

L'esport, nouveau théâtre de soft power

Synthèse de la conférence organisée par la Délégation à l'information et à la communication de la défense

Organisateur	DICoD — Délégation à l'information et à la communication de la défense
Format	Table ronde publique — durée : 1 h 24
Modération	Eve-Lise Blanc-Deleuze, cheffe de la Mission cinéma et industries créatives (MCIC)
Intervenants	Emmanuel Forsans, directeur général de l'Agence française pour le jeu vidéo (AFJV) Commandant Julien Hamiche, manager de l'équipe interarmées Arkhè
Document	Synthèse strictement descriptive établie à partir de la transcription intégrale

Le présent document restitue les propos tenus lors de la conférence. Il ne comporte ni analyse, ni commentaire critique.

Sommaire

1. Cadre et intervenants
2. Cadrage économique et sociologique de l'esport
3. L'esport dans les armées : genèse et structuration
4. L'équipe interarmées Arkhè
5. Les fondements du soft power appliqués à l'esport
6. Parallèles cognitifs avec l'environnement opérationnel
7. Pistes de formation et modèles internationaux
8. Échanges avec la salle
9. Conclusion et annonces de la Mission cinéma

1. Cadre et intervenants

La conférence s'est tenue à l'initiative de la Délégation à l'information et à la communication de la défense. Intitulée « L'esport, nouveau théâtre de soft power », elle entendait éclairer les liens, parfois mal compris, entre les environnements numériques compétitifs et les réalités opérationnelles contemporaines des armées.

La modération a été assurée par Eve-Lise Blanc-Deleuze, cheffe de la Mission cinéma et industries créatives. Deux intervenants aux profils complémentaires ont pris la parole :

- **Emmanuel Forsans**, directeur général de l'Agence française pour le jeu vidéo (AFJV), programmeur et concepteur depuis le milieu des années 1980, auteur d'une cinquantaine de jeux et d'une quinzaine d'ouvrages. Il est lieutenant-colonel de réserve de l'armée de l'Air et de l'Espace.
- **Commandant Julien Hamiche**, officier supérieur de l'armée de Terre, responsable du cours des futurs commandants d'unité aux Écoles militaires de Bourges, manager de l'équipe esport interarmées Arkhè depuis sa création.

2. Cadrage économique et sociologique de l'esport

Un marché en forte croissance

Emmanuel Forsans ouvre la table ronde en posant l'ordre de grandeur économique du secteur. L'esport représente aujourd'hui un marché mondial de l'ordre de 2,4 milliards de dollars, dont la trajectoire est estimée à près de 7 milliards à l'horizon 2030. Il demeure toutefois un segment restreint du jeu vidéo, lequel pèse environ 189 milliards de dollars à l'échelle mondiale.

« C'est plus gros que l'industrie du cinéma et de la musique réunies. Donc c'est la première industrie culturelle au monde, le jeu vidéo. » [00:04:44]

Une organisation proche du sport traditionnel

La filière française se structure selon une architecture qui rappelle celle du sport : associations de joueurs amateurs, clubs esportifs professionnels, organisateurs de compétitions, annonceurs et sponsors, éditeurs de jeux. Une différence majeure est toutefois soulignée : le support même de la discipline — le jeu — est la propriété d'un éditeur, situation sans équivalent dans le sport classique.

L'association **France Esport** a été créée en 2016 à l'initiative du secrétariat d'État chargé du numérique pour représenter le secteur auprès des institutions publiques. La même année, la loi pour une République numérique a instauré un statut de joueur professionnel :

« On est parmi les seuls au monde à l'avoir fait avec la Corée qui l'a fait bien avant nous [...] pour encadrer, sécuriser le statut des joueurs professionnels. » [00:11:00]

Une pratique et un spectacle de masse

Emmanuel Forsans rappelle que douze millions de Français déclarent suivre régulièrement les compétitions d'esport. Eve-Lise Blanc-Deleuze avance un chiffre légèrement plus élevé de l'ordre de treize millions de joueurs en France.

