COMMISSION DE L'OCÉAN INDIEN

ÉTUDE

ÉTAT DES LIEUX DE L'ESPORT DANS L'OCÉAN INDIEN

Octobre 2025

dans le cadre du projet

ICC Industries culturelles & créatives

soutenu par

AFD AGENCE FRANÇAISE DE DÉVELOPPEMENT

Étude réalisée par

DIDIER PRÉCIEUX

- octobre 2025 –

Cette publication a été réalisée avec le soutien de la Commission de l'océan Indien (COI) dans le cadre de son projet de développement des Industries culturelles et créatives en Indianocéanie, soutenu par l'Agence française de développement (AFD).

Les idées et opinions exprimées dans cette publication sont celles de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement les points de vue de la COI et de l'AFD. Elles n'engagent en aucune façon les deux organisations.

Toute reproduction, même partielle, doit mentionner la source complète suivante : « État des lieux de l'esport dans l'océan Indien », étude produite dans le cadre du projet de développement des Industries culturelles et créatives de la Commission de l'océan Indien, avec le soutien de l'Agence française de développement, ainsi que la pagination.

Impression : Précigraph
Cette étude a été imprimée sur du papier recyclé/issu de forêts gérées durablement

Œuvre publiée en libre accès sous licence Creative Commons.

© Commission de l'océan Indien – octobre 2025
www.commission*ocean*indien.org

Préface

Esport : l'Indianocéanie en jeu

Edgard Razafindravahy, Secrétaire général de la Commission de l'océan Indien
Laetitia Habchi, Directrice de l'Agence française de développement – Maurice & Seychelles

La Commission de l'océan Indien (COI) et l'Agence française de développement (l'AFD) portent une ambition commune : faire de la culture et de la créativité des moteurs de lien social, d'innovation et d'emploi au service des populations de l'Indianocéanie. En 2022, cette ambition s'est traduite par le lancement du Projet de développement des Industries culturelles et créatives (ICC) en Indianocéanie. Objectif : renforcer des écosystèmes créatifs inclusifs, compétitifs et résilients, capables d'ouvrir des perspectives aux jeunes générations, d'accompagner la transition numérique et d'ancrer des dynamiques de coopération entre les îles.

La présente étude consacrée à l'esport s'inscrit dans cette dynamique. Secteur en plein essor, à la croisée du numérique, de la culture et de l'économie, l'esport est le reflet d'une génération connectée, créative et ambitieuse. Il mobilise des compétences diverses. Il soutient l'orientation, la formation et l'employabilité, encourage l'entrepreneuriat local et l'inclusion sociale, et crée des passerelles avec l'éducation, la recherche et les médias. Il favorise la coopération régionale au travers de compétitions, de résidences, de coproductions et de réseaux professionnels.

La COI et l'AFD portent un engagement commun en faveur d'un développement responsable et inclusif de ce secteur. Cela suppose une attention à l'égalité femmes-hommes, à l'accessibilité, à la prévention des usages à risque et à la protection des mineurs, ainsi qu'à la santé et au bien-être des joueuses et joueurs. Cela implique également le respect de l'environnement et la sobriété numérique.

Enfin, cela nécessite la mise en place d'un cadre propice, fondé sur des partenariats solides, des compétences renforcées, un financement adapté, une gouvernance partagée et des standards de qualité.

Ce document propose un état des lieux étayé, des données et des pistes d'action pour ouvrir la voie à des initiatives durables au service de la jeunesse de l'Indianocéanie.

Liste des acronymes

AFD - Agence française de développement
AMDD - Association Mozambicaine de Sport Digital
CJSOI - Commission de la Jeunesse et des Sports de l'Océan Indien
CLAC - Centre de Lecture et d'Animation Culturelle
COI - Commission de l'océan Indien
COM - Comité Olympique Malgache
CPRE - Comité de Pilotage Régional Esport
CTIC - Centre des Technologies de l'Information et de la Communication
EA FC - EA Sports Football Club (anciennement FIFA)
EUR - Euro
FIFA - Fédération Internationale de Football Association (jeu vidéo)
FPS - First Person Shooter (Jeu de tir à la première personne)
GT - Groupe de Travail
ICC - Industries Culturelles et Créatives
IDH - Indice de Développement Humain
IESF - International Esports Federation
IFM - Institut Français de Madagascar
KPI - Key Performance Indicator (Indicateur Clé de Performance)
LAN - Local Area Network (Réseau Local)
Mbps - Mégabits par seconde
MFG - Madagascar Fighting Game Association
MITCI - Ministry of Information Technology, Communication and Innovation (Maurice)
MMA - MOBA Madagascar Association
MOBA - Multiplayer Online Battle Arena
MRIC - Mauritius Research and Innovation Council
OI - Océan Indien
ONG - Organisation Non Gouvernementale
PC - Personal Computer (Ordinateur Personnel)
PIB - Produit Intérieur Brut
PPP - Partenariat Public-Privé
PTDN - Postes, Télécommunications et Développement Numérique
PUBG - PlayerUnknown's Battlegrounds
R&D - Recherche et Développement
ROI - Return on Investment (Retour sur Investissement)
Rs - Roupies (Mauriciennes ou Seychelloises selon contexte)
SGM - Shooting Games Madagascar
SSM - Sport et Simulation Madagascar
UIT - Union Internationale des Télécommunications
UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
UNICEF - United Nations International Children's Emergency Fund
USD - United States Dollar

Résumé exécutif

Contexte : L'esport connaît une croissance significative à l'échelle mondiale, représentant un secteur économique et culturel en pleine expansion. Cette étude analyse la situation de l'esport dans cinq pays de l'océan Indien : les Comores, Madagascar, Maurice, le Mozambique et les Seychelles.

Problématique : Malgré la présence d'acteurs de l'esport dans la région depuis deux décennies, aucune donnée fiable n'a été recueillie pour orienter les politiques publiques et les investissements dans ce secteur. Cette étude vise à combler cette lacune.

Objectifs : Établir un état des lieux de l'esport dans les cinq pays étudiés, identifier les facteurs qui influencent son développement, et formuler des recommandations pour structurer et promouvoir ce secteur.

Méthodologie : Une approche mixte combinant méthodes quantitatives et qualitatives a été utilisée. L'étude a examiné les infrastructures, les communautés, les événements, le financement, et la gouvernance de l'esport dans chaque pays. L'enquête principale a recueilli 173 réponses (156 joueurs, 17 organisateurs), principalement de Madagascar et Maurice. Un questionnaire léger complémentaire a été administré dans les autres pays, obtenant 7 réponses des Seychelles, 3 des Comores et 1 du Mozambique. Bien que ces échantillons soient inférieurs au seuil visé de 20 répondants par pays, tous les participants consultés s'accordent sur la nécessité de développer l'esport. Des entretiens approfondis avec 32 acteurs clés ont complété cette collecte.

Résultats clés : L'étude révèle des disparités importantes entre les pays. Madagascar se distingue comme leader régional avec une communauté active et organisée malgré des contraintes d'infrastructure. Maurice dispose d'excellentes infrastructures mais manque d'organisation structurée. Les Seychelles, le Mozambique et les Comores présentent des écosystèmes esport à des stades embryonnaires. Les facteurs déterminants pour le développement de l'esport incluent l'accès à internet, les infrastructures dédiées, la dynamique communautaire, le soutien institutionnel et l'intégration culturelle.

Recommandations principales : L'étude propose une série de mesures stratégiques spécifiques à chaque pays, organisées selon un calendrier précis avec des indicateurs de performance mesurables. Une feuille de route régionale utilisant Madagascar comme modèle de référence est proposée pour harmoniser le développement, avec des actions prioritaires incluant la création de fédérations nationales, l'amélioration des infrastructures numériques, la mise en place de programmes de formation, le développement de partenariats publics-privés, et des initiatives spécifiques pour encourager la participation féminine.

Contenu

Liste des acronymes ... 3
Résumé exécutif ... 4
Contenu ... 5
1. Introduction ... 7
1.1. Contexte et justification de l'étude ... 7
1.2. Définition de l'esport ... 7
1.3. Problématique actuelle ... 8
1.4. Objectifs de recherche ... 9
2. Revue de littérature ... 10
2.1. Évolution mondiale de l'esport ... 10
3. Cadre conceptuel et méthodologie ... 18
3.1. Approche méthodologique ... 18
4. Analyse contextuelle régionale ... 26
4.1. Environnement socio-économique et numérique ... 26
5. Résultats par pays ... 34
5.1. Madagascar ... 34
5.2. Maurice ... 39
5.3. Seychelles ... 44
5.4. Mozambique ... 47
5.5. Comores ... 51
5.6. Analyse comparative SWOT régionale ... 55
6. Analyse comparative et discussion ... 57
6.1. Comparaison des situations nationales ... 57
6.2. Facteurs de succès et obstacles identifiés ... 59
6.3. Modèles de développement adaptés ... 62
6.4. Discussion des implications ... 66
7. Recommandations stratégiques ... 68
7.1. Recommandations spécifiques par pays ... 68
7.2. Feuille de route régionale avec indicateurs ... 72
7.3. Promotion de la participation féminine ... 74
7.4. Mécanisme de gouvernance régionale ... 76
7.5. Stratégie de financement et mobilisation des ressources ... 78
8. Synthèse régionale transversale ... 79
9. Conclusion ... 87
9.1. Synthèse des principaux résultats ... 87
9.2. Implications pour le développement de la filière ... 89

9.3. Limitations de l'étude et considérations méthodologiques 90
9.4. Perspectives et recommandations pour la recherche 92
CONCLUSION GÉNÉRALE : VERS UN MODÈLE INDIANOCÉANIQUE DE L'ESPORT 94
Bibliographie et références 95

1. Introduction

1.1. Contexte et justification de l'étude

L'esport, ou sport électronique, s'est imposé comme un phénomène culturel et économique majeur du XXIe siècle. Ce secteur, qui regroupe les compétitions de jeux vidéo organisées, a connu une croissance exponentielle au cours de la dernière décennie. En 2024, l'industrie mondiale de l'esport était évaluée à 2,4 milliards de dollars (Newzoo, 2023), avec des perspectives de croissance continue dans les années à venir, portée notamment par l'expansion des audiences en ligne et l'augmentation des investissements (PwC, 2023).

La région de l'océan Indien n'échappe pas à cette tendance mondiale. Néanmoins, alors que des données abondantes sont disponibles concernant le développement de l'esport en Amérique du Nord, en Europe et en Asie de l'Est (Scholz, 2020 ; Taylor, 2022), la situation dans les pays de l'océan Indien demeure peu documentée. Cette lacune d'information constitue un frein significatif pour les décideurs politiques, les investisseurs potentiels et les acteurs du secteur souhaitant développer l'esport dans la région (Jin & Chee, 2021).

Cette étude s'inscrit dans le cadre du projet régional de développement des industries culturelles et créatives (ICC) en Indianocéanie, financé par l'Agence française de développement (AFD) à hauteur de 5,1 millions d'euros sur cinq ans (2022-2027). Le projet bénéficie aux États membres de la Commission de l'océan Indien (COI) — Union des Comores, Madagascar, Maurice et Seychelles — ainsi qu'au Mozambique, avec la participation de La Réunion comme territoire associé.

Les objectifs de ce projet sont multiples : construire des sociétés plus inclusives par une approche de genre transformative, renforcer la cohésion sociale et le sentiment d'appartenance régional, et stimuler le développement économique local par la structuration des acteurs culturels et de leur écosystème (AFD, 2022). Dans ce contexte, l'esport représente un secteur particulièrement prometteur en termes de création d'emplois, d'inclusion sociale et d'innovations technologiques (Hamari & Sjöblom, 2017 ; Lefebvre et al., 2023).

La présente étude se justifie également par le potentiel de l'esport comme vecteur d'autonomisation pour les jeunes et les femmes, populations ciblées prioritairement par le projet ICC. Par sa nature inclusive et accessible, l'esport peut constituer un levier efficace pour l'engagement des jeunes dans l'économie numérique et créative (Bányai et al., 2019), tout en offrant des opportunités de formation et d'emploi dans un secteur en pleine expansion (Robinson et al., 2021).

1.2. Définition de l'esport

L'esport, contraction de « *electronic sports* » ou sports électroniques, désigne la pratique compétitive et organisée de jeux vidéo. Selon la définition académique établie par Nothelfer et al. (2024), l'esport représente une « compétition organisée et codifiée entre joueurs humains utilisant des jeux vidéo ». Cette pratique s'est progressivement institutionnalisée

pour devenir une discipline à part entière, dotée de codes, de règles et de structures professionnelles.

L'esport se distingue du simple jeu vidéo récréatif par plusieurs caractéristiques fondamentales :

- Une dimension compétitive formalisée
- Des règlements établis et reconnus
- Des tournois organisés avec un système de classement
- La présence de spectateurs et d'une audience
- Des équipes et joueurs professionnels ou semi-professionnels
- Un écosystème économique incluant sponsors, diffuseurs et organisateurs

Les compétitions d'esport englobent une diversité de genres vidéoludiques, notamment les jeux de stratégie en temps réel (*StarCraft*), les arènes de bataille en ligne multi-joueurs (*League of Legends, Dota 2*), les jeux de tir à la première personne (*Counter-Strike, Valorant*), les jeux de combat (*Tekken, Street Fighter*), les simulations sportives (*FIFA, NBA 2K*), et plus récemment les jeux sur mobile (*PUBG Mobile, Free Fire*).

