



Je candidate pour

Le collège des joueurs

Informations personnelles

Nicolas Besombes

Présentation personnelle

Enseignant-chercheur en sciences du sport (STAPS) à l'Université Paris Descartes, je côtoie l'esport depuis 2012 et le début de ma thèse de doctorat, dont l'objet de recherche était le sport électronique. Mes thématiques de recherche portent principalement sur (i) l'expérience sportive des compétiteurs et compétitrices, (ii) l'engagement corporel et moteur des joueurs et joueuses, (iii) l'institutionnalisation de l'esport par les pouvoirs publics et les organes traditionnels de gouvernance du sport en France et à travers le monde, et (iv) la diversification des publics esportifs, que ce soit en termes de mixité genrée, sociale, ethnique ou générationnelle et d'inclusion des personnes en situation de handicap. J'ai également effectué un an de post-doctorat à l'INSEP (Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance) sur les conditions de préparation des athlètes olympiques et paralympiques français, faisant rapidement le lien avec l'optimisation de la performance et la prévention de la santé dans l'esport. Enfin j'accompagne le mouvement olympique international (GAISF) depuis mai 2018 sur leurs réflexions autour de l'esport. C'est également à cette période que j'ai cofondé avec des collègues universitaires l'Association pour la Recherche et les Études Francophones sur l'Esport (AREFE), réseau pluridisciplinaire de chercheurs dont l'objet de recherche est l'esport.

Parallèlement à cela, j'ai eu la responsabilité d'être l'un des quatre représentants du Collège des Joueurs et d'occuper le poste de Vice-Présidence de l'association lors du mandat de ces deux dernières années. J'ai tâché - aux côtés des autres membres du Conseil d'Administration et membres fondateurs - de mettre mes connaissances et compétences acquises ces dernières années au profit des différentes actions visant le développement pérenne et responsable de l'activité esportive sur le territoire.

Pour la petite histoire, j'ai rencontré l'esport, sans pour autant m'y investir, avec la première itération de Starcraft en 1998, découvrant par la même occasion mon désastreux niveau aux jeux vidéo. J'ai par la suite succombé aux charmes des nombreuses scènes de jeux de combat (FGC) lors de mon terrain d'étude de thèse (Mortal Kombat X et XL), pour lesquelles je me suis pris d'affection depuis. J'ai également fréquenté les tréfonds du classement de League of Legends entre la saison 3 et la saison 5. Enfin, jusqu'à encore très récemment néophyte de la scène historique et incontournable des jeux de tir, je tente peu à peu de rattraper mes lacunes, notamment sur CSGO. Je porte aujourd'hui mon attention sur un maximum de scènes esportives, que ce soient les plus populaires (LoL, Fortnite, CSGO, OW, SSBU, SFV, etc.) ou les plus confidentielles (jeux de rythme ou de réflexion par exemple), et cela quel que soit le type de performance (speedrun, scoring, wasshoi!, et superplay en général). Je suis également un amateur de jeux de plateau et de sociétés, et très friand de drafts irl sur Magic The Gathering.



J'ai sinon une culture sportive de longue date, pratiquant le basket depuis plus de vingt ans, et ayant entraîné des équipes de jeunes et d'adultes, d'hommes et de femmes, handi et valides, pendant quinze ans, du loisir au niveau national. J'ai également une affinité avec les activités de glisse et de pleine nature, que ce soit en milieu montagnard, aquatique, aérien ou urbain. J'ai d'ailleurs été animateur et directeur de centres de vacances sur ces thématiques pendant une dizaine d'années.

Pourquoi souhaitez-vous être élu au conseil d'administration et représenter votre Collège, quel est votre projet pour France Esports, quels sont les sujets qui vous animent ?

REPRÉSENTER, SERVIR, PROMOUVOIR ET PROTÉGER LES JOUEURS, LES JOUEUSES ET LES ASSOCIATIONS ESPORTIVES

Depuis deux ans maintenant, nous avons tenté de mener au sein du Collège des Joueurs plusieurs actions guidées par le désir de structurer et promouvoir l'écosystème amateur sportif français, tout en lui garantissant un développement pérenne et responsable. Restant à l'écoute des remarques de nos membres, nous avons dans un premier temps investi des enjeux sociaux : mixité, inclusion, éducation et formation. Cela s'est notamment traduit par des collaborations et partenariats avec les associations expertes de ces thématiques (Women In Games et Cap Game), la tenue de conférences à destination de l'écosystème, des institutions et du grand public, et la mise en place de groupes de travail dédiés afin d'avoir une action longitudinale. La stigmatisation de l'écosystème et de ses acteurs nécessite en effet d'être déconstruite avec pédagogie et objectivité et que l'on donne la parole aux personnes concernées.

