dernier a occupé la première charge de secrétaire général de la Fédération. Cet engagement a permis au frère de se resocialiser et de raccrocher au rythme scolaire. Le frère a lui-même créé, en 2016, une équipe d'e-sport. M. Bodinier constate que les événements sont des moments qui aident à la resocialisation et que les joueurs et joueuses baissent leur consommation de jeux. Il souligne que le slogan de la Fédération est «Don't play more, play better!». Ce principe, ainsi que l'organisation du jeu en groupe, aident à structurer la pratique du jeu.

Un autre commissaire demande ce que la Ville de Genève peut faire pour Geneva E-Sport.

M. Bodinier répond que le premier besoin est de disposer d'un local. A l'heure actuelle, il n'existe pas de lieu dédié, ce qui complique la logistique, car dans les salles à louer, il n'y a pas d'ordinateurs et les connexions au réseau ne sont pas toujours bonnes. Actuellement, la Fédération se débrouille comme elle peut. Le lieu où ça marche le mieux est Palexpo. Depuis peu, il y a, à Genève, un cybercafé qui vise la clientèle des jeux vidéo. Le Geneva E-Sport compte y organiser des événements, mais c'est un local privé. L'un des membres de la Fédération

souhaiterait qu'il y ait des locaux dédiés dans chaque commune où il y a un club d'e-sport, afin de permettre aux joueurs et joueuses de s'entraîner, d'être coachés et encadrés. Le deuxième besoin est financier. Geneva E-Sport souhaiterait professionnaliser l'encadrement en proposant des jobs à des taux de 10-20% à des étudiant-e-s qui seraient aussi prêt-e-s à s'investir bénévolement. Il explique que la Fédération ne souhaite pas entrer dans la logique des grands groupes comme Logitech, car le Geneva E-Sport se voit davantage comme une entité qui s'occupe de jeunes. Il précise que la Fédération a été aidée pendant un temps par la Boîte-à-boulots, mais le partenariat a été interrompu, la Boîte-à-boulots ayant invoqué des irrégularités dans le process.

Une commissaire souhaite savoir comment est géré le problème de l'addiction dans le giron de la Fédération.

M. Bodinier reconnaît que les personnes touchées par l'addiction ne cherchent pas à s'approcher de Geneva E-Sport. La Fédération ne les trouvera donc pas activement par elle-même. En revanche, si des personnes touchées par ce phénomène cherchent le contact, la Fédération peut être un lien moins stigmatisant pour les rediriger vers des associations comme Rien ne va plus.

La commissaire explique qu'elle souhaite plutôt savoir comment la Fédération appréhende le problème de l'addiction afin de la prévenir.

M. Bodinier répond qu'au départ, Geneva E-Sport s'est dotée d'un manifeste où ce problème était abordé. Dans la pratique, on a observé qu'en venant aux activités de la Fédération, les gens jouent moins. Les activités organisées sont donc, en soi, des moyens pour éviter l'addiction aux jeux. Le problème de l'addiction ne s'est pas encore posé directement à la Fédération et il a l'impression que les parents sont plutôt contents de cela.

Un autre commissaire souhaiterait se faire une idée de la disponibilité des membres du comité auprès des joueurs, et s'il y a des moments de l'année où l'activité est plus forte.

M. Bodinier répond que le comité est disponible à 100%, mais les dates des événements se calent volontiers sur le calendrier scolaire. L'activité décline en juillet et août et pendant les périodes d'examens académiques. Il signale que l'une des associations de la Fédération opère une surveillance des notes scolaires. En cas de décrochage scolaire, la personne concernée est reléguée.

Une commissaire souhaiterait savoir si le Geneva E-Sport a des partenariats avec les maisons de quartier, ainsi qu'avec les équipes d'animation.

M. Fatio répond que la Fédération travaille avec les Maisons de quartiers qui, via la Ville de Genève, lui accordent la gratuité de l'usage des lieux. Par contre, les locaux ne sont pas toujours connectés à la Toile.

S’agissant des équipes d’animation, M. Bodinier répond que la Fédération participe aux activités de l’Espace de quartier de Sécheron, où le Geneva E-Sport a domicilié une partie des siennes.