Dans le cadre spécifique de cette étude portant sur les pays de l'océan Indien, où l'esport se trouve à différents stades de développement, nous adoptons une définition inclusive qui prend en compte les réalités locales. Ainsi, nous considérons comme relevant de l'esport toute compétition organisée de jeux vidéo, qu'elle se déroule en ligne ou en présentiel (LAN), impliquant des joueurs s'affrontant selon des règles établies, avec ou sans public, et encadrée par une structure organisationnelle identifiable.

Cette approche permet d'intégrer à notre analyse aussi bien les tournois informels organisés dans les cybercafés locaux que les événements d'envergure nationale intégrés à des circuits internationaux, reflétant ainsi la diversité des pratiques observées dans la région.

1.3. Problématique actuelle

L'esport dans l'océan Indien se trouve confronté à une problématique complexe et multidimensionnelle. Alors que le secteur connaît une croissance mondiale fulgurante, son développement dans les pays étudiés reste inégal et souvent entravé par divers obstacles structurels et culturels.

Le principal défi réside dans l'absence de données systématiques sur l'état de l'esport dans la région. Contrairement aux marchés établis d'Amérique du Nord, d'Europe et d'Asie, où les analyses sectorielles sont nombreuses et détaillées, les pays de l'océan Indien souffrent d'un manque flagrant d'informations fiables concernant le nombre de joueurs, les infrastructures disponibles, les événements organisés et les retombées économiques potentielles. Cette méconnaissance limite la capacité des décideurs à élaborer des politiques adaptées et des stratégies de développement efficaces.

Par ailleurs, les disparités socio-économiques entre les pays étudiés (Madagascar, Maurice, Comores, Seychelles et Mozambique) engendrent des défis spécifiques. L'accès inégal aux infrastructures numériques, notamment à une connexion internet stable et abordable,

représente un obstacle majeur dans plusieurs territoires. Cette fracture numérique, particulièrement prononcée dans les zones rurales, restreint considérablement le potentiel de démocratisation de l'esport.

À ces défis techniques s'ajoutent des considérations socioculturelles. L'esport continue d'être perçu dans certaines communautés comme une simple distraction, voire comme une activité préjudiciable, plutôt que comme une pratique pouvant offrir des opportunités de développement personnel et professionnel. Cette perception négative limite l'adhésion du grand public et, par conséquent, l'engagement des sponsors et des investisseurs potentiels.

Le manque de structures organisationnelles formelles (fédérations, associations) reconnues par les autorités nationales constitue également un frein au développement du secteur. Sans cadre institutionnel établi, l'esport peine à obtenir une légitimité comparable à celle des sports traditionnels, ce qui affecte sa reconnaissance officielle et l'allocation de ressources publiques.

Enfin, la faible représentation des femmes dans l'écosystème esportif régional soulève des questions d'équité et d'inclusion. Cette sous-représentation féminine reflète des dynamiques sociales plus larges qu'il convient d'analyser et d'adresser pour garantir un développement inclusif du secteur.

Face à ces défis, cette étude se propose d'apporter des réponses documentées et de formuler des recommandations adaptées aux réalités locales, afin de contribuer à l'émergence d'un écosystème esportif dynamique, inclusif et économiquement viable dans la région de l'océan Indien.

1.4. Objectifs de recherche

Cette étude poursuit plusieurs objectifs stratégiques visant à fournir une compréhension approfondie de l'écosystème esport dans la région de l'océan Indien et à formuler des recommandations concrètes pour son développement.

1.4.1. Objectif général

L'objectif principal de cette recherche est d'établir un état des lieux complet de la filière esport dans cinq pays de l'océan Indien (Madagascar, Maurice, Comores, Seychelles et Mozambique), afin d'identifier les leviers de structuration et de développement adaptés aux réalités socio-économiques et culturelles de chaque territoire.

1.4.2. Objectifs spécifiques

Pour atteindre cet objectif général, l'étude s'articule autour de trois axes principaux, déclinés en objectifs spécifiques mesurables :

1. Cartographier l'écosystème esport actuel dans chaque pays

- Recenser les acteurs impliqués dans l'organisation de compétitions de jeux vidéo
- Documenter les infrastructures existantes et leur accessibilité

- Identifier les jeux et plateformes les plus populaires dans la région
- Évaluer la taille et les caractéristiques démographiques des communautés de joueurs

2. Analyser les facteurs influençant le développement de l'esport

- Examiner l'impact des infrastructures numériques (accès à internet, équipements)
- Évaluer les cadres réglementaires et politiques existants
- Identifier les sources de financement actuelles et potentielles
- Analyser les perceptions socioculturelles de l'esport dans chaque pays
- Étudier les obstacles à la participation féminine et à l'inclusion

3. Formuler des recommandations stratégiques

- Proposer des mesures adaptées à court, moyen et long terme
- Identifier les opportunités de collaboration régionale
- Suggérer des mécanismes de structuration institutionnelle
- Élaborer des stratégies pour promouvoir l'inclusion et la diversité
- Définir des indicateurs de suivi pour mesurer les progrès futurs

Cette approche structurée permet d'aborder la problématique de manière systématique et de garantir que les résultats de l'étude soient non seulement informatifs mais aussi opérationnels, fournissant aux décideurs et acteurs du secteur des éléments concrets pour guider leurs actions.

2. Revue de littérature

2.1. Évolution mondiale de l'esport

L'esport a connu une évolution remarquable depuis ses premières manifestations dans les années 1970-1980, pour devenir aujourd'hui un phénomène culturel et économique majeur à l'échelle mondiale. Cette trajectoire de développement peut être analysée à travers plusieurs phases distinctes.

2.1.1. Genèse et premières compétitions (1970-1990)

Les origines de l'esport peuvent être retracées jusqu'aux premières compétitions organisées à l'Université de Stanford en 1972 autour du jeu *Spacewar* (Borowy & Jin, 2016). Cependant, c'est véritablement dans les années 1980 que les compétitions commencent à se structurer avec la création du *Twin Galaxies National Scoreboard* en 1981 aux États-Unis, qui établit les premiers records officiels de jeux vidéo (Taylor, 2012). Des événements comme le *Nintendo World Championships* en 1990 contribuent à populariser les compétitions auprès du grand public, bien que ces manifestations demeurent marginales et localisées.

2.1.2. Émergence des compétitions en réseau (1990-2000)

La démocratisation des ordinateurs personnels et l'avènement d'Internet dans les années 1990 marquent un tournant décisif. Les *LAN parties* (rassemblements de joueurs connectant leurs ordinateurs en réseau local) se multiplient, permettant l'organisation de tournois sur

des jeux comme *Quake* et *StarCraft* (Hutchins, 2008). Cette période voit également la naissance des premières ligues professionnelles, comme la *Cyberathlete Professional League* (CPL) fondée en 1997 aux États-Unis et la *Korean e-Sports Players Association* (KeSPA) en 2000 en Corée du Sud, pays pionnier dans la reconnaissance institutionnelle de l'esport (Jin, 2010).

2.1.3. Professionnalisation et médiatisation (2000-2010)

La première décennie du XXIe siècle est marquée par une professionnalisation croissante du secteur. Les compétitions internationales se structurent, à l'image des *World Cyber Games* créés en 2000, souvent qualifiés de « Jeux Olympiques des jeux vidéo » (Wagner, 2006). Cette période voit également l'émergence de stars médiatiques, comme le joueur sud-coréen de *StarCraft* Lee "Flash" Young Ho, dont la notoriété dépasse le cadre des jeux vidéo (Taylor, 2018). Les premiers diffuseurs spécialisés apparaissent, notamment en Corée du Sud avec OGN (*OnGameNet*) qui propose des retransmissions télévisées de matchs d'esport dès 2000.

2.1.4. Explosion globale et économique (2010-présent)

Depuis 2010, l'esport connaît une croissance exponentielle, portée par plusieurs facteurs convergents. L'émergence de plateformes de *streaming* comme *Twitch* (lancée en 2011) et *YouTube Gaming* a révolutionné la diffusion des compétitions, permettant d'atteindre une audience mondiale sans précédent (Johnson & Woodcock, 2019). Les jeux comme *League of Legends*, *Dota 2* et *Counter-Strike: Global Offensive* s'imposent comme les disciplines phares de l'esport, avec des championnats du monde attirant des dizaines de millions de spectateurs en ligne (Newzoo, 2022).

Sur le plan économique, les investissements affluent de secteurs variés : entreprises technologiques, marques traditionnelles non endémiques, clubs sportifs professionnels et investisseurs privés (Scholz, 2020). Les *prize pools* atteignent des sommets inédits, comme celui de *The International* (compétition *Dota 2*) qui a dépassé 40 millions de dollars en 2021, faisant de certains joueurs d'esport des millionnaires (Esports Earnings, 2022).

L'institutionnalisation se poursuit avec la création de fédérations internationales comme l'*International Esports Federation* (IESF) en 2008 et la *Global Esports Federation* (GEF) en 2019, qui œuvrent pour la reconnaissance officielle de l'esport comme discipline sportive à part entière. Cette évolution culmine avec l'intégration de l'esport comme discipline de démonstration aux Jeux Asiatiques de 2018, et l'annonce par le Comité International Olympique de la création des Jeux Olympiques de l'esport en juillet 2024 (CIO, 2024).

2.1.5. Impact de la pandémie de COVID-19

La crise sanitaire mondiale a accéléré certaines tendances préexistantes dans l'esport. Alors que les compétitions sportives traditionnelles étaient suspendues, l'esport a pu s'adapter rapidement en basculant vers des formats entièrement en ligne, attirant de nouveaux publics et sponsors (Qian et al., 2020). Cette période a également vu une convergence accrue entre sports traditionnels et esport, avec l'organisation de compétitions virtuelles par des ligues comme la NBA, la F1 ou la FIFA, brouillant davantage les frontières entre ces deux univers (Scholz, 2021).

2.2. Économie et modèle d'affaires de l'esport

L'écosystème économique de l'esport présente une structure complexe et en constante évolution, caractérisée par des flux financiers diversifiés et des acteurs multiples. Cette section analyse les principales dimensions économiques du secteur et leur pertinence pour la région de l'océan Indien.

2.2.1. Structure du marché mondial

Le marché mondial de l'esport a atteint 2,4 milliards de dollars en 2024 selon Newzoo (2023), avec une croissance annuelle moyenne de 15 % depuis 2018. Cette croissance s'appuie sur plusieurs piliers économiques distincts mais interconnectés (Merwin et al., 2018) :

- Droits médias et diffusion : 28 % des revenus
- Sponsoring et publicité : 42 % des revenus
- Merchandising et vente de produits dérivés : 10 % des revenus
- Billetterie pour événements physiques : 9 % des revenus
- Éditeurs de jeux (redevances et licences) : 11 % des revenus

La distribution géographique de ces revenus demeure inégale, avec une concentration en Asie de l'Est (36 %), Amérique du Nord (32 %) et Europe occidentale (19 %), laissant les marchés émergents, dont la région de l'océan Indien, à un stade de développement moins avancé (PwC, 2023).

2.2.2. Modèles de revenus et financement

Les organisations d'esport s'appuient généralement sur plusieurs sources de revenus pour assurer leur viabilité économique (Parshakov, 2019 ; Cunningham et al., 2018) :

Le sponsoring, principale source de revenus, se décline en plusieurs catégories :

- Sponsors endémiques (équipementiers gaming, fabricants de périphériques)
- Sponsors non-endémiques (marques grand public cherchant à toucher une audience jeune)
- Partenariats technologiques (fournisseurs d'infrastructure)

Les droits médias et de diffusion ont connu une évolution rapide avec l'émergence des plateformes de *streaming* dédiées. Si *Twitch* domine le marché occidental avec 73 % des heures visionnées d'esport (StreamElements, 2022), d'autres acteurs comme *YouTube Gaming* et *Facebook Gaming* gagnent en importance dans les marchés émergents, notamment en Afrique et dans l'océan Indien, où le mobile est souvent le principal vecteur d'accès à internet (GSMA, 2023).

Les revenus événementiels (billetterie, concessions, activations sur site) représentent une part croissante du modèle économique, particulièrement pour les grands tournois internationaux comme l'*Intel Extreme Masters* ou la *League of Legends World Championship*, capables d'attirer des dizaines de milliers de spectateurs (ESL, 2023).

Les investissements extérieurs ont transformé le paysage économique de l'esport depuis 2016, avec l'arrivée massive de capital-risque, d'investisseurs institutionnels et de personnalités issues du sport ou du divertissement. Cette tendance a conduit à une valorisation croissante des équipes professionnelles, certaines atteignant plusieurs centaines de millions de dollars (Deloitte, 2022).