J'ai cependant bien conscience que ce n'est qu'un premier pas et que les attentes sont de plus en plus importantes et espèrent des réponses concrètes. Je souhaite donc poursuivre le travail entamé de protection des intérêts communs de nos membres afin de les aider à atteindre leurs différents objectifs. Pour cela, le cœur de nos actions doit passer par un partage de connaissances, de compétences et de bonnes pratiques, afin que chaque joueur, joueuse, et association puisse développer ses activités en apprenant des plus experts et en transmettant aux plus inexpérimentés. La sensibilisation et l'éducation de nos communautés, du grand public et des institutions est donc l'un des piliers des missions de l'association.

Parallèlement à cela, je souhaiterais, au cours des deux prochaines années de mandature, poursuivre différentes actions qui pourraient constituer une véritable plus-value pour les membres du Collège des Joueurs. Tout d'abord, cela fait quelques mois que nous songeons à la réalisation de guides - sous forme de fascicules téléchargeables ou de capsules vidéo - à destination des joueurs, des équipes et des organisateurs d'événements afin de mettre à leur disposition une boîte à outils adaptée pour développer leur activité. Toujours dans ce désir d'augmenter les compétences et le professionnalisme des acteurs associatifs de l'écosystème, j'aimerais créer au sein de France Esports différents programmes de formation de formateurs (coachs, managers, arbitres et dirigeants) qui permettraient d'accompagner le développement de l'écosystème amateur. Comment planifier une séance d'entraînement ? Comment intervenir



auprès de populations de jeunes mineurs ? Comment administrer un tournoi ? Comment financer son association ? Ce sont autant de questions auxquelles ces programmes de formation devront apporter des solutions.

Cette stratégie passe alors nécessairement par un besoin de structuration à l'échelon régional afin de rassembler les acteurs locaux et les responsabiliser en vue de les accompagner dans leur quête d'autonomie. Nous travaillons donc depuis plusieurs mois à la création d'antennes régionales de France Esports et apportons notre soutien aux structures associatives locales dans ce processus d'institutionnalisation auprès des collectivités territoriales. Le dispositif est long à mettre en place mais permet à chacun de prendre part à la construction de son propre écosystème qui est depuis toujours pluriel et fragmenté.

La protection des joueurs, joueuses et associations est un autre point sur lequel je continuerai de travailler : prévention de la santé, que cela concerne les troubles posturaux entraînant des traumatismes musculo-squelettiques, l'ergonomie du matériel de pratique, la gestion des rythmes d'entraînement et de repos, les risques de surcharge de travail entraînant stress et potentiellement épuisement, mais également pour tout ce qui concerne la protection sociale des pratiquants, leurs contrats de travail, leurs cotisations et leurs droits en général.

Enfin, je serai toujours très impliqué sur les nombreux challenges qui attendent l'association, que ce soit au niveau de la structuration européenne de l'esport, du respect de l'intégrité (lutte contre la triche, les DDOS, les manipulations de matches ou le dopage), de l'attractivité et du rayonnement de l'industrie esportive française (accueil de grands événements esportifs et support aux événements d'envergure), de la mise en place d'un parcours lisible du loisir vers le haut-niveau, de l'amateurisme vers le professionnalisme, du local vers l'international, de lutte contre les discriminations, de transparence dans la gouvernance, etc.

Il me semble donc nécessaire de co-construire avec toutes et tous l'esport que nous voulons pour les prochaines années en tenant compte des spécificités de chaque acteur, et de le promouvoir auprès des institutions. J'ai donc à cœur d'être à l'écoute des joueurs, joueuses et associations de l'écosystème, d'être force de proposition pour protéger leurs droits, et de poursuivre la sensibilisation de nos pouvoirs publics à cette activité source de lien social, fondée sur des communautés riches et multiples, et source de bénéfices physiques, psychologiques et sociaux pour ses pratiquants.

Photo de vous

- [Nico-Besombes-PHOTO-RVB.jpg](#)

Signature électronique

✓ Je valide ma candidature pour les élections au conseil d'Administration de France Esports 2019