Un commissaire fait part des questions relatives à la violence qui planent sur les jeux vidéo. Il aimerait connaître l’avis des auditionnés sur ce sujet.

M. Fatio explique que la Fédération a pour règle de respecter les recommandations des sociétés de développement pour fixer l’âge d’accès à ses tournois. Par exemple, les enfants de moins de 12 ans ne sont pas admis aux tournois de Fortnite.

M. Bodinier a le sentiment que les organisateurs d’événements respectent mieux les limites d’âges que les parents. Au sujet de la violence, il reconnaît qu’avec la généralisation des jeux vidéo à la portée de toutes les tranches d’âges, beaucoup de progrès ont été faits dans la simulation graphique de la violence, mais la statistique ne confirme pas une corrélation avec l’augmentation de la violence parmi les personnes qui pratiquent les jeux vidéo. De même, on ne constate pas une augmentation de l’immoralité depuis l’apparition de la série Grand Theft Auto (GTA). Pour M. Bodinier, l’immense majorité comprend que ces jeux relèvent de la fiction. Il rapporte que la Fédération organise des tournois à 5000 francs de prix. Le dernier en date a réuni 1300 personnes, et il n’y a aucun débordement. Il suggère que les jeux ont peut-être un effet cathartique sur la violence.

Le commissaire a l’impression qu’on tend à faire un amalgame entre, d’une part, l’addiction et l’isolement, et la pratique sportive traditionnelle qui s’oppose aux jeux vidéo pratiqués en solitaire. Il demande quelles solutions pourraient être proposées pour lutter contre l’addiction.

M. Bodinier ne croit pas que le Geneva E-Sport constitue, en elle-même, une solution à un problème existant par ailleurs. Il note toutefois que les choses deviennent plus simples quand on sait à qui parler, à l’instar des hotlines pour les personnes souffrant de dépression. Il note que les acteurs et actrices de l’addiction sont encore peu connus des jeunes et des parents. Si M. Pidancet et son frère ont ressenti le besoin de créer une structure, c’est un signe qu’il manquait peut-être quelque chose. M. Bodinier ajoute que le Geneva E-Sport espère accéder à la frange des joueurs et joueuses concernés par l’addiction. La Fédération peut aussi devenir une plateforme permettant de diriger ces personnes vers des professionnels.

Une autre commissaire souhaite connaître les prochaines échéances pour le Geneva E-Sport.

M. Bodinier répond que la Fédération souhaite, d’abord, conserver ses activités sociales, notamment les afterworks physiques et virtuels organisés, en

alternance, toutes les deux semaines. Le grand projet pour 2019 est de créer une ligue genevoise, qui est une condition pour la certification de la Fédération par l'AGS. Jusqu'à présent, il manquait un lieu. Pour l'instant, la solution est dans le cybercafé ouvert récemment à Plainpalais, qui dispose de 24 machines permettant d'organiser des tournois.

La commissaire demande si la Fédération rencontre de la concurrence à Genève.

M. Bodinier répond que le Geneva E-Sport ne rencontre pas de concurrence dans le bassin genevois. La dénomination «Fédération cantonale genevoise d'E-Sport» a été adoptée en 2015. Ayant pour vocation de fédérer les pratiques e-sportives dans la région, la Fédération a pour principe que tant qu'une association dédiée ne prend pas en charge une certaine activité, la Fédération se réserve le droit de la prendre en charge.

M. Fatio précise que la Fédération ne souhaite pas forcément garder les petits événements, qui pourraient être pris en charge par d'autres. Au contraire, le Geneva E-Sport a pour but de prendre en charge les gros projets. La création d'une ligue genevoise d'e-sport permettrait de mieux répondre aux sollicitations de la communauté des jeux. Une ligue permettrait aussi d'objectiver les informations sur les pratiques en récoltant des données.

La commissaire demande si le Geneva E-Sport a pour ambition de rayonner au-delà de Genève.