2.2.3. Chaîne de valeur et écosystème d'acteurs

L'écosystème économique de l'esport s'articule autour d'une chaîne de valeur distinctive impliquant différents acteurs (Scholz, 2019 ; Lefebvre et al., 2023) :

- **Éditeurs de jeux** : Détenteurs de la propriété intellectuelle, ils occupent une position centrale et unique dans l'écosystème, contrairement aux sports traditionnels où aucune entité ne « possède » le sport. Des entreprises comme *Riot Games*, *Valve Corporation* ou *Epic Games* exercent un contrôle significatif sur leur écosystème compétitif.
- **Organisateurs de tournois** : Entités spécialisées comme ESL, BLAST ou PGL qui établissent les formats de compétition, gèrent la logistique événementielle et développent les circuits compétitifs.
- **Équipes et organisations** : Structures professionnelles employant joueurs, entraîneurs et personnel de support. Les modèles économiques des équipes ont évolué vers des approches multidimensionnelles intégrant création de contenu, développement de marque et diversification des revenus (Scholz, 2020).
- **Diffuseurs et médias** : Plateformes de *streaming*, chaînes de télévision traditionnelles et médias spécialisés qui assurent la médiatisation des compétitions.
- **Marques et sponsors** : Acteurs externes apportant financement et légitimité au secteur en échange de visibilité et d'accès à une audience particulièrement attractive pour les annonceurs (jeune, technophile, à fort pouvoir d'achat).

2.2.4. Défis économiques pour les marchés émergents

Les pays de l'océan Indien font face à des défis spécifiques pour développer un modèle économique viable de l'esport (Jin & Chee, 2021 ; Amankwah-Amoah, 2019) :

- **Faible monétisation de l'audience locale** : Malgré un intérêt croissant pour l'esport, le pouvoir d'achat limité des consommateurs et le manque de maturité du marché publicitaire digital compliquent la conversion de l'audience en revenus.
- **Infrastructures coûteuses** : L'investissement initial requis pour des installations esportives conformes aux standards internationaux représente une barrière significative dans des économies aux ressources limitées.
- **Écosystème publicitaire moins développé** : La faible présence de grandes marques nationales ou internationales dans certains marchés limite les opportunités de sponsoring à grande échelle.
- **Compétition mondiale** : Les acteurs locaux doivent rivaliser avec des contenus internationaux facilement accessibles en ligne, créant une pression concurrentielle supplémentaire.

Robinson et al. (2021) soulignent toutefois que ces défis ne sont pas insurmontables et proposent un modèle de développement économique adapté aux marchés émergents, s'appuyant sur :

- La valorisation des spécificités culturelles locales
- Des partenariats public-privé innovants
- Une approche communautaire et *grassroots* (partant de la base)
- L'intégration à des programmes éducatifs et de développement des compétences numériques

2.3. Enjeux socioculturels et éducatifs

L'esport transcende sa dimension compétitive pour devenir un phénomène socioculturel complexe, porteur d'enjeux significatifs en termes d'inclusion sociale, d'éducation et de développement personnel. Cette section examine ces dimensions à travers le prisme des recherches actuelles et leur pertinence pour la région de l'océan Indien.

2.3.1. Perception sociale et culturelle de l'esport

La perception de l'esport connaît une évolution notable mais demeure contrastée selon les contextes socioculturels. Plusieurs études ont documenté cette transition progressive d'une activité marginalisée vers une reconnaissance croissante (Taylor, 2018 ; Faust et al., 2021).

L'acceptation sociale de l'esport varie considérablement selon les générations. Une étude longitudinale menée par Nielsen (2022) révèle que 73 % des 18-34 ans considèrent l'esport comme une activité légitime, contre seulement 41 % des personnes de plus de 55 ans. Cette fracture générationnelle représente un défi particulier dans les sociétés traditionnelles de l'océan Indien, où les structures familiales intergénérationnelles demeurent prépondérantes (Ramtohul & Eriksen, 2018).

La stigmatisation persistante des jeux vidéo constitue également un obstacle à la reconnaissance de l'esport. Les préoccupations liées à l'addiction, à la violence ou à l'isolement social continuent d'influencer la perception publique, malgré des recherches nuançant ces risques (Kowert & Quandt, 2020). Dans les contextes éducatifs traditionnels des pays de l'océan Indien, ces perceptions négatives peuvent dissuader les jeunes talents et freiner les investissements institutionnels dans le secteur (Nkomo, 2019).

Parallèlement, l'émergence de célébrités de l'esport et leur intégration dans la culture populaire contribuent à normaliser cette pratique. Des joueurs professionnels comme Lee "Faker" Sang-hyeok en Corée du Sud ou l'équipe sud-africaine ATK ont atteint un statut d'icônes culturelles dans leurs pays respectifs, illustrant le potentiel de l'esport à transcender son cadre initial (Llorens, 2019).

2.3.2. Potentiel éducatif et développement des compétences

Le potentiel éducatif de l'esport fait l'objet d'un intérêt croissant dans la recherche académique. Plusieurs études démontrent que la pratique compétitive des jeux vidéo

peut favoriser l'acquisition de compétences valorisées dans l'économie numérique contemporaine (Reitman et al., 2020 ; Bányai et al., 2019).

Parmi les compétences développées figurent notamment :

- **Compétences cognitives** : Temps de réaction, traitement de l'information, prise de décision sous pression, conscience situationnelle (Kowal et al., 2018)
- **Compétences sociales** : Communication, travail d'équipe, leadership, gestion des conflits (Freeman & Wohn, 2017)
- **Compétences techniques** : Littératie numérique, compréhension des technologies, résolution de problèmes techniques (Naik & Kamat, 2021)
- **Compétences émotionnelles** : Gestion du stress, résilience, concentration prolongée, autodiscipline (Smith et al., 2020)

Ces dimensions éducatives revêtent une importance particulière dans le contexte des pays en développement, où l'esport peut représenter un vecteur d'accès aux compétences numériques pour des populations autrement exclues de l'économie digitale (UNESCO, 2022). Comme le souligne Ndlovu (2021) dans son étude sur les communautés esportives en Afrique australe, ces compétences acquises se transfèrent souvent dans d'autres domaines professionnels, facilitant l'insertion des jeunes dans des secteurs économiques en expansion.

Le modèle des académies d'esport, établi avec succès en Asie et en Europe, commence à émerger dans certains pays africains comme l'Afrique du Sud, le Nigeria et le Kenya. Ces structures combinent entraînement esportif et curriculum éducatif formel, créant des passerelles entre compétition et développement professionnel (Willingham, 2022).

2.3.3. Inclusion sociale et diversité

L'esport présente un potentiel significatif pour l'inclusion sociale, bien que sa réalisation effective demeure inégale selon les contextes et les démographies.

La participation féminine dans l'esport constitue l'un des principaux défis d'inclusion. Selon une étude de Newzoo (2022), les femmes représentent 45 % des joueurs de jeux vidéo globalement, mais seulement 22 % des spectateurs d'esport et moins de 5 % des compétiteurs professionnels. Cette sous-représentation s'explique par plusieurs facteurs, notamment le harcèlement en ligne, les stéréotypes de genre et le manque de modèles féminins (Gray, 2020 ; Taylor et al., 2023).

Des initiatives comme *Women in Games*, *AnyKey* ou *Girlgamer Esports Festival* visent à remédier à ces disparités en créant des espaces sécurisés pour les joueuses et en promouvant la visibilité des talents féminins (Ruvalcaba et al., 2018). Ces approches pourraient servir de modèles adaptables au contexte de l'océan Indien, où les normes culturelles traditionnelles peuvent constituer des barrières supplémentaires à la participation féminine (Ramtohul, 2020).

L'accessibilité socio-économique de l'esport représente un autre enjeu d'inclusion majeur, particulièrement pertinent dans une région marquée par d'importantes inégalités de revenus. Si certains jeux esportifs sur mobile comme *PUBG Mobile* ou *Free Fire* ont démocratisé l'accès

à la compétition dans des régions à faible équipement informatique, l'accès à une connexion internet stable et abordable demeure un obstacle significatif dans de nombreuses zones (GSMA, 2023).

L'esport offre également des opportunités d'inclusion pour les personnes en situation de handicap. Des initiatives comme l'*AbleGamers Charity* ou *Special Effect* ont développé des contrôleurs adaptés et des tournois dédiés (Keller, 2019). L'environnement numérique peut ainsi créer un terrain de compétition équitable, où les limitations physiques ont moins d'impact que dans les sports traditionnels.

2.3.4. Identité culturelle et représentation

La dimension culturelle de l'esport mérite une attention particulière dans le contexte de la région de l'océan Indien. Comme l'observent Jin & Chee (2021), l'esport s'est principalement développé selon des normes et des structures établies par les marchés dominants d'Asie de l'Est, d'Amérique du Nord et d'Europe occidentale.

Pour les pays de l'océan Indien, la question de la représentation culturelle et de l'identité dans l'esport revêt une importance critique. L'absence de joueurs professionnels issus de ces pays sur la scène internationale, la faible adaptation des contenus aux spécificités culturelles locales, et la domination des langues occidentales dans l'écosystème esportif peuvent créer des obstacles à l'appropriation locale de cette pratique (Amankwah-Amoah, 2019).

Des chercheurs comme Willingham (2022) et Ndlovu (2021) soulignent l'importance pour les régions émergentes de développer leurs propres narratifs et écosystèmes esportifs, reflétant leurs héritages culturels et leurs réalités sociales. Cette approche pourrait non seulement favoriser l'engagement local mais aussi enrichir l'esport mondial par une diversité de perspectives et d'innovations.

2.4. Situation de l'esport dans les pays en développement

L'esport dans les pays en développement présente des caractéristiques distinctes qui méritent une analyse spécifique, particulièrement pertinente pour comprendre les dynamiques à l'œuvre dans la région de l'océan Indien.

2.4.1. Tendances et spécificités régionales

Contrairement aux marchés établis d'Amérique du Nord, d'Europe et d'Asie de l'Est, les pays en développement connaissent une évolution différenciée de leur écosystème esportif, caractérisée par plusieurs phénomènes spécifiques.

Le ***mobile-first*** constitue la tendance dominante dans ces régions. Selon GSMA (2023), l'Afrique et l'Asie du Sud comptent parmi les régions où la pénétration du smartphone croît le plus rapidement, tandis que l'équipement en ordinateurs personnels demeure limité. Cette réalité technologique se reflète dans la popularité des jeux esportifs sur mobile comme *PUBG Mobile*, *Free Fire* et *Mobile Legends*, qui dominent les compétitions dans ces régions (Newzoo, 2023).

Les études de Olaitan & Flowerday (2020) et de Naik & Kamat (2021) sur l'esport en Afrique subsaharienne et en Inde méridionale révèlent des modèles d'organisation communautaire distincts, souvent ancrés dans des réseaux sociaux préexistants et reposant davantage sur l'entraide que sur des structures professionnalisées. Ces communautés *grassroots* (de base) jouent un rôle crucial dans la diffusion et la popularisation de l'esport, compensant l'absence d'infrastructures institutionnelles formelles.

L'hybridation des modèles économiques constitue une autre caractéristique notable. Face aux contraintes de monétisation traditionnelle (sponsoring, droits médias, billetterie), les acteurs de l'esport dans les pays en développement développent des approches alternatives combinant microtransactions, formations payantes, services annexes et intégration à d'autres secteurs économiques comme le tourisme ou l'éducation (Amankwah-Amoah, 2019).

2.4.2. Études de cas pertinentes

Plusieurs études de cas offrent des éclairages précieux pour la région de l'océan Indien :

L'Afrique du Sud a émergé comme leader continental de l'esport, avec la création en 2008 de *Mind Sports South Africa* (MSSA), première fédération nationale reconnue sur le continent. Le pays a développé un écosystème structuré comprenant des ligues nationales, des académies de formation et des équipes professionnelles comme ATK et *Bravado Gaming*, qui ont performé sur la scène internationale (McCutcheon et al., 2018). La collaboration entre secteur privé, institutions éducatives et pouvoirs publics a permis d'intégrer l'esport dans certains programmes scolaires et universitaires, créant une filière de développement des talents (Smith, 2022).

Le Brésil présente un modèle pertinent de développement dans un contexte de forte inégalité socio-économique. Le pays a surmonté des obstacles d'infrastructure pour devenir une puissance esportive régionale, notamment via l'adaptation aux spécificités locales (préférence pour les jeux accessibles, communautés ancrées dans les favelas) et l'émergence de champions nationaux comme Gabriel "FalleN" Toledo, devenus des inspirations et vecteurs de mobilité sociale (Macedo & Falcão, 2020).

Les Philippines illustrent le potentiel du mobile esport dans un archipel confronté à des défis d'infrastructure. Le succès de l'équipe *Blacklist International* aux championnats du monde de *Mobile Legends* en 2021 a catalysé un développement rapide, soutenu par des politiques publiques intégrant l'esport dans la stratégie économique numérique nationale (Darang, 2022). Cette approche institutionnelle a permis la création d'un écosystème viable malgré des contraintes infrastructurelles similaires à celles observées dans l'océan Indien.

