

Président d'un club eSport amateur, c'est quoi ? Avec Biggie.

Dans une ère où le numérique est omniprésent dès le plus jeune âge, nombreux sont ceux qui rêvent de devenir une star du jeu vidéo. Si la majorité se voit en tant que joueurs, d'autres aspirent à connaître la gloire en bâtissant et en partageant leur propre univers : créer et présider un club eSport. C'est le cas notamment d'**Alexis « Biggie » Vigne**, un Héraultais qui, le 16 mars 2021, fonde **Antic Esport Club** aux côtés de **Dylan « Kaixie » Zeller**.

Qui est Biggie, le président d'Antic ESC ?

Jongler entre la vie de famille, la vie professionnelle et la vie sportive demande beaucoup de temps, d'énergie mais surtout beaucoup de passion. Si cela paraît difficile pour beaucoup, **Biggie** s'est, quant à lui, adapté à ce train de vie depuis maintenant 3 ans. Pour lui, les jeux vidéo c'est une histoire de famille. De ses 10 ans d'écart avec son frère aîné, il est le petit dernier d'une fratrie plongée dans ce monde. Aujourd'hui, il se remémore de bons souvenirs d'enfance, en repensant à ses frères jouant à **Chevaliers de Baphomet** sur la **Playstation**, dans leur chambre. À cette époque, il est donc difficile pour un jeune garçon comme lui de ne pas tomber dans cet univers. Mais en réalité, c'est avec son cousin qu'il le découvre : *« Je pense que ma passion vient plutôt des moments partagés avec mon cousin chez qui je passais toutes mes vacances. Il avait toujours un nouveau jeu, une nouvelle musique, un nouveau film à me faire découvrir. D'ailleurs ma licence préférée, c'est lui qui me l'a faite découvrir. Il s'agit de Final Fantasy. »*. Finalement, son histoire d'amour avec les jeux vidéo commence avec une « gameboy d'occasion » et les jeux Mortal Kombat et Tetris.

Son approche avec l'eSport est un peu différente. Alors que les jeux vidéo faisaient partie intégrante de son quotidien familial, c'est en dehors de ce cocon qu'**Alexis** découvre un autre visage du gaming : la compétition. Ainsi, sa curiosité l'amène à découvrir l'eSport sur **Game One**, « la première chaîne de télévision française thématique spécialisée dans les jeux vidéo », avec l'émission **Arena Online**, qui a permis à de nombreux joueurs français de découvrir les compétitions sur **Counter Strike**. Cependant, sa pratique compétitive du jeu vidéo débute sur **Modern Warfare 2**. *« Fun fact, pour trouver des matchs, il fallait utiliser jeuxvidéo.com ou envoyer des emails aux équipes »*, une anecdote que peu de personnes, aujourd'hui, peuvent se targuer de raconter. Par la suite, et à la fin de Black Ops, il découvre un nouveau format de compétition : le Decerto. Ce dernier, une révolution à l'époque, propulse l'eSport sur console avec notamment les **One Day Cup** de **4WIN**, réunissant tous les dimanches des centaines d'équipes. Pour beaucoup, c'est le début des tournois à enjeux, et pour **Biggie**, c'est le début des premières victoires et surtout de sa première LAN, la « **4WIN Arena #2** » à **Mézières-sur-Seine (78)** en 2013 en représentant son ancienne équipe, **For The Game**.

Pendant et après sa période de joueur, **Biggie** explique qu'il a « *toujours eu de l'intérêt par la gestion d'une équipe et/ou d'une structure* ». Cette envie, qu'il a naturellement développé, s'est intensifiée au moment où, par hasard, il découvre la WebTV de **Millenium**, avec la retransmission de la **M-House-Cup** sur **Starcraft 2**. *« C'est un véritable déclic, la découverte de la Gaming House, le plaisir d'être ensemble, la réaction des viewers sur l'IRC (« Internet Relay Chat » : un système de messagerie en temps réel sur internet, NDLR). Toute cette émotion m'a donné l'envie de pouvoir vivre et faire vivre la même chose. »*. Peu de temps après, il fonde son association « **AddicT Esport** », qu'il qualifie plutôt aujourd'hui « d'association étudiante ». Cette première expérience, en 2014, s'est révélée comme une réussite : plus d'une centaine d'adhérents, des joueurs croates qui se sont classés parmi les meilleurs sur **Overwatch** et **Counter Strike**, le passage d'**Alphama** devenu plus tard professionnel sur le jeu **Rainbow Six Siege**, et

