

## 16ème législature

<b>Question N° :</b> <b>10752</b>	<b>De Mme Marie-Pierre Rixain ( Renaissance - Essonne )</b>	<b>Question écrite</b>
<b>Ministère interrogé &gt; Sports, jeux Olympiques et Paralympiques</b>		<b>Ministère attributaire &gt; Sports, jeux Olympiques et Paralympiques</b>
<b>Rubrique &gt; santé</b>	<b>Tête d'analyse</b> >Prévention des troubles du jeu-vidéo dans la pratique du eSport	<b>Analyse &gt; Prévention des troubles du jeu-vidéo dans la pratique du eSport.</b>
Question publiée au JO le : <b>01/08/2023</b> Réponse publiée au JO le : <b>07/11/2023</b> page : <b>10065</b>		

### Texte de la question

Mme Marie-Pierre Rixain attire l'attention de Mme la ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques sur la prévention des troubles du jeu-vidéo dans la pratique du eSport. Depuis plusieurs années, l'eSport s'est durablement installé dans le paysage sportif français en réunissant de plus en plus de pratiquants ; selon le baromètre 2022 réalisé par France eSport, cette discipline réunit plus de 10 millions de pratiquants. Un succès marqué par le développement massif des structures compétitives et l'organisation d'évènements majeurs. L'accélération de cette pratique sportive doit néanmoins interroger sur les conséquences en matière de santé mentale chez les jeunes générations alors que 58 % des eSportifs amateurs ont entre 15 et 24 ans. Si, comme l'a démontrée une étude de l'Internet institute de l'université d'Oxford, les jeux-vidéos peuvent avoir des effets positifs sur le développement cognitif, une pratique excessive constitue en revanche un véritable enjeu de santé publique. Isolement social, prise de poids, trouble du sommeil, baisse de la concentration, autant de problématiques soulignées par l'Organisation mondiale de la santé qui considère depuis 2018 le « trouble du jeu-vidéo » comme une maladie provoquant une altération dommageable des activités quotidiennes, personnelles et sociales. C'est pourquoi elle aimerait connaître sa feuille de route concernant la prévention des troubles du jeu-vidéo dans la pratique du eSport.

### Texte de la réponse

Apparu au niveau mondial dans le milieu des années 1990, l'esport constitue en France une pratique en plein essor, portée par des investissements qui se multiplient et un intérêt de la population en forte croissance. Alors que les ministères en charge de l'économie numérique et des sports s'étaient mobilisés en 2019 en fixant une feuille de route pour une stratégie nationale esport de l'État pour la période 2020-2025, le constat établi à mi-parcours a permis de mettre en lumière la persistance d'une série de freins au développement sain et responsable de cette activité. Le 3 juin 2022, le Président de la République a souhaité se positionner clairement au soutien de ce secteur en réaffirmant toute son ambition de faire de la France une Nation esportive. Les objectifs annoncés dans son discours évoquaient notamment la volonté d'accompagner la structuration du tissu associatif et la prévention des risques associés à cette pratique par les jeunes. La ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques et le ministre délégué chargé de la transition numérique ont organisé, le 16 janvier 2023, un atelier Impulsion politique et coordination stratégique (IPCS) consacré au esport avec l'ensemble des acteurs. A cette occasion un plan d'action a été annoncé, dont l'un des objectifs vise à favoriser une promotion responsable de la discipline



esportive et à prévenir les risques d'une pratique trop addictive, sédentaire, isolée ou exposée aux violences en ligne. Pour la mise en œuvre de cette action, le ministère chargé des sports mobilise l'association France Esports, qui s'est engagée à déployer des actions de prévention et de protection de la santé des pratiquants, notamment en assurant une information objective du plus large public (lutte contre les violences, harcèlement, etc.). France Esports a notamment consacré à ces thématiques une part significative des temps d'expression organisés sur son stand, ainsi que sur celui de la Filière sport, lors de l'événement Vivatech/Global Sports Week, du 14 au 17 juin 2023, au Parc des expositions de la porte de versailles à Paris. La Paris Games Week, plus grand salon français consacré au jeu vidéo, qui s'est déroulé du 1er au 5 novembre dans le même lieu, a constitué une nouvelle opportunité d'aborder ces sujets à l'attention du plus large public des joueurs et de leurs proches.