2.4.3. Défis structurels spécifiques

Les pays en développement font face à des défis particuliers, documentés par plusieurs chercheurs (Jin & Chee, 2021 ; Willingham, 2022 ; Nkomo, 2019) :

- **Fracture numérique persistante** : Malgré la démocratisation des smartphones, l'accès à une connexion internet stable et abordable demeure inégal, particulièrement dans les zones rurales.
- **Déficit d'infrastructures dédiées** : Le manque d'espaces adaptés à la pratique et à l'organisation d'événements esportifs limite les opportunités de développement communautaire et compétitif.
- **Carence de formation spécialisée** : L'absence de programmes éducatifs dédiés à l'esport (management, coaching, analyse de performance) freine la professionnalisation du secteur.
- **Écosystème médiatique limité** : La faible couverture des médias traditionnels et l'insuffisance de contenus localisés réduisent la visibilité et la légitimité de l'esport.
- **Contraintes de mobilité internationale** : Les restrictions de visa et les coûts de déplacement élevé compliquent la participation aux compétitions internationales, limitant l'exposition des talents locaux.

2.4.4. Opportunités et modèles émergents

Malgré ces défis, plusieurs modèles innovants émergent dans les pays en développement, offrant des perspectives adaptables à la région de l'océan Indien :

L'intégration éducative, explorée par Reitman et al. (2020) et Naik & Kamat (2021), propose d'ancrer l'esport dans les structures éducatives existantes, facilitant ainsi l'accès aux infrastructures et légitimant la pratique. Des programmes pilotes au Kenya, en Inde et au Brésil ont démontré la viabilité de cette approche pour développer simultanément des compétences numériques et des opportunités compétitives.

Les hubs communautaires polyvalents, documentés par Olaitan & Flowerday (2020), combinent espace de jeu, centre de formation et incubateur de projets liés à l'esport. Ce modèle optimise l'utilisation des ressources limitées tout en créant des écosystèmes intégrés favorisant l'innovation locale.

La coopération régionale Sud-Sud, analysée par Amankwah-Amoah (2019), permet de mutualiser ressources et expertise entre pays confrontés à des défis similaires. Des initiatives comme l'*African Esports Championship* ou les tournois *BRICS Esports* illustrent le potentiel de ces collaborations pour dépasser les limitations nationales et renforcer les capacités collectives.

3. Cadre conceptuel et méthodologie

3.1. Approche méthodologique

Cette étude adopte une approche méthodologique mixte, combinant des méthodes quantitatives et qualitatives pour appréhender la complexité multidimensionnelle de l'écosystème esport dans la région de l'océan Indien. Ce choix méthodologique repose sur le principe de complémentarité, permettant d'obtenir à la fois une vision d'ensemble statistiquement représentative et une compréhension approfondie des dynamiques locales (Creswell & Creswell, 2018).

3.1.1. Justification de l'approche mixte

L'approche mixte s'avère particulièrement adaptée à l'étude de phénomènes émergents et complexes comme l'esport dans un contexte régional spécifique (Johnson & Onwuegbuzie, 2004). Elle permet notamment :

- De trianguler les données pour renforcer la validité des résultats, aspect crucial dans un domaine où les données officielles sont rares ou parcellaires (Greene et al., 1989)
- D'approfondir la compréhension des tendances identifiées quantitativement par des explorations qualitatives contextualisées
- De capturer la diversité des expériences et perspectives des différents acteurs impliqués dans l'écosystème esport
- D'adapter les outils méthodologiques aux réalités spécifiques de chaque pays étudié

Notre design méthodologique s'inspire du modèle séquentiel explicatif (*Sequential Explanatory Design*) décrit par Ivankova et al. (2006), en l'adaptant aux contraintes et opportunités spécifiques du terrain. Dans ce cadre, la collecte de données quantitatives a été suivie d'une phase qualitative approfondie, les résultats préliminaires quantitatifs ayant guidé la sélection des participants et l'élaboration des protocoles d'entretien pour la phase qualitative.

3.1.2. Cadre théorique et conceptuel

Cette étude s'appuie sur plusieurs cadres théoriques complémentaires pour analyser l'écosystème esport :

Le **modèle écosystémique** développé par Scholz (2020) constitue notre cadre principal d'analyse. Ce modèle conceptualise l'esport comme un écosystème d'acteurs interdépendants (joueurs, équipes, organisateurs, diffuseurs, sponsors, éditeurs) dont les interactions déterminent la viabilité et le développement du secteur. Cette approche permet d'identifier les forces et faiblesses systémiques sans isoler artificiellement les composantes de l'écosystème.

La **théorie de la diffusion des innovations** de Rogers (2003) offre un cadre pertinent pour comprendre comment l'esport, en tant qu'innovation sociotechnique, se propage dans différents contextes culturels et économiques. Cette théorie aide à analyser les facteurs facilitant ou entravant l'adoption de l'esport dans la région.

L'**approche des capacités** d'Amartya Sen, appliquée aux technologies numériques par Kleine (2013), nous permet d'examiner comment l'accès à l'esport peut élargir les « capabilités » des individus, notamment en termes d'opportunités économiques, d'expression créative et de développement de compétences. Ce cadre est particulièrement pertinent pour analyser les dimensions d'inclusion et d'équité dans des contextes marqués par d'importantes inégalités socio-économiques.

Le **modèle d'analyse PESTEL** (Facteurs Politiques, Économiques, Sociaux, Technologiques, Environnementaux et Légaux) a été mobilisé pour structurer l'analyse contextuelle de chaque

pays, assurant une prise en compte systématique des facteurs macroéconomiques et institutionnels influençant le développement de l'esport (Johnson et al., 2017).

3.2. Méthodes de collecte de données

La collecte de données a été réalisée entre septembre 2023 et février 2024, mobilisant plusieurs méthodes complémentaires pour constituer un corpus de données robuste et diversifié.

3.2.1. Enquête par questionnaire principal

Un questionnaire structuré a été administré en ligne, ciblant deux catégories principales de répondants :

- **Les joueurs** (n=156) : Personnes pratiquant l'esport à différents niveaux (amateur, semi-professionnel, professionnel)
- **Les organisateurs** (n=17) : Entités impliquées dans l'organisation de tournois et la structuration de l'écosystème esport

Le questionnaire a été développé en trois langues (français, anglais, portugais) pour faciliter l'accès dans les différents pays étudiés. Sa conception s'est appuyée sur une revue de la littérature existante et des consultations préliminaires avec des experts du secteur. Un pré-test a été réalisé auprès d'un échantillon réduit (n=12) pour valider la clarté des questions et la pertinence des options de réponse.

Pour les joueurs, le questionnaire explorait les dimensions suivantes :

- Profil démographique et socio-économique
- Habitudes et préférences de jeu
- Participation à des tournois et compétitions
- Perception de l'esport et aspirations
- Obstacles et facilitateurs rencontrés

Pour les organisateurs, le questionnaire portait sur :

- La structure et le modèle organisationnel
- Les types d'événements organisés
- Le modèle économique et les principales sources de financement
- Les relations avec les autres acteurs de l'écosystème
- Les défis rencontrés et les opportunités identifiées

La diffusion du questionnaire a été réalisée via plusieurs canaux :

- Réseaux sociaux dédiés à l'esport (groupes Facebook, serveurs Discord, comptes Twitter)
- Partenariats avec des organisations locales d'esport
- Cybercafés et espaces de jeu identifiés dans chaque pays
- Méthode « boule de neige » encourageant les participants à partager le questionnaire

3.2.2. Questionnaire léger complémentaire

Face aux défis de collecte de données dans les pays où l'écosystème esport est moins développé, un questionnaire simplifié a été administré pour maximiser la participation et garantir une représentation minimale de tous les territoires étudiés.

Ce questionnaire léger, d'une durée de 5-7 minutes, se concentrait sur les dimensions essentielles :

- Profil du joueur (âge, genre, localisation)
- Jeux pratiqués et fréquence de jeu
- Participation à des événements organisés
- Perception de l'esport dans le pays
- Intérêt pour le développement du secteur

Résultats du questionnaire léger :

- Seychelles : 7 répondants (tous joueurs)
- Comores : 3 répondants (tous joueurs)
- Mozambique : 1 répondant (joueur)

Bien que ces échantillons soient inférieurs au seuil initialement visé de 20 répondants par pays, ils confirment plusieurs tendances observées dans l'enquête principale :

- Prédominance masculine (82 % des répondants)
- Concentration dans la tranche d'âge 18-34 ans (91 %)
- Préférence pour les jeux mobiles dans les pays à infrastructure limitée
- Consensus sur la nécessité de développer l'esport localement (100 % des répondants)

3.2.3. Entretiens semi-directifs

Trente-deux entretiens semi-directifs ont été conduits avec des acteurs clés de l'écosystème esport dans les cinq pays étudiés :

- Responsables d'organisations et de fédérations d'esport (n=8)
- Organisateurs de tournois (n=7)
- Joueurs professionnels et semi-professionnels (n=10)
- Représentants d'institutions publiques (n=4)
- Sponsors et partenaires commerciaux (n=3)

Ces entretiens, d'une durée moyenne de 75 minutes, ont été menés en présentiel (n=18) ou par visioconférence (n=14) selon les contraintes logistiques. Un guide d'entretien adapté à chaque catégorie d'acteurs a été élaboré, abordant :

- L'historique de leur implication dans l'esport
- Leur perception des forces et faiblesses de l'écosystème local
- Les défis rencontrés et les stratégies d'adaptation
- Les perspectives d'évolution et recommandations

Les entretiens ont été enregistrés avec le consentement des participants, puis intégralement transcrits pour analyse. Un protocole de validation membre (*member checking*) a été mis en place, permettant aux participants de vérifier l'exactitude des transcriptions et d'apporter des clarifications si nécessaire.

3.2.4. Observation participante

Des sessions d'observation participante ont été conduites lors de sept événements esportifs dans trois des pays étudiés (Madagascar, Maurice, Mozambique) :

- Tournois locaux (n=4)
- Compétitions nationales (n=2)
- Festival numérique incluant des compétitions d'esport (n=1)

Ces observations ont été documentées selon un protocole structuré incluant :

- Description physique des lieux et infrastructures
- Composition et comportement de l'audience
- Organisation logistique et technique
- Interactions entre participants, organisateurs et spectateurs

Cette approche ethnographique a permis de contextualiser les données recueillies par questionnaire et entretiens, en observant directement les pratiques et les défis opérationnels.

3.2.5. Analyse documentaire

Une analyse documentaire approfondie a complété la collecte de données primaires, incluant :

- Rapports sectoriels et études de marché (n=14)
- Articles de presse locale et spécialisée (n=53)
- Documentation officielle (politiques publiques, textes réglementaires) (n=18)
- Publications sur les réseaux sociaux des acteurs clés (n≈200)

Ces sources secondaires ont permis de recouper les informations obtenues directement auprès des acteurs et d'élargir la perspective temporelle et contextuelle de l'étude.

3.3. Échantillonnage et population étudiée

3.3.1. Stratégie d'échantillonnage

La stratégie d'échantillonnage a combiné plusieurs approches pour assurer une représentation aussi complète que possible de l'écosystème esport dans chaque pays, tout en tenant compte des contraintes d'accessibilité :

- Échantillonnage stratifié pour le questionnaire en ligne, visant à obtenir une représentation de différentes catégories de joueurs et d'organisateurs

- Échantillonnage raisonné (*purposive sampling*) pour les entretiens semi-directifs, ciblant des acteurs clés identifiés lors de la phase préliminaire de cartographie de l'écosystème
- Échantillonnage par boule de neige (*snowball sampling*) pour atteindre des acteurs moins visibles mais potentiellement significatifs de l'écosystème
- Échantillonnage de convenance adaptatif pour le questionnaire léger, maximisant la participation dans les contextes contraints

La distribution géographique de l'échantillon reflète les différences de développement de l'esport entre les pays étudiés, avec une représentation plus importante de Madagascar et Maurice, où l'écosystème est plus développé.

3.3.2. Profil des participants

Pays	Joueurs (principal)	Organisateurs	Joueurs (léger)	Total
Madagascar	111	11	0	122
Maurice	45	6	0	51
Seychelles	0	0	7	7
Comores	0	0	3	3
Mozambique	0	0	1	1
Total	**156**	**17**	**11**	**184**

Échantillon total consolidé : 184 répondants (167 joueurs, 17 organisateurs)

L'absence de répondants au questionnaire principal pour le Mozambique, les Seychelles et les Comores constitue une limitation méthodologique significative, compensée partiellement par les entretiens et l'analyse documentaire. Cette absence s'explique principalement par :

- Le développement embryonnaire de l'esport dans ces pays
- Les difficultés d'accès à Internet limitant la participation à une enquête en ligne extensive
- L'absence de communautés structurées facilitant la diffusion du questionnaire

Le questionnaire léger a permis de confirmer l'intérêt pour l'esport dans ces territoires et de valider certaines hypothèses sur les préférences et les défis.

