

Réponse du Conseil administratif à 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».

TEXTE DE LA 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 le «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 événements, 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.

RÉPONSE DU CONSEIL ADMINISTRATIF

Un montant de 25 000 francs a été proposé et voté par le Conseil municipal dans le cadre du budget 2021, afin de soutenir «l’initiation et l’éducation des jeunes au e-gaming» dans une salle de Genève encadrée, le but étant d’apprendre à jouer en ligne en évitant les risques d’addiction et autres risques et d’endettement (par exemple vu les possibilités d’achat dans certains jeux en ligne).

La gestion de cette subvention a été confiée aux Bibliothèques municipales (BMU). Elle offre aux BMU l’opportunité de s’ouvrir plus largement au monde de l’e-sport et de l’e-game, notamment dans le cadre de l’espace «Le 4» de la Bibliothèque de la Cité, dont la mission est d’assurer une médiation culturelle numérique.

Dans ce cadre, contact a été pris par la Direction des BMU avec la Fédération genevoise d’e-sport, courant 2021, et une rencontre a eu lieu avec ses représentants. Les circonstances sanitaires n’ont malheureusement pas permis à la Fédération de mettre sur pied en 2021 des événements ou activités financés par la subvention. La subvention lui a néanmoins été versée pour partie, afin de financer l’achat de matériel qui sera utilisé lors d’événements d’e-sport, en collaboration avec d’autres organismes de la place pratiquant cette activité.

En 2022, de nouvelles rencontres des BMU avec la Fédération permettront de définir de quelle manière la subvention pourra être utilisée en soutien aux activités d’éducation et de prévention auprès des publics pratiquant l’e-sport. Parallèlement, les possibilités de collaboration entre la Fédération, ses membres et les BMU seront étudiées dans le cadre du développement de la médiation culturelle numérique.

Au nom du Conseil administratif

Le secrétaire général:
Gionata Piero Buzzini

Le conseiller administratif:
Sami Kanaan