Une photographie de la finale des championnats du monde de *League of Legends* 2024 est projetée : 7 millions de spectateurs simultanés. Certains tournois internationaux sont dotés de gains supérieurs à 30 millions de dollars, ce qui explique la professionnalisation rapide de la discipline.

Neuf jeux emblématiques sont présentés à l'écran, parmi lesquels *League of Legends* et *Valorant* (Riot), *CS:GO* (Valve), *Rocket League*, *Fortnite* ou encore *Call of Duty*. Forsans précise que plusieurs centaines de jeux peuvent donner lieu à une pratique esportive. Il prend soin de rappeler la distinction fondamentale entre jeu vidéo de loisir et esport :

« *Le jeu vidéo, si je dois comparer, c'est du footing. Je passe un bon moment, ça me plaît. L'esport, c'est je prépare un marathon. Je me fixe des objectifs d'amélioration.* » [00:33:43]

Perspective olympique

L'intégration de l'esport aux disciplines olympiques a été décidée en 2024. Un accord avait été signé entre le Comité international olympique et l'Arabie saoudite, avant que celui-ci ne soit dénoncé quelques mois plus tard. L'échéance initialement évoquée pour une première édition des Jeux olympiques d'esport n'est plus garantie, mais le CIO poursuit ses travaux en ce sens.

3. L'esport dans les armées : genèse et structuration

Le commandant Hamiche insiste d'emblée sur la nature atypique de l'implantation de l'esport au sein des armées. Loin d'une décision descendante, la dynamique est née de la base :

« *D'habitude, on a plutôt du top to bottom à l'armée et là, on se retrouve avec plutôt une initiative qui part du bas et qui remonte doucement vers le haut.* » [00:14:30]

L'armée de l'Air et de l'Espace, précurseur

L'armée de l'Air et de l'Espace est explicitement désignée comme l'armée pionnière :

« *On a des précurseurs dedans qui sont l'armée de l'Air et de l'Espace qui ont très rapidement compris que ça brassait beaucoup de leur jeunesse et qui ont commencé à encadrer ça.* » [00:15:17]

Son association, structurée en loi 1901, a été constituée à l'été 2023. Elle revendique aujourd'hui plus de 3 000 membres actifs. Le commandant Hamiche souligne que sans accord hiérarchique initial, ces regroupements se sont d'abord tenus sur le temps libre des militaires.

L'élargissement aux autres composantes

D'autres armées et services ont ensuite rejoint la dynamique : l'armée de Terre avec sa propre initiative, le CND, qui anime le tournoi annuel DEF'LAN organisé au Fort du Kremlin-Bicêtre, ainsi que plusieurs régiments. Le 54^e régiment de transmissions d'Haguenau est mentionné comme exemple d'initiative régimentaire particulièrement dynamique.

La gendarmerie nationale et les sapeurs-pompiers sont également engagés dans la dynamique. À la Gamers Assembly 2026, plusieurs équipes issues du ministère des Armées et des forces de sécurité étaient présentes et se sont affrontées dans un climat décrit comme cordial et bienveillant.

Pour illustrer la taille de l'événement, Emmanuel Forsans et Eve-Lise Blanc-Deleuze avancent les ordres de grandeur suivants : près de 40 000 visiteurs et environ 2 000 joueurs compétiteurs. Les associations esport des armées sont ouvertes aux ressortissants de la défense, militaires comme personnels civils.

4. L'équipe interarmées Arkhè

Le commandant Hamiche précise le positionnement spécifique d'Arkhè, qu'il distingue d'une logique de recrutement de talents déjà constitués :

« Pour l'équipe Arkhè, on a des militaires qui sont sportifs, et pas des gens qui sont déjà performants dans une discipline qu'on vient recruter pour rayonner. » [00:18:42]

L'équipe est née à l'initiative de la DICOd environ deux ans et demi avant la tenue de la conférence. Elle repose sur un recrutement national, ouvert aux militaires et aux civils de la défense, et a fait l'objet d'une forte sélectivité dès sa constitution :

- **Création initiale** : environ 150 candidatures reçues, 7 joueurs retenus.
- **Renouvellement ultérieur** : plus de 400 candidatures déposées pour 4 postes à pourvoir.