d'autres. Une première expérience de président enrichissante qui offre un sentiment de fierté et de satisfaction pour Biggie, mais malheureusement interrompue par un manque de temps lors du passage des études supérieures au monde professionnel. Plus tard, en 2021, cette envie renaît : **Antic Esport** voit le jour, avec plus de maturité mais en reprenant les mêmes codes qui ont permis à des jeunes joueurs, cités plus haut, d'accomplir leurs rêves.

Quel est le rôle d'un président d'un club eSport ?

Présider un club eSport est sûrement l'une des fonctions les plus complexes dans le monde associatif. Beaucoup s'y tentent, moins y arrivent : des nouvelles associations naissent, tandis que d'autres disparaissent. En cause principalement, la difficulté à créer un environnement stable et viable pour ses membres, en particulier sur le plan financier. La recherche de fonds, jugée « *difficile mais surtout chronophage* » par **Alexis**, représente une tâche capitale mais exigeante. « *En tant que bénévole, il est souvent compliqué de jongler entre la vie personnelle, la vie professionnelle et la vie associative* », poursuit-t-il. Mais si cela reste un aspect essentiel au développement d'une structure, il ne suffit pas. Avoir les compétences, le caractère et la passion nécessaires est tout aussi important pour offrir un accompagnement de qualité aux joueurs et maximiser leur potentiel.

Au-delà de l'aspect financier, un président peut être comparé à un leader. En guidant des équipes souvent jeunes, il doit répondre à des attentes variées tout en les motivant au quotidien. Pour **Biggie**, c'est d'ailleurs cette transmission de savoirs et de valeurs qui nourrit sa motivation : « *Apporter aux adhérents de nouvelles compétences qu'ils pourront utiliser au quotidien, dans leurs vies personnelles ou professionnelles. C'est toujours une grande fierté pour moi que d'apprendre que certains des joueurs et staffs que j'ai encadrés vivent aujourd'hui de leur passion.* ». Le rôle de président implique également d'autres responsabilités, comme gérer des personnalités souvent très différentes, maintenir la motivation et assurer la cohésion du groupe. Plus encore, veiller à la santé mentale et physique de chaque membre est devenu une nécessité dans le monde de l'eSport. Accompagner, conseiller et soutenir les joueurs dans leurs moments de difficulté est une mission délicate, mais essentielle pour garantir un environnement sain à chacun.

Ainsi, depuis mars 2021, **Biggie** porte ce rôle à cœur. Pour lui, comme pour beaucoup d'entre nous, c'est une passion d'enfance qui a donné lieu à une véritable vocation. « *Mon développement associatif et professionnel sont intimement liés. Sans mes expériences de manager, de responsable, et de président dans l'eSport, je n'aurais certainement jamais imaginé en faire mon métier.* »

Favoriser et aider les membres dans leur progression : comment faire ?

Le développement d'un club eSport repose avant tout par l'accompagnement de ses membres. Chez Biggie et Antic Esport, des moyens concrets et une politique où chaque membre joue un rôle essentiel sont mis en place pour permettre à chaque joueur, bénévole, ou membre du staff de progresser. « *Nous expliquons à nos adhérents qu'il est la pierre angulaire de la réussite de l'association, son investissement, de quelque niveau qu'il soit, va permettre à chacun d'atteindre son but.* ».