M. Bodinier répond que oui, mais via la SESF, qui a pour but de centraliser les ligues et les tournois en Suisse. Le Geneva E-Sport y est représenté par M. Bodinier. Depuis trois ans, la fédération suisse sélectionne les équipes à envoyer aux événements de l'International Esport Federation (IESF). Trois délégations ont été envoyées en 2018, à Taipei. La Suisse y a remporté une médaille.

Une autre commissaire souhaiterait avoir une précision sur les âges ciblés par le Geneva E-Sport.

M. Fatio répond que la charte de la Fédération fixe l'âge d'entrée à 16 ans révolus, mais il faut une autorisation parentale pour les moins de 18 ans. Il y a des contacts avec des enfants de moins de 12 ans et des adultes de plus de 40 ans. La tranche cible est située entre 15 et 25 ans.

La commissaire souhaite savoir comment situer le Geneva E-Sport par rapport aux grands sponsors.

M. Fatio, qui porte la responsabilité des partenariats à la Fédération, explique que le Geneva E-Sport souhaite travailler avec des entreprises locales de la taille de Naxoo, de Manor ou de la FNAC. Il est quasiment impossible, pour la fédération cantonale, de prétendre travailler avec des sociétés comme Logitech, même si

elle est suisse. Commercialement, l'e-sport est reconnu comme un moyen porteur de toucher les 15-25 ans.

La commissaire demande l'avis des auditionnés sur l'e-sport comme business.

M. Bodinier répond qu'en tant que fédération, le Geneva E-Sport ne vise pas spécialement l'argent des entreprises privées. Sa priorité sont les partenaires locaux, ayant une vocation sociale. Il rapporte que la Fédération a refusé de travailler avec une start-up qui souhaitait lancer un chewing-gum énergisant. En revanche, les clubs sont libres de travailler avec les partenaires de leur choix.

Un commissaire souhaiterait comprendre pourquoi les grandes sociétés de développement de jeux ne seraient pas intéressées à soutenir la démarche du Geneva E-Sport.

M. Bodinier rappelle que la fédération cantonale déploie son action sur des tournois locaux. Or le bassin genevois est trop petit pour intéresser les grands capitaux. Même au niveau de la Suisse, les clubs galèrent parce que le marché national n'est pas assez grand. M. Bodinier explique que le Geneva ne vise pas les grands matchs prestigieux dans lesquels évoluent 1% des joueurs et joueuses, mais les combats entre Veyrier et Carouge. Les organisations comme le Geneva E-Sport sont utiles pour structurer l'énorme scène amateur qui n'intéresse pas les grands groupes, en organisant des ligues et des classements. Il souligne qu'en Suisse, le grand problème est la difficulté à repérer les talents qui seraient capables d'atteindre le sommet. Certain-e-s y arrivent, car ils excellent dans l'auto-marketing, comme le jeune Fribourgeois Kinstaar, mais ce sont des exceptions.

Le commissaire aimerait avoir une idée sur la représentation des genres dans l'e-sport.

M. Fatio répond que les deux sexes sont représentés, mais les filles choisissent souvent de jouer sous des pseudonymes masculins pour éviter les stigmatisations. Leur visibilité est donc moins importante que celle des garçons.

M. Bodinier explique que dans la pratique des jeux vidéo, en général, y compris le grand secteur des smartphones, les filles et les garçons sont représentés à parts égales. En revanche, dans les compétitions, la répartition est de 90% favorable aux garçons. Du point de vue technique et réglementaire les compétitions sont mixtes, mais les jeux en ligne n'attirent pas les filles. Peut-être faudrait-il monter des ligues féminines. Il signale aussi que, comme dans d'autres domaines, les disparités de genre sont aussi patentées dans les revenus des professionnel-le-s.

M. Fatio fait observer que, malgré tout, il y a des joueuses qui parviennent à percer. Tel est notamment le cas de la Française Kayané, qui a été championne du monde dans un jeu de combat.

Un commissaire demande si le poker en ligne est considéré dans les e-sports.