Cette sélectivité conduit le commandant Hamiche à une comparaison qui a suscité l'amusement de l'auditoire :

« Il est plus difficile d'intégrer Arkhè que l'École de guerre. » [00:21:57]

Une anecdote rapportée illustre le rapport entre l'équipe et le public de la Gamers Assembly. La capitaine Marine Riondet, qui coordonne l'esport au sein de la Mission cinéma, s'y est présentée en tenue complète. Plusieurs visiteurs l'ont abordée en complimentant la qualité de son « cosplay », convaincus qu'il s'agissait d'un déguisement. Sa réponse — « *Non, c'est mon uniforme* » — résume, selon les intervenants, l'efficacité du positionnement adopté.

5. Les fondements du soft power appliqués à l'esport

Emmanuel Forsans ouvre ce développement en rappelant la définition classique du soft power — attirer plutôt que contraindre — et en soulignant un prérequis qu'il juge déterminant :

« Il faut que l'authenticité soit perçue. Si la démarche n'est pas authentique, ça fonctionne à l'inverse. Il y a un effet de rejet parce qu'on a l'impression d'être manipulé. » [00:23:40]

Un contre-exemple américain assumé

Le commandant Hamiche évoque les tentatives nord-américaines de présence esport comme un modèle à ne pas reproduire :

« Les Américains ont tenté d'arriver sur des grands théâtres de compétition sportif avec des gros kakémonos « Les Marines recrutent ». Ça n'a absolument pas fonctionné. Ils ont explosé instantanément, parce qu'il n'y avait pas d'authenticité. » [00:26:13]

Il oppose à ce précédent le positionnement retenu par les équipes françaises : une arrivée discrète, sans message de recrutement ostensible, assumant d'abord la compétition sportive avant toute démarche institutionnelle.

Un espace de dialogue avec la jeunesse

Emmanuel Forsans rappelle la difficulté à atteindre la population des 18-35 ans par les canaux médiatiques traditionnels :

« Cette population passe aujourd'hui plus de temps sur Hugo Décrypte ou sur Brut que devant le JT de TF1. » [00:24:28]

La Gamers Assembly est décrite comme un terrain de rencontre neutre entre jeunes militaires et jeunes civils, autour d'une passion partagée. Les intervenants s'accordent sur le fait que la présence esport rend visibles, dans l'espace civil, des militaires qui n'y sont habituellement pas croisés.

6. Parallèles cognitifs avec l'environnement opérationnel

Le commandant Hamiche récuse d'emblée l'idée d'une préparation directe à la guerre : l'esport n'en est ni l'alpha ni l'oméga. Il identifie toutefois plusieurs dynamiques cognitives et organisationnelles proches de celles rencontrées dans les environnements opérationnels contemporains.

Commandement par l'intention et subsidiarité

Le choix de *League of Legends* n'est pas neutre : ce jeu repose sur une prise de décision déléguée, sans possibilité pour le coach d'intervenir en cours de partie. Cette contrainte structurelle rejoint la doctrine du commandement par l'intention :

« Le coach parle avant et il parle après. Pendant, il n'y a pas de consigne. Donc pendant, moi je fais confiance à mon shot caller qui a bien compris mon intention et qui la fait respecter sur le terrain. » [00:31:39]

Densité décisionnelle et saturation cognitive

À très haut niveau, les joueurs effectuent entre 200 et 400 actions réfléchies par minute, au cours de parties d'une trentaine de minutes, répétées sur des journées de douze à treize heures de compétition. Le commandant Hamiche établit un parallèle avec le combattant contemporain :

« En guerre de haute intensité, le premier soldat débarque de son véhicule, il est déjà en saturation cognitive : il est équipé, il a sa radio, il a son drone dans une main, son arme dans l'autre, il reçoit des ordres. » [00:44:55]

Tunnel attentionnel et vigilance d'équipe

Le biais du tunnel attentionnel est présenté comme l'un des principaux risques cognitifs en situation de haute intensité : le joueur focalisé peut être convaincu d'avoir raison tout en ignorant des signaux contradictoires majeurs. La cohésion d'équipe constitue l'antidote à cette dérive, de la même manière qu'en opération.