Parmi ces outils, l'un des projets majeurs à venir est la mise en place d'un ERP (Enterprise Resource Planning) avant la fin de l'année. « *Celui devrait nous permettre de voir améliorer le suivi et l'accompagnement offert à l'intégralité de nos adhérents* ». Cette solution innovante et inédite permettra un suivi plus précis des parcours de chacun et facilitera le développement de l'association et de ses membres. Également, l'objectif pour le bureau n'est pas de multiplier les projets ou les jeux, mais de concentrer ses efforts sur un nombre limité de sections et d'équipes afin de garantir un soutien optimal

aux bénévoles. *« En limitant le nombre de jeu et d'équipe, nous régulons notre nombre d'adhérents, ce qui permet à chacun d'offrir une valeur ajoutée à notre association. »*

L'investissement bénévole est au cœur de la réussite d'un club eSport. Cependant, avec la professionnalisation continue de l'eSport, la recherche de membres véritablement investis s'avère compliqué. Comme le souligne Alexis, *« notre problématique est de trouver des bénévoles »*. Pour encourager l'engagement des membres, l'idée est d'identifier les meilleures formes de compensation pour l'investissement fourni. Pour Antic, les solutions sont présentes : *« nous travaillons actuellement à deux types de contrepartie pour nos adhérents, le premier en nature avec le don de vêtements, goodies et matériel, le second la possibilité de convertir son temps de bénévolat en heure de formation sur son CPF. »*

Enfin, écouter et comprendre les membres sont une nécessité. Sur cette base, le bureau partage à chaque fin de saison un formulaire de satisfaction, permettant d'identifier les problématiques des adhérents afin d'y trouver des solutions, mais également des propositions pour continuer de se développer.

Démarchages, contacts, sponsors : comment ça se passe ?

La recherche de financement est sans aucun doute l'un des plus grands défis auxquels un club eSport amateur doit faire face. Sans un soutien financier adéquat, il devient difficile d'attirer des joueurs ambitieux qui souhaitent, par exemple, participer à des LANS (compétitions en local). Ces événements sont des occasions rares pour les joueurs et membres de se retrouver ou de se rencontrer, et une opportunité précieuse pour engranger de l'expérience et progresser. Pour remédier à cette problématique, beaucoup choisissent d'investir de leur propre argent dans leur projet. Bien que cette solution puisse sembler simple et rapide, elle est risquée sur le long terme, car on sait à quel point cela peut coûter cher.

Les Pirates, eux, possèdent « plusieurs leviers » à leur disposition. En développant son activité sur les terres occitanes entre Montpellier et Nîmes, l'association devient éligible à de nombreuses subventions locales, départementales, régionales et nationales. Parallèlement, les donations sont cruciales pour Antic Esport, en représentant une part importante de leurs revenus.

L'organisation d'événements, décrite comme *« le premier axe de développement »* selon Biggie, joue un rôle majeur dans la stratégie. En effet, l'opportunité de transmettre sa passion, de réunir des joueurs et de dynamiser différentes communautés de gamers génère un sentiment de fierté qui prime souvent sur la nécessité de ramener des revenus au club. C'est un savoir-faire que les adhérents de l'association ont acquis au fil du temps. *« Aujourd'hui, l'association est capable d'organiser des événements sportifs (tournois, LANS, etc.), mais aussi de répondre à toutes les demandes de nos clients. »*

Pour ce qui est de l'avenir, Alexis souhaite développer d'autres leviers. Dans un premier temps, l'idée de collaborer main dans la main avec un sponsor local ou spécialisé dans le domaine de la technologie représente une opportunité précieuse pour continuer son développement tant au niveau local que sur la scène eSport. De plus, avec l'intention d'organiser des ateliers de prévention dans les écoles et médiathèques, Biggie souligne l'importance d'éduquer les jeunes sur les dangers d'internet et des jeux vidéo. Ce projet, prévu pour le début de l'année 2025, répond à un besoin croissant de sensibiliser les familles aux risques liés aux jeux vidéo. *« Mes nombreuses rencontres avec les acteurs locaux a permis d'identifier qu'il y a un vrai besoin aujourd'hui de pouvoir prévenir les enfants et les parents aux risques du jeu vidéo. »* appuie-t-il.