M. Fatio répond que le poker, qui est un jeu d'argent, n'est pas considéré comme un e-sport.

M. Bodinier explique qu'un autre élément déterminant est la pertinence motrice. Les jeux permettent de développer une motricité fine spécifique aux joueurs et joueuses de chaque discipline. Tel n'est pas le cas du poker ou des échecs, où les participant-e-s peuvent faire appel à une tierce personne pour effectuer les mouvements à leur place. Dans le poker, il y a en outre une part de hasard trop importante par rapport à d'autres pratiques.

M. Fatio relève l'exception des jeux de cartes virtuels, très stratégiques et comportant beaucoup plus de règles que dans les jeux de cartes classiques.

S'agissant des valeurs sportives que la Ville souhaite mettre en avant, le commissaire demande si le Geneva E-Sport serait intéressé à organiser des tournois d'e-sport sur des jeux comme FIFA, NHL, le tennis ou le golf.

M. Bodinier répond que l'e-sport réunit des jeux présents sur une palette de 5 à 10 domaines, prisés par la communauté des jeux. Il y a des jeux de stratégie, des jeux de combat, des simulations de pratiques sportives traditionnelles, des jeux de tir, des jeux de rôles. Quand la Fédération organise des tournois, elle essaye de répondre à toutes les envies.

Discussion et vote

Une commissaire Verte signale qu'elle est présidente de l'association Rien ne va plus qui lutte contre l'addiction au jeu. En conséquence, elle s'abstiendra lors du vote.

En l'absence de prises de parole supplémentaires, le président soumet à l'approbation de la commission la motion M-1327. Laquelle est approuvée par 11 oui (3 S, 2 PDC, 3 PLR, 1 UDC, 2 MCG) contre 2 non (EàG) et 1 abstention (Ve).

Le groupe Ensemble à gauche annonce un rapport de minorité.

Le président rappelle que le rapport de minorité doit être rendu dans un délai de trois mois à partir de cette date. Hors délai, seul le rapport de la commission est déposé au Conseil municipal.

20 mai 2019

B. Rapport de minorité de M. Morten Gisselbaek.

Mesdames les conseillères municipales, Messieurs les conseillers municipaux,

La commission des sports a traité de la motion M-1327 en auditionnant les principaux intéressés, y compris le Service des sports.

Contrairement à la majorité des commissaires, il nous semble qu'il ne serait pas, pour les nombreuses raisons énumérées ci-dessous, adéquat de voter cette motion.

Cela nous semblerait même aller contre la bonne politique du Service des sports de la Ville qui fait un travail raisonnable, attentif et préventif dans ce domaine (voir le rapport de majorité).

Nous nous permettons donc de vous exposer notre point de vue, et en particulier 10 raisons de refuser cette motion M-1327.

Il ne s'agit aucunement de minimiser le succès grandissant de cette activité ni, et nous y revenons en fin de rapport, de ne pas y participer.

La question que nous posons est simplement: est-ce bien le rôle de la commune de «promouvoir le sport électronique»? Notre réponse est non.

Les raisons de refuser cette motion:

1. Parce que le sport électronique n'existe pas!

Penser que de frétiller des doigts derrière un écran s'apparente de près ou de loin à un sport relève du mythe urbain.

Se baser sur le fait que le jeu d'échecs, et également le jass, sont reconnus par certain-e-s comme un sport relève de la mystification.

Quand bien même la pratique de cette activité développe les capacités cognitives, cela n'en fait pas un sport.

Il est à noter que l'Office fédéral du sport (OFSP) ne reconnaît pas l'existence de cette activité comme relevant du sport, bien que le Canton de Genève le fasse.

2. Parce que ce prétendu sport électronique est clairement le lieu d'un sexisme avéré!

A une époque où les questions de genres et de leur représentation sont clairement posées, les jeux vidéo sont dans leur grande majorité totalement rétrogrades dans leur représentation des genres.

Les personnages sont généralement des archétypes de mâles testostéronés, et de personnages féminins secondaires aux formes «avantageuses».

Lorsque les «héros» sont des «héroïnes», celles-ci sont généralement des personnages, à l'exemple de Lara Croft, qui répondent clairement et avant tout à des phantasmes masculins.

Quand bien même le sexisme ne s'arrêterait qu'à cela que ce serait déjà discutable.