Profil démographique consolidé

Le profil démographique de l'échantillon total révèle :

- **Répartition par genre** : 87 % d'hommes, 12 % de femmes, 1 % préférant ne pas préciser
- **Répartition par âge** : 85 % dans la tranche 18-34 ans (dont 48 % entre 18-24 ans)
- **Localisation** : 78 % en zones urbaines, 22 % en zones périurbaines/rurales

Ces caractéristiques reflètent les tendances observées dans d'autres régions du monde, bien que la sous-représentation féminine soit plus marquée dans notre échantillon que dans les études internationales (Newzoo, 2022).

3.4. Méthodes d'analyse des données

3.4.1. Analyse des données quantitatives

Les données issues des questionnaires ont été traitées selon une approche statistique descriptive et inférentielle :

- Statistiques descriptives pour caractériser la population étudiée et identifier les tendances principales
- Analyses bivariées (chi-carré, corrélations) pour explorer les relations entre variables
- Comparaisons inter-pays pour Madagascar et Maurice, seuls pays disposant d'un échantillon suffisant
- Analyse de contenu pour les réponses ouvertes des questionnaires légers

L'analyse a été réalisée à l'aide du logiciel SPSS v.27, avec un seuil de significativité fixé à $p<0,05$ pour les tests statistiques.

3.4.2. Analyse des données qualitatives

Les données qualitatives (transcriptions d'entretiens, notes d'observation) ont été analysées selon les principes de l'analyse thématique (Braun & Clarke, 2006), suivant un processus itératif :

1. Familiarisation avec les données (lecture répétée)
2. Génération de codes initiaux
3. Identification des thèmes émergents
4. Révision et raffinage des thèmes
5. Définition et nomination des thèmes
6. Production du rapport d'analyse

Le logiciel NVivo 14 a été utilisé pour faciliter la codification et l'organisation des données qualitatives. Un processus de codage collaboratif impliquant deux chercheurs a été mis en place pour renforcer la fiabilité de l'analyse, avec calcul d'un indice de concordance inter-juges (κ de Cohen = 0,82).

3.4.3. Intégration des analyses

Conformément à notre approche méthodologique mixte, l'intégration des analyses quantitatives et qualitatives a été réalisée selon le principe de complémentarité explicative (Fetters et al., 2013) :

- Les tendances identifiées dans les données quantitatives ont été approfondies et contextualisées par les données qualitatives

- Les thèmes émergents des entretiens ont été confrontés aux statistiques descriptives pour évaluer leur représentativité
- Des matrices d'intégration ont été élaborées pour chaque dimension d'analyse, juxtaposant résultats quantitatifs et qualitatifs
- Les données du questionnaire léger ont été utilisées pour valider ou nuancer les conclusions tirées de l'échantillon principal

Cette approche a permis d'élaborer une compréhension nuancée de la situation de l'esport dans la région, tout en identifiant les convergences et divergences entre les différentes sources de données.

3.5. Considérations éthiques

Cette étude a été conduite dans le respect de principes éthiques rigoureux, conformément aux standards internationaux de recherche en sciences sociales :

- **Consentement éclairé** : Tous les participants ont été informés des objectifs de l'étude, de l'utilisation prévue des données, et ont formellement consenti à leur participation
- **Confidentialité** : Les données personnelles ont été anonymisées dans la présentation des résultats, et stockées de manière sécurisée
- **Équité et respect** : Une attention particulière a été portée au respect des différences culturelles et à l'inclusion de perspectives diverses
- **Réciprocité** : Les résultats préliminaires ont été partagés avec les participants clés pour validation et commentaires
- **Adaptation culturelle** : Les outils de collecte ont été adaptés aux spécificités linguistiques et culturelles de chaque pays

Le protocole de recherche a été soumis et approuvé par le comité d'éthique de l'institution partenaire, garantissant sa conformité aux standards éthiques internationaux.

3.6. Limites méthodologiques

Plusieurs limitations méthodologiques doivent être prises en compte dans l'interprétation des résultats :

- **Représentativité géographique inégale** : L'absence de données quantitatives substantielles pour trois des cinq pays étudiés limite la portée comparative de l'analyse
- **Biais d'auto-sélection** : Les participants aux questionnaires présentent potentiellement un biais vers des individus plus engagés dans l'esport et disposant d'un meilleur accès aux technologies numériques
- **Contraintes linguistiques** : Malgré la traduction des outils en trois langues, certaines nuances linguistiques et culturelles ont pu affecter la compréhension et l'interprétation des questions
- **Contexte évolutif rapide** : La nature dynamique et rapidement évolutive de l'esport signifie que certaines données peuvent devenir rapidement obsolètes

- **Difficultés d'accès** : Les contraintes logistiques et sanitaires ont limité les possibilités d'observation directe, particulièrement dans les zones rurales et les pays insulaires moins accessibles
- **Échantillons légers limités** : Bien que les questionnaires légers aient fourni des informations précieuses, leur taille réduite limite les conclusions statistiques pour les trois pays concernés

Ces limitations ont été prises en compte dans l'analyse et transparaissent dans la présentation des résultats, respectant ainsi un principe de prudence interprétative. L'approche méthodologique mixte a permis de compenser partiellement ces contraintes en triangulant les sources de données et en privilégiant une analyse qualitative approfondie là où les données quantitatives étaient insuffisantes.

4. Analyse contextuelle régionale

4.1. Environnement socio-économique et numérique

La région de l'océan Indien présente une mosaïque socio-économique complexe, avec des disparités significatives entre les pays étudiés. Cette hétérogénéité influence directement le développement de l'esport, créant des conditions de départ et des trajectoires d'évolution variables.

4.1.1. Profil socio-économique comparatif

Les indicateurs macroéconomiques révèlent d'importantes disparités entre les cinq pays étudiés (Banque Mondiale, 2023) :

Pays	PIB par habitant (USD, 2023)	IDH (2022)	Population (millions)	Structure par âge: % <35 ans	Taux d'urbanisation
Maurice	10,230	0.802 (élevé)	1.3	47%	41%
Seychelles	13,570	0.785 (élevé)	0.1	45%	57%
Madagascar	515	0.501 (faible)	28.9	78%	39%
Mozambique	485	0.446 (faible)	32.1	81%	37%
Comores	1,420	0.558 (moyen)	0.9	70%	29%

Cette diversité économique se traduit par des capacités d'investissement et des marchés potentiels très différents pour l'esport. Maurice et les Seychelles, avec leurs économies relativement développées et leurs revenus par habitant élevés, disposent d'une base économique plus favorable aux investissements dans les loisirs numériques. À l'inverse, Madagascar et le Mozambique, malgré leur important bassin démographique, font face à des contraintes économiques majeures limitant le pouvoir d'achat des consommateurs potentiels.

La structure démographique constitue néanmoins un atout partagé par tous ces pays. Comme le souligne le rapport de l'UNICEF (2022) sur la jeunesse africaine, la région bénéficie d'une population majoritairement jeune, particulièrement à Madagascar et au Mozambique où plus de 75 % de la population a moins de 35 ans. Cette caractéristique représente un potentiel significatif pour l'esport, traditionnellement adopté plus rapidement par les jeunes générations (Newzoo, 2023).

Les disparités en matière d'urbanisation influencent également la distribution des infrastructures numériques et l'accès aux espaces de pratique collectifs comme les cybercafés ou les centres de gaming. Les Seychelles présentent le taux d'urbanisation le plus élevé (57 %), favorisant la concentration des infrastructures, tandis que les Comores, avec seulement 29 % de population urbaine, font face à des défis plus importants de couverture territoriale (ONU-Habitat, 2023).

4.1.2. Paysage numérique et connectivité

L'accès aux technologies numériques constitue un prérequis fondamental pour le développement de l'esport. Sur ce plan, les cinq pays présentent des réalités contrastées :

Taux de pénétration d'Internet (GSMA, 2023 ; UIT, 2023) :

- Maurice : 73,1 % (principalement haut débit)
- Seychelles : 79,3 % (principalement haut débit)
- Madagascar : 13,6 % (principalement mobile)
- Mozambique : 17,5 % (principalement mobile)
- Comores : 8,5 % (principalement mobile)

Qualité et coût de la connexion (Cable.co.uk, 2023) :

- Vitesse moyenne (Mbps fixe/mobile) : Maurice (33,2/18,5), Seychelles (29,7/16,2), Madagascar (7,1/5,3), Mozambique (6,4/3,9), Comores (3,2/2,1)
- Coût mensuel moyen de 1 GB de données mobiles en % du revenu mensuel moyen : Maurice (0,8 %), Seychelles (0,6 %), Madagascar (11,2 %), Mozambique (9,7 %), Comores (7,3 %)

Ces données révèlent une « fracture numérique » prononcée entre, d'une part, Maurice et les Seychelles qui disposent d'infrastructures relativement développées et accessibles, et d'autre part, Madagascar, le Mozambique et les Comores, où l'accès à Internet reste limité et coûteux proportionnellement aux revenus.

La prévalence de l'accès mobile dans les trois pays à faible revenu représente à la fois un défi et une opportunité pour l'esport. Comme l'observent Nkomo & Ramtohul (2022), le « *mobile-first* » constitue une réalité incontournable qui oriente le développement de l'esport vers des jeux compatibles avec cette infrastructure (*PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Mobile Legends*). Cette tendance s'accompagne d'une faible pénétration des équipements fixes (PC, consoles) nécessaires pour les titres esportifs traditionnels comme *Counter-Strike* ou *League of Legends*.

4.1.3. Écosystème d'innovation numérique

L'environnement technologique et entrepreneurial influence la capacité d'innovation et d'adaptation de l'écosystème esport local. Plusieurs initiatives pertinentes méritent d'être soulignées :

À **Maurice**, l'essor des technologies de l'information est soutenu par une politique volontariste, avec la création de la *Mauritius Research and Innovation Council* (MRIC) et le développement de la Cybercité d'Ébène, hub technologique accueillant startups et entreprises internationales. Le programme « Digital Mauritius 2030 » inclut explicitement le soutien aux industries créatives numériques, dont potentiellement l'esport (Government of Mauritius, 2022).

À **Madagascar**, l'écosystème d'innovation est en développement progressif autour de hubs comme le Orange Digital Center, inauguré en 2020, qui offre un espace de formation et d'incubation aux projets numériques. Plusieurs startups locales comme Ingenosya et Pulse explorent les interfaces entre technologies numériques et industries créatives (CTIC Madagascar, 2022).

Au **Mozambique**, le programme « MozTech » lancé en 2019 par le gouvernement avec l'appui de la Banque Mondiale vise à renforcer l'écosystème technologique local, notamment à travers des incubateurs comme le Mozambique Innovation Lab à Maputo. Cependant, ces initiatives restent concentrées dans la capitale et quelques centres urbains (InfoDev, 2022).

Aux **Seychelles**, la *Digital Economy Strategy 2030* adoptée en 2020 inclut des mesures pour développer les compétences numériques et l'entrepreneuriat technologique, avec un accent particulier sur les jeunes. La petite taille du pays limite néanmoins l'émergence d'un écosystème diversifié (Government of Seychelles, 2021).

Aux **Comores**, l'écosystème d'innovation numérique demeure embryonnaire, avec peu d'initiatives structurantes au-delà du Plan Comores Émergent 2030, qui mentionne l'économie numérique comme axe de développement sans mesures opérationnelles spécifiques (Union des Comores, 2020).

Ces disparités dans la maturité des écosystèmes d'innovation influencent directement la capacité à développer des solutions locales adaptées aux défis spécifiques de l'esport dans la région, comme des plateformes de tournois résilientes face aux contraintes de connectivité ou des modèles de monétisation adaptés aux marchés à faible pouvoir d'achat.

4.2. Infrastructures techniques et connectivité

Les infrastructures techniques constituent le socle matériel indispensable au développement de l'esport. Leur analyse détaillée permet de comprendre les contraintes opérationnelles auxquelles font face les acteurs de l'écosystème.

4.2.1. Infrastructures de télécommunication

La qualité et l'accessibilité des infrastructures de télécommunication varient considérablement dans la région :

Câbles sous-marins et connectivité internationale :

- Maurice et les Seychelles bénéficient d'une connexion à plusieurs câbles sous-marins internationaux (SAFE, LION, METISS), garantissant une redondance et une bande passante internationale suffisante (TeleGeography, 2023).
- Madagascar est connecté à trois câbles majeurs (EASSy, LION, FLY-LION3), mais la distribution interne de cette capacité reste inégale sur le territoire.
- Le Mozambique dispose d'une connexion au réseau SEACOM et EASSy, principalement concentrée autour de Maputo.
- Les Comores ne sont reliées que par un seul câble sous-marin (FLY-LION3 depuis 2019), créant une vulnérabilité en cas de défaillance.

Réseaux mobiles : La couverture 4G se développe dans tous les pays mais reste inégalement distribuée :

- Maurice : 96 % de couverture 4G, déploiement 5G en cours depuis 2021
- Seychelles : 87 % de couverture 4G, tests 5G lancés en 2020
- Madagascar : 38 % de couverture 4G, principalement dans les zones urbaines
- Mozambique : 35 % de couverture 4G, concentrée sur les corridors économiques
- Comores : 25 % de couverture 4G, limitée aux principales villes

Comme le souligne le rapport de la GSMA (2023), cette distribution inégale de la connectivité mobile crée des « zones d'exclusion numérique » où la pratique de l'esport mobile reste techniquement impossible.

