

A group of five young women, members of the Nantes Esport team, are posed in a futuristic, blue-toned hallway. They are wearing matching dark blue and black esports jerseys with white and yellow accents. The hallway features glowing light strips on the walls and floor, creating a high-tech atmosphere. The image is framed by a thick yellow border.

PROJET AMAZONES

NANTES ESPORT - 2023



OÙ SONT LES ESPORTIVES ?

Selon les différentes études menées en France, plus de la moitié de la population consomme du jeu vidéo. Et une bonne moitié des joueurs seraient en fait, des joueuses. Dans un même temps, **toujours plus** de joueurs se tournent également vers une pratique compétitive du jeu vidéo : l'esport. Plus de tournois, plus d'argent, plus de joueurs... quid des joueuses ?

Si avoir une véritable analyse objective sur le profil des joueurs en général est difficile, du côté de l'esport, le constat reste beaucoup plus simple et sans appel : il s'agit encore d'une pratique exclusivement masculine. Pourtant, les compétitions sont bel et bien mixtes, mais cela ne change rien, et les joueuses ne représenteraient pas plus de **5% des pratiquants**.

SCÈNES ET INITIATIVES FÉMININES.



Les VCT Game Changers sont un nouveau programme parallèle à la saison compétitive de VALORANT dont le but est de créer de nouvelles opportunités et de donner plus de visibilité aux femmes et aux autres genres marginalisés de la communauté.



Les plus grandes compétitions mondiales, sur tous les jeux les plus en vue, sont **mixtes**, même si elles sont occupées en quasi totalité par des hommes. De fait, il n'existe aucune grande ligue dédiée spécifiquement aux femmes. Tout au plus quelques tournois ponctuels ont pu être organisés ou, plus récemment, un projet de circuit féminin porté par Riot Games, éditeur phare des jeux compétitifs League of Legends et Valorant, Les **VCT Game Changers**.

Un tel circuit (les VCT Game Changers) semble paradoxalement en mesure de **valoriser la pratique féminine** en général et sur le territoire français également, dans la mesure où un certain nombre d'acteurs économiques majeurs du secteur s'y intéressent aujourd'hui, à commencer par la K-Corp et Vitality, fers de lance hexagonaux, soutenus par de puissants partenaires économiques (Orange, Renault...).

FAVORISER UNE DYNAMIQUE FÉMININE.

Si il n'existe aucune raison tangible de scinder les genres dans une pratique où la dimension physique reste à l'évidence relativement secondaire, il apparaît toutefois que le seul moyen aujourd'hui de donner une existence et une visibilité réelle aux joueuses est effectivement de créer **des espaces qui leur sont dédiés**. A commencer par des circuits sportifs.

Extraire les filles de la communauté mixte et leur permettre d'évoluer, ensemble, est la seule manière de ne pas les noyer dans la masse. Rappelons qu'elles ne représentent que tout au plus 5% de cette population. L'idée, c'est évidemment de créer un effet boule de neige, un cercle vertueux dans lequel les joueuses compétitives puissent faire prendre conscience à des joueuses plus récréatives, voire à des non-joueuses, qu'elles ont **des opportunités aussi dans le gaming** et ici, que l'esport n'est définitivement pas une activité exclusivement réservée aux hommes.



DE L'ÉLITE À L'ACCESSIBILITÉ.

Les firmes de l'esport, y-compris hexagonal, sont bel et bien les moteurs principaux, depuis plusieurs années des avancées de cette discipline émergente. Mais leur champ d'action se limite à des circuits fermés, tant économiquement que sportivement, lesquels tiennent à l'écart l'essentiel des passionnés de tout environnement de pratique structurée solide et épanouissant. Hors les enjeux autour de la pratique de la discipline esportive concernent bien une partie de plus en plus large de la population, pas uniquement spectatrice, mais bien **«pratiquante»**. Et tout du moins un axe amateur largement majoritaire en nombre, versant effectivement dans une pratique très active et dont les besoins ou les envies de cadres structurés (et de ressources) se font de plus en plus sentir.

Aussi Nantes Esport se propose-t'il, à la différence des structures influentes citées précédemment, de valoriser encore une fois cet axe amateur, en créant des opportunités de structuration aux potentiels précurseurs, pionniers, comme la **Ligue Régionale d'Esport des Pays de la Loire**, pour les pratiquants et les pratiquantes de tous niveaux. Et dans un même élan émancipateur, installer, au sein même de cette ligue et d'autres circuits par ailleurs, des espaces dédiés aux joueuses, dans l'optique non-seulement de valoriser un modèle plus inclusif (pour un genre tenu malgré tout à l'écart d'une pratique culturelle déjà emblématique), mais en promouvant également des modèles moins élitistes et plus égalitaires, de façon générale.



RESSOURCES.

GESTION DE PROJET :

Management et accompagnement sportif
Equipe de communication
Equipe Evenementiel

BESOINS MATÉRIELS :

Equipement esport (PC et plateformes de jeu)
Suites logicielles (esport et communication)
Locaux et équipements



PLANNING PRÉVISIONNEL

ÉTÉ 2023

- Showmatches et tournois ponctuels
- Lancement de la première campagne de détection

LIEUX

- CSC Boissière Nantes Nord
- La Mano Nantes Nord
- Meltdown Nantes Centre

RENTRÉE 2023

- Seconde campagne de détection

LIEUX

- CSC Boissière Nantes Nord
- La Mano Nantes Nord
- Meltdown Nantes Centre
- Médiathèques Floresca Guépin
- Luce-Courville de Nantes

DÉBUT 2024

- Lancement de la ligue régionale féminine

LIEUX

- CSC Boissière Nantes Nord
- La Mano Nantes Nord
- Meltdown Nantes Centre
- Médiathèques Floresca Guépin
- Luce-Courville de Nantes



PROJET AMAZONES.

Le projet Amazones vise à mettre en application cette dynamique de féminisation du gaming et de l'esport nantais (et de l'Ouest) :

- ✓ En ouvrant une ligue féminine au coeur même de l'initiative Ligue Régionale d'Esport des Pays de la Loire.
- ✓ En créant des temps forts (événements compétitifs, découverte, showmatchs) sur le territoire des Pays de la Loire et à Nantes en particulier.
- ✓ En introduisant un dispositif d'accompagnement dédié aux joueuses, au sein même des pôles gaming et esport de Nantes Esport.