Gestion du stress dans la durée

L'équipe bénéficie d'un préparateur mental. Le commandant Hamiche recourt à une image pour décrire l'accumulation du stress : tendre le bras avec une bouteille d'eau est anodin sur un instant, mais devient intenable sur la durée.

Un test réalisé lors de la première Gamers Assembly illustre la dépense énergétique : les joueurs d'Arkhe avaient perdu près de deux kilogrammes au terme de douze heures de compétition. Un accompagnement nutritionnel a été mis en place à la suite de ce constat.

Culture du retour d'expérience

Les parties d'Arkhe sont systématiquement débriefées dans une logique directement inspirée du retour d'expérience militaire. Cap fixé en amont, exécution autonome des joueurs, analyse fine du déroulement en aval : l'organisation est décrite comme un véritable centre opérations autour du jeu.

7. Pistes de formation et modèles internationaux

L'initiative civile française UKS Sport

Emmanuel Forsans présente un dispositif conduit par l'association Arm Team, dirigée par Ary Chanson, en collaboration avec la délégation académique au numérique éducatif (DANE) de l'académie de Versailles. Ce programme de recherche scientifique s'étend sur cinq ans, dans une vingtaine d'établissements scolaires. Il vise à mesurer les bénéfices cognitifs de la pratique esportive (concentration, prise de décision, vitesse d'exécution, vision périphérique, saturation cognitive), mais aussi ses effets sur le climat scolaire. Une thèse de doctorat accompagne le projet, sous l'égide d'un comité scientifique auquel participe notamment Nicolas Besombe, maître de conférences en sociologie du sport à l'Institut des sciences du sport-santé de Paris.

Les modèles étrangers évoqués

Le commandant Hamiche rapporte trois modèles étrangers d'articulation entre esport et armée :

- **États-Unis** — Recrutement et entretien de joueurs professionnels comme vitrine de supériorité.
- **Royaume-Uni** — Selon les propos rapportés, la Royal Air Force approcherait les mille meilleurs joueurs britanniques pour leur proposer, sous condition d'aptitude et de volontariat, d'intégrer son école de pilotes de chasse, à raison de cinq à dix recrutements par an.
- **Chine** — Les candidats inaptes au pilotage d'avions de chasse seraient orientés vers la formation au pilotage de drones, à raison de plusieurs centaines par promotion.

Adaptation des jeux existants

Emmanuel Forsans indique que plusieurs jeux se prêtent à une adaptation pour les besoins des armées. DCS est cité comme exemple privilégié du côté aéronautique. La gendarmerie nationale a, pour sa part, présenté à la Paris Games Week une adaptation de *Fortnite* plaçant le joueur dans la position d'une unité d'intervention. Au-delà de ces adaptations cosmétiques, une collaboration plus structurante avec les éditeurs — à l'image du travail mené de longue date avec l'industrie cinématographique par la Mission cinéma — est présentée comme une piste prometteuse, à la condition absolue de respecter la totale liberté de création des auteurs.

8. Échanges avec la salle

Budget et soutenabilité du dispositif

Interrogés par un représentant de Naval Group, les intervenants assument le caractère très limité du budget alloué à l'esport au sein du ministère. Les dépenses couvrent essentiellement les déplacements, les inscriptions aux compétitions et les tenues permettant d'identifier visuellement les équipes. Le commandant Hamiche revendique cette sobriété :

« On essaie de faire en sorte qu'il n'y ait pas de budget dédié à cela, et de prouver qu'avec trois fois rien, on arrive à toucher énormément de personnes. » [00:55:38]

Il est également précisé que les joueurs d'Arkhe s'entraînent exclusivement sur leur temps libre, le week-end. Seules les absences nécessaires à la participation effective aux compétitions sont accordées par la voie hiérarchique.