Latence et performance réseau : La latence (temps de réponse du réseau) constitue un paramètre critique pour l'esport compétitif. Les tests effectués par Ookla (2023) révèlent des performances très variables :

- Latence moyenne vers les serveurs européens : Maurice (180ms), Seychelles (195ms), Madagascar (230ms), Mozambique (250ms), Comores (300ms)
- Latence moyenne vers les serveurs sud-africains : Maurice (95ms), Seychelles (120ms), Madagascar (130ms), Mozambique (75ms), Comores (180ms)

Ces valeurs sont généralement supérieures au seuil de 50-60ms considéré comme optimal pour l'esport compétitif (Taylor, 2020), créant un désavantage structurel pour les joueurs de la région face à des compétiteurs bénéficiant d'une meilleure connectivité.

4.2.2. Espaces de pratique et équipements

Les lieux physiques dédiés à la pratique de l'esport représentent un élément crucial de l'écosystème, particulièrement dans des contextes où l'équipement personnel reste limité :

Cybercafés et gaming centers :

- Maurice compte environ 25 établissements orientés gaming, principalement répartis entre Port-Louis, Curepipe et Quatre Bornes
- Madagascar dispose d'une trentaine de cybercafés avec une offre gaming à Antananarivo, et quelques établissements dans les villes secondaires
- Au Mozambique, une dizaine de cybercafés à Maputo proposent des configurations adaptées au gaming
- Les Seychelles comptent 3 établissements dédiés, tous situés à Victoria
- Aux Comores, seuls 2 cybercafés à Moroni offrent des services minimaux de gaming

Ces espaces jouent un rôle fondamental dans l'écosystème, comme le souligne Olaitan (2021) : au-delà de l'accès à l'équipement, ils constituent des hubs communautaires où se forgent les réseaux sociaux et se transmettent les connaissances. Leur répartition géographique inégale renforce toutefois les disparités d'accès entre zones urbaines et rurales.

Équipement personnel : Le taux d'équipement des ménages en matériel gaming présente des écarts considérables (GWI, 2023) :

- Taux de possession de smartphones gaming-capable : Maurice (56 %), Seychelles (62 %), Madagascar (11 %), Mozambique (9 %), Comores (7 %)
- Taux de possession de PC gaming ou consoles : Maurice (22 %), Seychelles (26 %), Madagascar (2 %), Mozambique (1,5 %), Comores (1 %)

Cette faible pénétration de l'équipement personnel dans les trois pays à revenu faible ou intermédiaire renforce l'importance des espaces collectifs et oriente les pratiques vers des jeux mobiles moins exigeants en termes de matériel.

4.2.3. Événements et infrastructures temporaires

Face aux limitations infrastructurelles permanentes, des solutions temporaires se sont développées :

Les ***LAN parties*** organisées ponctuellement constituent une réponse communautaire aux défis infrastructurels. À Madagascar particulièrement, des événements comme le « MAX LEVEL PLAY » ou « Moor1ng » rassemblent jusqu'à 200 joueurs sur plusieurs jours, transformant temporairement des espaces collectifs (salles communales, gymnases) en arènes esportives équipées (Tekken Madagascar, 2023).

Les **événements hybrides** associant esport et activités culturelles plus traditionnelles émergent comme modèle adaptatif. Au Mozambique, le festival « MozTech » intègre depuis 2021 des compétitions de *PUBG Mobile* et *FIFA* dans sa programmation, mutualisant ainsi les infrastructures avec d'autres activités culturelles (Visit Mozambique, 2022).

L'**apport infrastructurel des sponsors** joue un rôle déterminant, particulièrement dans les marchés moins développés. À Madagascar et Maurice, des sociétés comme Orange et KFC ont investi dans des équipements mobiles (ordinateurs, consoles, réseaux) déployables lors

d'événements spécifiques. Ce modèle permet de contourner partiellement les contraintes infrastructurelles permanentes (Orange Madagascar, 2022).

4.2.4. Défis et initiatives innovantes

Face aux contraintes infrastructurelles, plusieurs initiatives innovantes méritent d'être soulignées :

À **Madagascar**, l'Association Tekken Madagascar a développé un système de « circuits locaux » fonctionnant en LAN, limitant la dépendance à une connexion internet stable. Cette approche a permis d'organiser des tournois réguliers même dans des zones à connectivité limitée (MFG, 2023).

À **Maurice**, le projet « Gaming Hubs » lancé en 2022 par le Ministère des Technologies de l'Information vise à équiper dix centres communautaires existants avec du matériel gaming. Cette mutualisation des ressources avec d'autres services publics représente une approche efficiente pour étendre l'accès dans un contexte de ressources limitées (Government of Mauritius, 2022).

Au **Mozambique**, l'initiative « Mobile Esports Trucks » portée par l'opérateur Vodacom depuis 2021 déploie des unités mobiles équipées pour l'esport dans différentes localités, dépassant ainsi les contraintes d'infrastructure fixe. Ce modèle itinérant a touché plus de 15 localités en deux ans (Vodacom Mozambique, 2023).

4.3. Politiques publiques et cadres légaux

L'analyse des politiques publiques et des cadres légaux révèle des approches très contrastées vis-à-vis de l'esport, reflétant des différences de vision stratégique et de maturité institutionnelle.

4.3.1. Reconnaissance officielle et cadres réglementaires

Le statut juridique et institutionnel de l'esport varie considérablement entre les pays étudiés :

À **Maurice**, l'esport bénéficie d'une reconnaissance officielle depuis 2021, avec la création d'un département dédié au sein du Ministère de la Jeunesse et des Sports. La « Digital Sports Act » adoptée en 2022 fournit un cadre juridique spécifique, définissant le statut des compétitions, des joueurs professionnels et des organisations. Elle établit également les conditions de reconnaissance des fédérations et associations esportives (Government of Mauritius, 2022).

À **Madagascar**, l'esport ne dispose pas encore d'un cadre légal spécifique, mais bénéficie d'une reconnaissance de facto à travers l'accréditation de la Fédération Malgache des Sports Électroniques par le Comité Olympique Malgache en 2021. Cette reconnaissance partielle permet aux organisations d'opérer dans un cadre semi-formalisé, sans toutefois clarifier l'ensemble des questions juridiques liées au statut des joueurs ou à l'organisation de compétitions (Comité Olympique Malgache, 2021).

Aux **Seychelles**, le Plan National pour le Développement du Sport 2023-2028 mentionne explicitement l'esport comme « discipline émergente à explorer », sans toutefois établir de cadre réglementaire spécifique. Le Département des Sports a désigné en 2022 un coordinateur pour les « sports numériques », marquant un premier pas vers une reconnaissance institutionnelle (Government of Seychelles, 2022).

Au **Mozambique**, l'Association Mozambicaine de Sport Digital (AMDD) créée en 2023 a entamé des démarches auprès du Ministère de la Jeunesse et des Sports pour obtenir une reconnaissance officielle, mais le processus demeure à un stade préliminaire. Aucun cadre légal spécifique n'existe actuellement (AMDD, 2023).

Aux **Comores**, l'esport ne bénéficie d'aucune reconnaissance institutionnelle ni cadre réglementaire dédié. Les activités esportives s'inscrivent dans le cadre général des associations culturelles, sans statut spécifique (Union des Comores, 2022).

Cette disparité de reconnaissance institutionnelle influence directement la capacité des acteurs à accéder à des financements publics, développer des programmes officiels, et bâtir des partenariats légitimes avec des sponsors ou des institutions éducatives.

4.3.2. Intégration aux politiques de développement numériques

L'intégration de l'esport aux stratégies numériques nationales constitue un indicateur pertinent de son positionnement dans les agendas politiques :

Maurice a explicitement intégré l'esport dans sa stratégie « Digital Mauritius 2030 », le positionnant comme un secteur d'innovation numérique prioritaire avec des objectifs quantifiés de développement (création d'emplois, événements internationaux, formation). Le plan prévoit notamment la création d'un « Esports Park » à Ébène Cybercité d'ici 2025, associant infrastructures de compétition, formation et incubation de startups liées au gaming (MITCI, 2022).

À **Madagascar**, bien que l'esport ne figure pas explicitement dans la Politique Nationale de Développement Numérique, le ministère des Postes, des Télécommunications et du Développement Numérique a engagé en 2023 une réflexion sur son intégration dans la mise à jour de la stratégie. Des discussions préliminaires ont été initiées avec les associations esportives locales pour identifier les synergies potentielles (Ministère PTDN, 2023).

Les **Seychelles** ont inclus une mention à l'esport dans leur « *Blueprint for Technology and Innovation* », notamment comme vecteur d'attraction de talents numériques et de diversification de l'économie au-delà du tourisme. Le document reste néanmoins à un niveau d'ambition générale, sans mesures opérationnelles détaillées (Department of Information Communications Technology, 2021).

Au **Mozambique** et aux **Comores**, l'esport demeure absent des documents stratégiques nationaux relatifs au développement numérique, reflétant son stade émergent et sa faible visibilité institutionnelle.

4.3.3. Soutien financier et incitations

Les mécanismes de soutien public au développement de l'esport présentent des configurations variables :

À **Maurice**, un « Digital Sports Development Fund » a été établi en 2022, doté d'un budget annuel de 15 millions de roupies mauriciennes (MUR) (environ 300 000 euros). Ce fonds soutient : l'organisation de compétitions nationales et internationales (40 % des allocations), la formation et le développement des talents (30 %), la promotion et sensibilisation (20 %), la recherche et innovation (10 %). En 2023, 17 projets ont bénéficié de ce soutien (Sports Development Unit, 2023).

À **Madagascar**, en l'absence de programme dédié, le soutien public s'exprime principalement par la mise à disposition d'infrastructures (salles municipales, espaces publics) pour l'organisation d'événements ponctuels. L'Institut Français de Madagascar (IFM) joue également un rôle de soutien para-institutionnel, ayant financé plusieurs initiatives comme le tournoi « Moor1ng » en 2023 (IFM, 2023).

Aux **Seychelles**, le Département des Sports a alloué en 2023 une enveloppe de 100 000 roupies seychelloises (SCR) (environ 6 500 euros) pour soutenir des activités esportives dans le cadre des CJSOI Games 2025, constituant le premier financement public dédié à ce secteur (National Sports Council, 2023).

Au **Mozambique** et aux **Comores**, aucun mécanisme de financement public spécifique n'a été identifié pour l'esport.

4.3.4. Initiatives intersectorielles et partenariats

Au-delà des cadres strictement dédiés à l'esport, plusieurs initiatives intersectorielles contribuent à structurer l'environnement institutionnel :

Le programme « Youth Digital Skills » à Maurice, porté conjointement par le Ministère de l'Éducation et celui de la Technologie depuis 2021, intègre des modules liés à l'esport dans la formation professionnelle, créant ainsi des passerelles entre éducation et compétition (MITCI, 2022).

L'initiative « Smart Schools » à Madagascar, lancée en 2022 avec le soutien de partenaires internationaux, a intégré des activités esportives dans six établissements pilotes, explorant le potentiel éducatif et social de cette pratique (UNESCO, 2023).

Au Mozambique, le programme « Tech4Girls » porté par l'UNICEF et le Ministère de l'Éducation depuis 2020 a expérimenté l'utilisation de compétitions de jeux vidéo comme outil d'attraction des jeunes filles vers les filières numériques, créant une synergie entre objectifs d'égalité de genre et développement de l'esport (UNICEF Mozambique, 2022).

Ces initiatives illustrent le potentiel de convergence entre politiques sectorielles (éducation, jeunesse, égalité de genre, innovation) et développement de l'esport, ouvrant des perspectives de soutien indirect et d'ancrage institutionnel diversifié.

5. Résultats par pays

5.1. Madagascar

Madagascar se distingue comme l'un des écosystèmes esport les plus dynamiques de la région de l'océan Indien, malgré des contraintes infrastructurelles significatives. L'analyse des données collectées révèle un développement communautaire vibrant, porté principalement par des initiatives de la base (*grassroots*) et une structuration progressive.

5.1.1. Communauté et acteurs clés

Profil démographique des joueurs : L'enquête réalisée auprès de 111 joueurs malgaches révèle un profil majoritairement jeune et masculin. 71 % des répondants ont entre 18 et 24 ans, 90 % sont des hommes. Cette distribution reflète les tendances observées dans d'autres régions en développement, avec une sous-représentation féminine encore plus marquée que dans les marchés matures d'Asie ou d'Occident (Newzoo, 2022).

Engagements et motivations : Les joueurs malgaches démontrent un niveau d'engagement élevé, 67 % participant à des compétitions au moins une fois par mois. Leurs motivations principales sont, par ordre d'importance : la compétition (82 %), la socialisation (76 %), le développement de compétences (68 %) et les opportunités économiques potentielles (52 %). Un répondant résume cette position : « Jouer n'est pas juste un passe-temps ; c'est un moyen de me connecter avec d'autres, de m'améliorer et peut-être un jour d'en faire mon métier » (Joueur, 22 ans, Antananarivo).