Malheureusement les témoignages sont nombreux sur la Toile comme dans la presse écrite pour décrire le milieu même des *gamers* comme clairement sexiste.

Selon ces témoignages il est courant que les femmes jouant en ligne prennent des pseudos d'hommes, de nombreux joueurs mâles refusant de jouer contre des joueuses, car trouvant cela indigne.

Quant aux compétitions, elles laissent une place infime aux femmes en tant que joueuses et les relèguent généralement aux rôles subalternes de fans ou d'animatrices.

Si cette tendance est forcément combattue par une partie des joueuses et des joueurs et en régression, elle n'en est pas moins présente pour l'instant.

3. Parce que ce prétendu sport électronique est extrêmement addictif.

Les jeux électroniques, par la rapidité de pensées et de réflexes qu'ils demandent, par le sentiment de toute-puissance qu'ils confèrent (JE dirige le jeu) et par l'effet stimulant de leurs images déclenchent chez les personnes qui s'y adonnent des montées d'hormones extrêmement rapides.

Ces montées d'hormones, en particulier de la dopamine et de la sérotonine, sont à la base d'addictions réelles et reconnues (pour l'Organisation mondiale de la santé, le «trouble du jeu vidéo» est une maladie à part entière et classée comme telle).

Si de nombreuses autres activités déclenchent des montées des mêmes hormones chez les humains, que ce soit la pratique de sports, l'ingestion de chocolat ou la prise de nombreuses autres drogues telles que les amphétamines, l'ecstasy, le shopping, rares sont les activités amenant aussi rapidement un sentiment de satisfaction.

Et l'envie, devenant parfois irréprouvable, de re-goûter à ce sentiment est à la base de l'addiction.

4. Parce que ce prétendu sport électronique est cause d'échecs scolaires.

Si jouer sans excès peut s'avérer bénéfique au développement des capacités cognitives, il est à remarquer que l'excès est lui très dommageable (voir point 3).

Un des symptômes de l'effet hormonal des jeux vidéo qui permettent d'obtenir une satisfaction physique de manière rapide et massive est de démotiver les joueuses et joueurs face aux efforts des autres apprentissages. Il est en effet, et pour des raisons économiquement compréhensibles, aisé d'apprendre à jouer à ces jeux.

Bien plus rapide que d'apprendre à calculer, lire, façonner, travailler un matériau, jouer d'un instrument de musique, etc.

Et la satisfaction procurée par ces jeux bien plus rapide.

Ces facteurs contribuent chez de nombreuses personnes jouant souvent à ressentir les efforts nécessaires à tout autre apprentissage comme longs, vains et pénibles, ce qui est une source potentielle importante d'échecs scolaires.

Une étude de l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE) de 2015 (in *Sciences et avenir*, 9 mars 2015) pointe que «Les élèves jouant aux jeux vidéo de façon excessive sont susceptibles de ne pas parvenir à se concentrer sur leur travail à l'école, d'être moins enclins à consacrer du temps à leur travail scolaire à la maison, d'avoir des troubles du sommeil, et de faire preuve de moins de persévérance s'ils ne voient pas leurs efforts immédiatement récompensés comme dans les jeux vidéo. L'excès de jeux vidéo est également associé à des troubles du fonctionnement social, à une augmentation de l'anxiété et à des problèmes de santé mentale, ainsi qu'à une plus grande prévalence des cas d'obésité. En outre, le fait de jouer à des jeux violents peut également être associé au développement de comportements agressifs.»

5. Parce que ce prétendu sport électronique provoque des difficultés à dormir, particulièrement chez les enfants.

La luminosité des écrans tient les joueurs, et en particulier les jeunes joueurs, en état d'éveil en réduisant le taux de mélatonine, l'hormone régulatrice du sommeil.

Cela peut être très dommageable pour des enfants en périodes scolaires.

6. Parce que ce prétendu sport électronique coupe les relations sociales.

L'idée selon laquelle ce genre de pratique crée du lien et socialise les personnes qui s'y adonnent relève d'un désir qui permet en général à l'entourage de la joueuse ou du joueur de s'aveugler face à leur difficulté à communiquer.