Souveraineté, licences et accueil d'événements

Un enseignant-chercheur interroge la capacité de la France à faire rayonner son propre soft power dans un secteur dominé par les éditeurs américains, chinois et japonais. Emmanuel Forsans cite les licences françaises utilisées dans le circuit compétitif : *Trackmania*, *Rainbow Six* et *Just Dance*, éditées par Ubisoft. Il rappelle également que la France accueille désormais des compétitions internationales majeures dans le cadre du plan esport annoncé par la présidence de la République, dont l'EVO à Nice pour les jeux de combat, ainsi que des étapes des championnats du monde de *League of Legends*.

Mixité et accessibilité

À la question d'un officier de l'armée de l'Air et de l'Espace sur la place des femmes, Emmanuel Forsans indique que la pratique amateur se répartit aujourd'hui à parité, tandis que la compétition classée présente encore un rapport de l'ordre de 80/20 en faveur des hommes. Il anticipe une évolution comparable à celle observée dans le jeu vidéo en général, où la mixité s'est progressivement installée toutes catégories confondues.

Adaptation de jeux pour la communication Défense

Un officier général interroge la capacité à travailler, en amont de la conception, avec les éditeurs pour faire passer des messages liés aux enjeux de résilience ou de défense. La réponse, à deux niveaux, conjugue adaptations cosmétiques de jeux existants et collaboration éditoriale structurée, sur le modèle du travail mené avec le cinéma par la Mission cinéma. Eve-Lise Blanc-Deleuze insiste sur le respect intégral de la liberté de création des auteurs et des studios concernés.

Jeux mondiaux militaires et dimension OTAN

La modératrice évoque la possibilité d'organiser une compétition esport dans le cadre des jeux mondiaux militaires, ou à travers les structures interalliées de l'OTAN. Emmanuel Forsans signale que des échanges sont en cours avec le Centre national des sports de la Défense, mais qu'une difficulté culturelle persiste :

« Le CNSD avait du mal à accepter que l'esport puisse être du sport. » [01:16:24]

Fidélisation des joueurs

Un maître de la Marine nationale interroge la fidélisation et le risque de fuite des talents vers des écuries civiles. Le commandant Hamiche écarte cette préoccupation et en formule une autre, plus opérationnelle :

« Ma plus grande préoccupation, ce n'est pas la fuite vers les grosses écuries. C'est la fuite en OPEX, c'est la fuite sur le terrain, c'est la fuite sur la formation drone. » [01:19:56]

Compétitions internationales à venir

Un représentant de France Esport apporte une précision complémentaire : l'Arabie saoudite a constitué son propre championnat équivalent aux Jeux olympiques d'esport, dont la première édition est attendue en novembre. Une équipe de France est d'ores et déjà en cours de sélection. La France continue par ailleurs d'accueillir des étapes majeures de grandes compétitions internationales, notamment sur *Rocket League* et *Call of Duty*.

9. Conclusion et annonces de la Mission cinéma

Eve-Lise Blanc-Deleuze referme la table ronde par une formulation qui synthétise l'esprit de la conférence :

« L'esport n'est ni un outil de guerre, ni un simple outil de communication. C'est à la fois un outil de rayonnement maîtrisé, un terrain d'engagement culturel, un laboratoire organisationnel, un révélateur de compétences et un potentiel outil de formation. Bien encadré, l'esport devient stratégique. Mal compris ou mal utilisé, il reste cosmétique. » [00:52:12]

Elle enchaîne sur l'actualité de la Mission cinéma en annonçant la présence de trois films soutenus par le ministère au Festival de Cannes :

- **De Gaulle, l'âge de fer**, premier volet réalisé par Antonin Baudry, présenté hors compétition ;
- **Moulin**, en compétition officielle, dont une partie du tournage a été réalisée à la prison de Montluc ;
- **La Treizième Nuit**, de Daniel Auteuil, présenté dans la sélection Cannes Première, tourné à près de 80 % sur des emprises militaires.

La modératrice souligne l'enjeu mémoriel commun à ces trois œuvres et leur contribution à la résilience collective, avant de clore la conférence par ses remerciements à l'assemblée.

Fin de la synthèse. Document établi à partir de la transcription intégrale de la conférence. Les horodatages correspondent à la minution de la vidéo.