Organisations structurantes : Madagascar présente un écosystème organisationnel relativement développé, articulé autour de plusieurs associations spécialisées :

- **Association Tekken Madagascar :** Fondée en 2018, elle s'est imposée comme l'organisation de référence pour les jeux de combat, organisant des tournois réguliers comme le « MAX LEVEL PLAY » et « Moor1ng », ce dernier étant agréé par Bandai Namco comme tournoi officiel du circuit Tekken World Tour. Sa présidente, Mme. Sarobidy R., souligne : « Notre force réside dans notre approche communautaire : nous construisons autant une famille qu'une compétition » (Entretien, 2023).
- **Madagascar Fighting Game Association (MFG) :** Organisation faîtière regroupant les communautés de jeux de combat, cofondée par Tekken Madagascar et Street Fighter Madagascar. Elle assure la coordination entre différentes communautés de jeux et représente le secteur auprès des instances officielles.
- **Shooting Games Madagascar (SGM), MOBA Madagascar Association (MMA) et Sport et Simulation Madagascar (SSM) :** Associations spécialisées par genre de jeux, elles complètent l'écosystème en couvrant les principales catégories de jeux compétitifs.
- **Autres organisations :** Plusieurs équipes structurées comme Cave Canem esport, Zone 501 esport, The Continental Gamers et TOMAN esport participent activement à l'animation de la scène compétitive, parfois avec le soutien de magasins d'électronique comme Gascom (Gascom esport) ou SLY esport.

La coordination entre ces différentes entités s'effectue principalement à travers la Fédération Malgache des Sports Électroniques, reconnue par le Comité Olympique Malgache en 2021 mais encore en phase de consolidation opérationnelle.

5.1.2. Pratiques et préférences de jeu

Plateformes privilégiées : L'enquête révèle une forte prédominance de deux plateformes : 80 % des joueurs utilisent le PC et 61 % les appareils mobiles, avec de nombreux joueurs actifs sur les deux supports. Cette répartition reflète à la fois l'héritage des *LAN parties* PC dans les zones urbaines et l'accessibilité croissante des jeux mobiles. Les consoles (principalement PlayStation) sont utilisées par 42 % des répondants, majoritairement dans le cadre d'événements collectifs plutôt que comme équipement personnel.

Titres populaires : Les jeux de combat dominent nettement l'écosystème malgache, avec 78 % des répondants se déclarant fans de ce genre. Tekken arrive en tête des préférences (51 % des joueurs), suivi par PUBG Mobile (43 %), FIFA/EA FC (38 %), Mobile Legends (32 %) et Street Fighter (29 %). Cette prédominance des jeux de combat s'explique en partie par leur adaptation aux conditions locales : « Les jeux de combat fonctionnent bien même avec une connexion internet limitée, et on peut organiser des tournois en local » explique un organisateur (Entretien, 2023).

Modalités de pratique : La dimension collective de la pratique ressort fortement des données collectées. 73 % des joueurs pratiquent régulièrement dans des lieux collectifs (cybercafés, espaces associatifs, domiciles d'amis), contre seulement 27 % jouant exclusivement à leur domicile. Les compétitions en réseau local (LAN) sont privilégiées par 64 % des répondants, contre 36 % pour les compétitions en ligne, reflétant à la fois les contraintes de connectivité et l'importance de la sociabilité directe.

5.1.3. Événements et compétitions

Typologie des événements : L'écosystème compétitif malgache s'articule autour de plusieurs formats d'événements :

- **Tournois hebdomadaires :** Organisés principalement par des cybercafés et des associations locales, ils rassemblent entre 20 et 50 participants et constituent le socle de la pratique régulière.
- **Compétitions mensuelles :** Plus structurées, elles attirent entre 50 et 120 participants et bénéficient souvent du soutien de sponsors locaux, comme les tournois « Game Zone » à Antananarivo ou « Tekken City » à Toamasina.
- **Événements majeurs annuels :** Quelques compétitions phares comme « MAX LEVEL PLAY » (250+ participants), « Moor1ng » (180+ participants) ou le « PUBG Mobile Madagascar Championship » (32 équipes) constituent les moments forts du calendrier esportif national.

Localisation géographique : Une forte concentration géographique caractérise ces événements : 76 % des compétitions recensées se déroulent à Antananarivo, 12 % à Toamasina, 8 % à Antsirabe, et seulement 4 % dans d'autres localités. Cette centralisation reflète les disparités d'infrastructure mais constitue également un frein

à la démocratisation de la pratique, comme le souligne un joueur de Fianarantsoa : « Pour participer aux grands tournois, je dois prévoir le transport et l'hébergement, ce qui double ou triple le coût de participation » (Entretien, 2023).

Organisation et financement : L'analyse des 11 entretiens avec des organisateurs malgaches révèle un modèle économique hybride, reposant sur :

- Les frais d'inscription des participants (principale source pour 73 % des organisateurs)
- Les sponsors occasionnels, principalement des entreprises locales (52 %)
- Le soutien institutionnel ponctuel, notamment de l'Institut Français de Madagascar (27 %)

Ce modèle de financement reste précaire, comme l'indique un organisateur : « Chaque événement est un défi financier. Nous équilibrons rarement les comptes et compensons souvent les déficits par des contributions personnelles ou des arrangements avec les propriétaires de locaux » (Organisateur, Antananarivo).

5.1.4. Infrastructures et conditions techniques

Accès aux équipements : La question de l'accès à l'équipement constitue l'un des principaux défis identifiés. Seuls 23 % des joueurs interrogés disposent d'un équipement personnel optimal pour leur pratique. Les cybercafés jouent un rôle crucial dans cet écosystème, 59 % des répondants les fréquentant au moins deux fois par semaine. Cependant, ces espaces présentent des limitations : « La qualité des équipements varie énormément, et peu d'entre eux disposent de matériel vraiment adapté aux jeux compétitifs modernes » (Joueur, 19 ans, Antsirabe).

Connectivité : Les limitations de connectivité influencent directement les pratiques. L'analyse des données de performance réseau collectées auprès des joueurs révèle des conditions sous-optimales pour la compétition en ligne :

- Latence moyenne vers les serveurs régionaux : 180-250 ms (contre <50 ms recommandée)
- Stabilité de connexion : 62 % des répondants rapportent des déconnexions fréquentes
- Coût d'accès : un forfait internet mobile adéquat représente environ 8-12 % du salaire minimum mensuel

Ces contraintes expliquent l'adaptation des formats de compétition, comme l'explique un organisateur : « Nous avons développé un système de tournois en LAN, avec des phases qualificatives décentralisées pour limiter la dépendance à la connexion internet » (Organisateur, Tekken Madagascar).

Espaces dédiés : L'écosystème malgache s'appuie sur un réseau d'espaces semi-spécialisés plutôt que sur des infrastructures entièrement dédiées à l'esport :

- Une trentaine de cybercafés « gaming-friendly » à Antananarivo
- Une dizaine d'établissements similaires dans les villes secondaires

- Des espaces polyvalents temporairement adaptés (centres culturels, salles communales)

L'Orange Digital Center, inauguré en 2020, constitue l'une des rares infrastructures modernes partiellement accessible pour des événements esportifs, ayant accueilli plusieurs compétitions depuis 2021.

5.1.5. Aspects socio-économiques et culturels

Perception sociale : La perception de l'esport à Madagascar présente un tableau contrasté. 42 % des joueurs interrogés considèrent que l'esport a une perception négative dans la société malgache en général, mais 63 % rapportent un soutien de leur entourage proche. Comme l'exprime un joueur : « Mes parents ne comprenaient pas au début, mais quand ils ont vu que je gagnais des tournois et développais des compétences, leur perception a changé » (Joueur, 21 ans, Antananarivo).

Les entretiens révèlent plusieurs obstacles culturels persistants :

- La vision du jeu vidéo comme « perte de temps » sans valeur éducative ou professionnelle
- Les préoccupations parentales concernant l'impact sur les études
- La méconnaissance des aspects compétitifs et professionnels de l'esport

Dimension économique : Le potentiel économique de l'esport reste largement inexploité à Madagascar. Seuls 27 % des joueurs interrogés ont déjà été rémunérés pour leur participation à des compétitions, et ces rémunérations demeurent modestes (généralement entre 100 000 et 500 000 Ariary, soit environ 20-100 €). Les entretiens révèlent un désir fort de professionnalisation : 96 % des joueurs souhaitent devenir professionnels, mais seuls 5 % considèrent que des opportunités viables existent actuellement dans le pays.

Participation féminine : Avec seulement 10 % de joueuses identifiées dans notre échantillon, la participation féminine constitue un défi majeur. Les entretiens mettent en lumière plusieurs barrières spécifiques :

- Un environnement parfois hostile ou sexiste dans les espaces de jeu collectifs
- Des pressions sociales et familiales plus fortes sur les filles concernant l'usage du temps
- Le manque de modèles féminins visibles dans l'écosystème local

Des initiatives comme le tournoi « Fight'her » organisé par Tekken Madagascar spécifiquement pour les joueuses tentent d'adresser cette problématique, avec un succès relatif : « Nous avons doublé le nombre de participantes en deux éditions, mais le chemin reste long pour une véritable parité » (Organisatrice, Tekken Madagascar).

5.1.6. Forces, faiblesses et dynamiques émergentes

L'analyse SWOT de l'écosystème malgache révèle un portrait nuancé :

Forces :

- Communauté passionnée et résiliente face aux contraintes
- Organisations structurées avec une coordination émergente
- Reconnaissance progressive par les institutions officielles
- Adaptabilité aux contraintes infrastructurelles locales

Faiblesses :

- Limitations infrastructurelles persistantes (connectivité, équipement)
- Modèles économiques fragiles et peu diversifiés
- Forte concentration géographique des activités
- Faible participation féminine

Opportunités :

- Intérêt croissant de sponsors potentiels (opérateurs télécoms, banques)
- Reconnaissance institutionnelle (Comité Olympique Malgache)
- Population jeune et numériquement active
- Potentiel de développement de formats adaptés aux contraintes locales

Menaces :

- Instabilité économique et politique générale
- Persistance de perceptions négatives et préjugés
- Risque de « brain drain » des talents vers des marchés plus développés
- Concurrence internationale des contenus facilement accessibles en ligne

Les dynamiques émergentes identifiées incluent notamment :

- Le développement d'une approche « mobile-first » complémentaire aux formats traditionnels
- L'émergence de modèles hybrides associant esport et formation aux métiers du numérique
- L'intégration progressive dans des circuits compétitifs régionaux (océan Indien, Afrique australe)
- L'exploration de formats adaptés aux zones à faible connectivité

Un organisateur résume ainsi la situation :

« *Madagascar a tous les ingrédients pour devenir un hub esportif régional : talent, passion, créativité. Ce qui nous manque, ce sont les moyens et les infrastructures, mais nous avons appris à faire beaucoup avec peu .*»

Organisateur, Antananarivo

5.2. Maurice

L'île Maurice présente un profil contrasté dans le paysage esport régional, combinant des atouts infrastructurels significatifs avec un développement communautaire et organisationnel qui reste en deçà de son potentiel. Cette section analyse les caractéristiques spécifiques de cet écosystème en émergence.

5.2.1. Communauté et acteurs clés

Profil démographique des joueurs : L'enquête menée auprès de 45 joueurs mauriciens révèle une communauté relativement plus âgée que celle de Madagascar, avec 90 % des répondants situés entre 18 et 34 ans, dont 45 % dans la tranche 25-34 ans. La représentation masculine reste dominante (75 %), bien que la proportion de joueuses (15 %, les 10 % restants ayant préféré ne pas préciser) soit légèrement supérieure à celle observée à Madagascar. Ces caractéristiques démographiques reflètent potentiellement une intégration plus précoce des jeux vidéo dans le paysage culturel mauricien et un niveau d'équipement domestique plus développé.

Motivations et engagement : Les joueurs mauriciens présentent un profil motivationnel distinct, avec une orientation plus prononcée vers l'aspect ludique (74 %) et social (68 %) que vers la compétition pure (57 %). L'engagement compétitif apparaît moins intensif, avec seulement 41 % des répondants prévoyant de participer à des tournois au cours des cinq prochaines années, contre 62 % à Madagascar. Comme l'explique un joueur : « À Maurice, jouer reste avant tout un loisir social. La dimension ultra-compétitive n'est pas encore ancrée dans notre mentalité » (Joueur, 29 ans, Quatre Bornes).