Cela rassure de se dire que «son» ado qui répond par des grognements est «en plein lien social». Reste que si cela représente en effet une relation sociale, cela coupe du contact direct avec son entourage.

Et que ce comportement ne s'arrête pas en quittant le clavier ou la manette...

7. Parce que ce prétendu sport électronique est entièrement entre les mains des éditeurs et producteurs.

Le fait est qu'il n'est possible de jouer à des jeux qu'à partir du moment où ceux-ci ont été produits. Et que c'est donc le producteur et l'éditeur du jeu qui en détiennent toutes les clés et qui en fixent les règles et le prix.

Ces jeux génèrent des bénéfices par milliards et font de plus en plus l'objet de concentration par rachat par des grandes entreprises.

En cela cette activité «sociale» reste une activité totalement privée, d'une nature assez unique et sans aucun lien avec le sport.

8. Parce que ce prétendu sport électronique promeut des valeurs brutales.

Il suffit de visionner les différents clips vidéo mis en ligne par les organisateurs des grands raouts internationaux sur les sites genre Youtube pour constater que les jeux pratiqués en compétition, et partant de là la majorité des jeux pratiqués dans le monde, sont quasiment tous des jeux dont le but est de tuer, démolir, massacrer, anéantir – virtuellement – l'adversaire.

L'affirmation selon laquelle il existe plein de jeux pacifiques est sans doute vraie, leur succès au niveau des compétitions internationales semble par contre bien minime.

Les valeurs de domination de l'autre virtuellement présentes dans l'immense majorité des jeux nous semblent bien éloignées des valeurs que le Conseil municipal de la Ville de Genève passe son temps à vouloir promouvoir.

9. Parce que ce prétendu sport électronique banalise la violence extrême.

Il est sans doute prématuré et risqué d'établir un lien direct entre une violence de rue de plus en plus «gratuite», telle qu'on a pu la constater à Genève comme ailleurs, et les jeux vidéo.

Cela n'empêche pas que les images sur l'écran de nombreux jeux relèvent d'une violence extrême, qui peut probablement avoir des effets dangereux sur des personnes dont les capacités à bien distinguer entre monde réel et monde

virtuel sont limitées, en particulier au niveau des conséquences sur autrui comme sur soi-même.

Et il convient ici d'ajouter que si de nombreux jeux sont munis d'une limite d'âge, les jeunes et les enfants y ont facilement accès avant d'avoir atteint l'âge conseillé.

10. Parce que ce prétendu sport électronique n'a aucun besoin d'être l'objet d'une promotion de la part de collectivités publiques.

Avec un développement commercial de plus de 20% par année et un chiffre d'affaires dépassant le milliard, le business des jeux électroniques n'a aucun souci à se faire quant à son développement et aucunement besoin d'une aide publique pour se développer, contrairement à de nombreuses autres activités réellement sportives.

En tenant compte des dangers réels d'addiction, de désocialisation et de perte du sens des réalités que ces jeux peuvent entraîner il serait tout à fait néfaste qu'une collectivité publique en fasse, comme le demande la motion M-1327, la promotion.

Conclusion

Le *e-gaming* est une activité en pleine expansion dans les foyers, sur la Toile et lors de réunions plus ou moins importantes, qui a ses bons comme ses mauvais aspects.

Il est évident que face à cette expansion notre collectivité doit rester attentive et soutenir les aspects qui s'y rapportent comme la prévention des addictions et les problèmes d'isolement des jeunes.

Dans cet esprit nous encourageons la Ville à maintenir le cap et l'ouverture qu'elle s'est elle-même fixés jusqu'ici pour ce qui est de l'accompagnement du *e-gaming* (motion M-1327 A) et à rester attentive à son évolution.

Par contre nous vous invitons fermement, Mesdames les conseillères municipales, Messieurs les conseillers municipaux, à rejeter une motion qui voudrait que la Ville fasse la promotion d'une activité répondant avant tout à des critères économiques, posant de nombreuses questions de société et étant déjà en plein essor.