Enfin, le développement du merchandising constitue une autre stratégie majeure pour l'association. Forte d'une base de fans et de membres fidèles, l'association a déjà lancé des produits comme des t-shirts,

manchettes, tapis de souris, qui ont rencontré un franc succès. Cet axe de développement permet non seulement de générer des revenus, mais également de renforcer l'identité et le sentiment d'appartenance au sein de la communauté. D'autres initiatives de merchandising sont déjà prévues, avec l'ambition d'« offrir des collections capsules trimestrielles » afin de répondre aux attentes de tous les adhérents et fans.

Comme plusieurs autres associations eSportives, Antic Esport bénéficie du soutien précieux d'une municipalité. Isabelle de Montgolfier, maire de Saussines (34), accorde sa confiance à l'association en lui offrant divers avantages essentiels à son développement. Parmi ceux-ci, les subventions allouées par le conseil municipal représentent un soutien financier crucial pour assurer la pérennité des projets. L'accès aux infrastructures locales, notamment la médiathèque de Saussines, a permis à des événements comme les Antic LAN #1 et #2 de se dérouler dans des conditions optimales.

Outre ces avantages matériels et financiers, ce partenariat contribue à accroître la notoriété d'Antic Esport au sein de la région et à créer un réseau local important. Cette visibilité facilite les collaborations avec d'autres associations ainsi qu'avec des entreprises locales, un aspect stratégique pour le développement de l'association. Cependant, être affilié à une municipalité implique également des responsabilités. En tant que reflet de Saussines, Antic Esport doit veiller à projeter une image positive et à respecter les valeurs que la municipalité souhaite promouvoir.

Initier, éduquer et protéger : comment donner envie d'eSport et offrir un environnement sain ?

Il y a quinze ans, faire des compétitions de jeux vidéo n'était pas répandu. Pire encore, pour la majorité des individus c'était une activité sans avenir, isolant les adolescents devant leurs ordinateurs ou leurs consoles. C'est la vision de **Biggie**, lui qui a vécu à l'aube de l'esport, il y a quinze ans. « *Dans mon cas, le chemin fût long pour faire comprendre à mes amis et ma famille cette nouvelle pratique.* », une bataille quotidienne avec sa famille et ses amis pour prouver la légitimité du jeu vidéo, expliquer qu'il s'agissait d'une activité compétitive à l'instar du football ou du rugby avec beaucoup de positif. Il regrette surtout l'absence de pratiquants capables de l'encadrer à l'époque, de lui expliquer que passer trois ou quatre heures par jour devant son écran n'était pas la solution, que la performance dépendait aussi d'autres facteurs. Il aurait aimé pouvoir expliquer à ses parents qu'il y avait du positif à tirer de cette passion, à condition de savoir encadrer et fixer des limites.

C'est de cette expérience qu'est né le pôle événementiel d'Antic Esport. « *Nos événements ont un impact communautaire, ils permettent de rassembler la communauté locale et les passionnés de sport dans un cadre social et compétitif.* ». C'est une réelle fierté pour lui, de voir des joueurs, parfois de jeunes débutants, se rencontrer, s'amuser, et surtout, réaliser qu'ils ne sont pas seuls. Ces événements offrent également un rôle éducatif essentiel en permettant aux parents de comprendre cet univers, de voir que l'esport peut être structuré, positif, et loin des clichés. Ces actions de prévention ne se contentent pas de rassembler des joueurs, elles rassurent aussi les familles. Les parents y trouvent une manière de mieux saisir les enjeux du jeu vidéo compétitif et sont souvent surpris par l'aspect positif de la démarche. « *Le plus gratifiant reste les retours positifs que ce soient les joueurs qui apprécient l'ambiance ou des parents qui soulignent l'aspect éducatif et inclusif de nos actions. Certains réalisant alors que l'esport est plus qu'un simple loisir, mais peut aussi être un vecteur de compétence.* » souligne Biggie.

Parmi les nombreux événements marquants organisés par Antic Esport, on retrouve la création des deux éditions d'« Antic LAN » en 2022, dans la ville partenaire de Saussines (34), qui ont permis de rassembler une communauté passionnée autour des jeux vidéo. En parallèle, des journées d'initiation à l'esport, telles que « **Les Mondes Numériques Épanouis** » à Sommières et « **Les Heures Numériques** » en 2023, en collaboration avec FuturoLAN, ont vu le jour. Ces événements ont offert aux jeunes – mais pas seulement – une plateforme pour découvrir et partager leur passion. Des tournois de jeux populaires

comme **FIFA** et **Super Smash Bros Ultimate** ont rythmé ces journées, permettant aux participants de s'épanouir dans un environnement compétitif et bienveillant.

Cependant, comme le souligne Biggie, l'organisation d'événements eSport pose de nombreux défis, et le plus complexe à gérer reste le manque de bénévoles locaux. *"Je suis seul pour la réalisation de toutes les tâches en amont de l'événement, que ce soit la communication, la logistique ou la coordination avec les collectivités locales et partenaires."* Heureusement, il peut compter sur l'aide précieuse de **KaiXie** lors du jour J, qui assure le bon déroulement des événements. Malgré ces difficultés, ces moments permettent non seulement d'augmenter la visibilité d'Antic Esport dans la région, que ce soit à travers les réseaux sociaux ou la presse locale, mais également de rencontrer de nouveaux acteurs de l'esport. Chaque événement devient une opportunité de renforcer la communauté, en attirant de nouveaux membres, joueurs, bénévoles ou même potentiels partenaires pour l'avenir.

Le pôle Prévention-Santé : comment protéger la santé physique et mentale des joueurs ?

Avec l'explosion de l'eSport au cours de la dernière décennie, l'impact des jeux vidéo sur la santé des jeunes fait désormais l'objet de nombreux débats. Pour maintenir un impact positif et responsable tout en rééditant les actions déjà menées, le pôle Prévention-Santé a été créé au sein d'Antic. Selon une étude menée par l'AFJV en 2023, environ 66% des Français jouent à des jeux vidéo, avec une forte représentation parmi les jeunes (https://afjv.com/news/11292_etude-mediаметrie-2023-francais-jeux-video.htm). Cette croissance suscite des préoccupations sur les impacts possibles sur la santé mentale et physique des jeunes joueurs.

Biggie souligne l'importance d'une telle initiative : *« Il est devenu impératif de travailler sur des ateliers et des tables rondes afin de sensibiliser aux risques d'une pratique excessive des jeux vidéo, de promouvoir une pratique sportive responsable et durable, et de prévenir les risques psychosociaux. »* Cela témoigne d'une volonté d'encadrer cette passion en apportant des outils et des connaissances aux jeunes et à leurs familles.

Avec l'ouverture de ce pôle, Antic Esport souhaite collaborer avec des professionnels de la santé pour offrir des conseils spécialisés. Biggie explique : *« Nous voulons crédibiliser notre démarche en travaillant avec des experts. »* L'association vise ainsi à accompagner non seulement la performance des joueurs, mais aussi leur bien-être général. *« Je souhaite faire d'Antic un acteur responsable dans le développement de l'esport en intégrant les valeurs de santé et de prévention, »* conclut-il.

Pour finaliser cette interview, Alexis « Biggie » Vigne souhaite transmettre un message : *« Merci Théo pour cette interview, n'hésitez pas à suivre l'association sur les réseaux sociaux, la saison 2024/2025 s'annonce déjà incroyable. Si vous aimez l'esport, souhaitez mieux appréhender ses rouages, n'hésitez pas à venir taper à notre porte, nous sommes toujours à la recherche de bénévoles, la flotte a besoin de vous ! »*

IZPEY