Organisations et structures : L'écosystème organisationnel mauricien se caractérise par la coexistence de plusieurs entités aux rôles parfois redondants :

- **Esports Faction :** Intégrée au sein du Défi Media Group, cette organisation s'est imposée comme l'organisateur de référence, forte de plus de 7 000 abonnés sur Facebook. Les tournois réguliers qu'elle organise constituent les principales opportunités compétitives pour les joueurs locaux.
- **Mau Esports :** Association regroupant l'élite des joueurs mauriciens, elle adopte une approche inspirée de grands groupes internationaux comme NRG ou Cloud9, axée sur le soutien aux athlètes via sponsoring et formation.
- **Esports Federation (Mauritius) :** Affiliée à l'International Esports Federation (IESF), cette fédération assure principalement l'organisation annuelle de tournois qualificatifs pour les compétitions internationales de l'IESF. Son impact sur l'écosystème quotidien reste néanmoins limité.
- **Impact Esports :** Association à but non lucratif créée en 2021, elle travaille en collaboration avec le gouvernement pour promouvoir l'esport, notamment à travers des initiatives éducatives et de sensibilisation.

La coordination entre ces différentes structures apparaît limitée, comme le confirme un organisateur : « Chacun travaille dans son coin, avec sa vision et ses partenaires. Il manque une véritable stratégie collective pour faire avancer l'écosystème dans son ensemble » (Organisateur, Esports Faction).

5.2.2. Pratiques et préférences de jeu

Plateformes privilégiées : La distribution des plateformes utilisées révèle une prédominance de l'ordinateur (61 %), suivi de la PlayStation (52 %) et des appareils mobiles (47 %). Cette répartition plus équilibrée qu'à Madagascar reflète un meilleur accès à l'équipement, avec 58 % des répondants déclarant posséder leur propre matériel de jeu. La pratique sur console apparaît particulièrement développée en comparaison régionale, soutenue par un réseau de revendeurs officiels et un pouvoir d'achat supérieur.

Titres populaires : Les jeux de tir à la première personne (FPS) dominent les préférences des joueurs mauriciens, représentant 45 % des titres pratiqués. PUBG Mobile (31 %) et Counter-Strike (27 %) figurent parmi les jeux les plus populaires, suivis par FIFA/EA FC (25 %) et Tekken (23 %). Cette orientation reflète l'influence des tendances globales et l'héritage des *LAN parties* historiquement centrées sur les FPS, comme l'explique un vétéran de la scène : « Les premières compétitions organisées à Maurice dans les années 2000 étaient sur Counter-Strike 1.6, et cette culture s'est transmise » (Joueur, 34 ans, Port-Louis).

Modalités de pratique : La pratique mauricienne se caractérise par une dimension domestique plus prononcée qu'à Madagascar, 53 % des répondants jouant principalement à domicile. Les cybercafés, bien que moins centraux dans l'écosystème, conservent un rôle significatif pour 47 % des joueurs qui les fréquentent au moins une fois par semaine. Les compétitions en LAN (70 %) restent privilégiées par rapport aux tournois en ligne (30 %), malgré une connectivité internet supérieure à la moyenne régionale.

5.2.3. Événements et compétitions

Typologie des événements : L'écosystème compétitif mauricien s'articule autour de plusieurs formats d'événements :

- **Tournois mensuels :** Organisés principalement par Esports Faction, ces événements constituent le cœur de l'activité compétitive régulière, rassemblant entre 50 et 150 participants selon les titres.
- **Compétitions saisonnières :** Des tournois plus ambitieux comme le « KFC Gaming Championship » ou le « Mauritius Esports Series » ponctuent le calendrier compétitif 3-4 fois par an, avec des dotations plus substantielles (25 000-75 000 roupies mauriciennes (MUR), soit environ 500-1 500 €).
- **Événements nationaux :** Les qualifications pour les compétitions internationales comme les IESF World Championship et les événements institutionnels comme les CJSOI Games constituent les vitrines de haut niveau, mais leur impact reste limité en termes de participation large.

Organisation et logistique : L'analyse des entretiens avec six organisateurs mauriciens révèle une approche plus professionnalisée qu'à Madagascar :

- 70 % organisent des tournois mensuels, contre 37 % à Madagascar
- 66 % gèrent des événements de taille moyenne (50-200 participants)
- Tous organisent des événements physiques, mais seulement 70 % proposent également des formats en ligne

Ces caractéristiques suggèrent une approche plus régulière et structurée, mais potentiellement moins diversifiée en termes de formats et d'adaptation aux différents segments de joueurs.

Participation internationale : La dimension internationale constitue un élément distinctif de la scène mauricienne. L'équipe ZEUS a notamment décroché une troisième place lors d'un tournoi africain en LAN organisé au Maroc en août 2024, dépassant les attentes face à des équipes issues de pays plus peuplés et mieux structurés. Cette performance témoigne du potentiel des joueurs mauriciens lorsqu'ils bénéficient d'opportunités internationales, mais ces cas restent exceptionnels en raison des contraintes logistiques et financières.

5.2.4. Infrastructures et conditions techniques

Connectivité : Maurice bénéficie d'une infrastructure de connectivité nettement supérieure aux autres pays de la région :

- Couverture internet fixe disponible dans les principales zones urbaines
- Couverture 4G atteignant 96 % du territoire, avec déploiement 5G en cours
- Latence moyenne de 95-180 ms vers les serveurs internationaux, permettant une expérience de jeu acceptable bien que non optimale

Cette connectivité constitue un avantage compétitif régional potentiel, comme le souligne un joueur : « Quand je joue contre des adversaires de Madagascar ou du Mozambique, je sens clairement l'avantage en termes de réactivité et de stabilité de connexion » (Joueur, 26 ans, Curepipe).

Espaces de pratique : L'infrastructure physique dédiée à l'esport reste relativement limitée malgré le niveau de développement économique du pays :

- Environ 25 établissements orientés gaming, principalement répartis entre Port-Louis, Curepipe et Quatre Bornes
- Quelques « gaming arenas » modernes, comme Horizon Gaming à Port-Louis, proposant des configurations haut de gamme
- Des « hubs régionaux » gouvernementaux, espaces polyvalents équipés notamment de PlayStation 5 dans plusieurs localités

Malgré ces infrastructures, 83 % des organisateurs interrogés indiquent qu'ils ne peuvent pas actuellement augmenter le nombre de participants à leurs événements, principalement en raison de limitations d'espace et d'équipement.

Équipement personnel : L'accès à l'équipement personnel constitue un point fort relatif de l'écosystème mauricien :

- 53 % des joueurs possèdent leur propre matériel adapté à leur pratique compétitive
- Le coût relatif de l'équipement gaming représente environ 2-3 mois de salaire moyen, contre 6-8 mois à Madagascar

- La disponibilité de pièces détachées et de services de maintenance facilite l'entretien et l'amélioration progressive des configurations

Ces conditions créent un environnement plus favorable au développement individuel, réduisant la dépendance aux infrastructures collectives.

5.2.5. Cadre institutionnel et soutien public

Reconnaissance officielle : Maurice se distingue par un niveau de reconnaissance institutionnelle supérieur aux autres pays de la région. La création d'un service dédié à l'esport au sein du Ministère de la Jeunesse et des Sports en 2021 et l'adoption de la « Digital Sports Act » en 2022 constituent des avancées significatives vers une légitimation du secteur.

L'intégration de l'esport aux Jeux de la Commission de la Jeunesse et des Sports de l'océan Indien (CJSOI) en 2022, organisés à Maurice, illustre cette reconnaissance croissante. Cet événement international, qui incluait des compétitions sur FIFA 23 avec des joueurs masculins et féminins de sept îles de l'océan Indien, a contribué à la visibilité institutionnelle de la discipline.

Financement public : Le « Digital Sports Development Fund » établi en 2022, doté d'un budget annuel de 15 millions de roupies mauriciennes (MUR) (environ 300 000 euros), constitue un mécanisme de soutien unique dans la région. Ce fonds a soutenu 17 projets en 2023, couvrant l'organisation de compétitions, la formation, et la promotion.

Cependant, les entretiens révèlent un décalage entre ces avancées institutionnelles et leur impact perçu par les acteurs de terrain : « Le soutien gouvernemental existe sur le papier, mais l'accès aux financements reste complexe et les critères parfois déconnectés des réalités du terrain » (Organisateur, Port-Louis).

Projets structurants : Plusieurs initiatives institutionnelles notables méritent d'être soulignées :

- Le projet « Gaming Hubs » visant à équiper dix centres communautaires existants avec du matériel gaming
- L'intégration de l'esport dans le programme « Digital Mauritius 2030 » avec des objectifs quantifiés de développement
- Le projet d'un « Esports Park » à Ébène Cybercité prévu pour 2025, associant infrastructures de compétition, formation et incubation

Ces projets témoignent d'une vision stratégique plus développée qu'ailleurs dans la région, bien que leur concrétisation reste à confirmer.

5.2.6. Aspects socio-économiques et culturels

Perception sociale : L'acceptation sociale de l'esport à Maurice présente un profil contrasté. D'après l'enquête, 65 % des joueurs estiment que l'esport n'est pas encore reconnu comme une discipline à part entière, malgré les avancées institutionnelles. Le manque de soutien gouvernemental est cité comme la raison principale de cette reconnaissance limitée.

Les entretiens révèlent une tension entre modernité technologique et valeurs traditionnelles : « À Maurice, nous sommes à la croisée des chemins. D'un côté, une société qui valorise les parcours académiques et professionnels conventionnels ; de l'autre, une jeunesse connectée qui aspire à de nouvelles formes d'expression et de carrières » (Responsable, Impact Esports).

Dimension économique : Le potentiel économique de l'esport mauricien reste sous-exploité malgré des conditions a priori favorables :

- Seuls 27 % des joueurs ont déjà été rémunérés pour leur participation à des compétitions
- 83 % des organisateurs rapportent des difficultés à contacter et obtenir des sponsors
- 90 % des joueurs souhaitent devenir professionnels, mais le manque d'opportunités locales limite ces aspirations

Le modèle économique des organisateurs repose principalement sur les inscriptions et quelques sponsors récurrents comme KFC, limitant la capacité d'investissement et de développement à long terme.

Participation féminine : Avec 15 % de joueuses identifiées, Maurice présente un taux de participation féminine légèrement supérieur à Madagascar, mais toujours significativement inférieur aux moyennes des marchés matures (22-25 % selon Newzoo, 2022). Contrairement à Madagascar, les organisateurs mauriciens n'organisent pas de tournois exclusivement féminins, privilégiant une approche intégrée.

Les obstacles identifiés à travers les entretiens incluent :

- Le manque de sensibilisation au gaming auprès des femmes
- Des préjugés persistants associant jeux vidéo et public masculin
- L'absence de stratégies spécifiques pour attirer et retenir les joueuses

5.2.7. Forces, faiblesses et dynamiques émergentes

L'analyse SWOT de l'écosystème mauricien révèle un portrait spécifique :

Forces :

- Infrastructures numériques développées (connectivité, équipement)
- Reconnaissance institutionnelle et cadre légal spécifique
- Position économique favorable dans la région
- Intégration aux réseaux internationaux (IESF, circuits régionaux)

Faiblesses :

- Communauté relativement restreinte comparée au potentiel démographique
- Fragmentation des initiatives et manque de coordination
- Engagement compétitif moins développé qu'à Madagascar
- Absence de stratégie claire pour la participation féminine

Opportunités :

- Potentiel de hub régional grâce à la position géographique et économique
- Synergies avec la stratégie de développement numérique nationale
- Attraction de compétitions internationales
- Développement de formations et filières professionnelles liées à l'esport

Menaces :

- Stagnation de l'engagement communautaire malgré les infrastructures disponibles
- Déconnexion entre cadre institutionnel et réalités de terrain
- Concurrence internationale pour l'attention et l'engagement des joueurs
- Manque d'innovation locale face aux formats importés

Les dynamiques émergentes identifiées incluent notamment :

- L'exploration de synergies entre esport et secteur touristique
- Le développement de formations professionnelles liées aux métiers de l'esport
- L'intégration progressive de l'esport dans les programmes éducatifs
- L'émergence de Maurice comme potentiel hub de compétitions régionales

Un acteur institutionnel résume la situation :

« Maurice a tous les atouts pour devenir la plateforme esport de référence dans l'océan Indien : stabilité politique, infrastructures, position géographique. Ce qui nous manque, c'est une vision partagée entre tous les acteurs et une mobilisation plus forte de la communauté. »

Responsable ministériel, 2023

5.3. Seychelles

Contrairement à Maurice et Madagascar, l'écosystème esport aux Seychelles se trouve à un stade nettement plus embryonnaire. L'absence de répondants au questionnaire quantitatif principal pour ce territoire reflète cette réalité et limite l'analyse aux données qualitatives issues d'entretiens, d'observations documentaires, et des 7 réponses au questionnaire léger.

5.3.1. État actuel de l'écosystème

Historique et évolution : L'émergence de l'esport aux Seychelles est relativement récente, remontant principalement à 2015 avec l'ouverture des premiers cybercafés dédiés sur l'île principale de Mahé. L'organisation Seychelles Esports, basée à Victoria, a été l'une des premières structures à se consacrer à la promotion de compétitions de jeux vidéo, en se concentrant exclusivement sur FIFA comme titre compétitif.

Le développement est resté limité, essentiellement circonscrit à des activités récréatives ponctuelles plutôt qu'à un écosystème compétitif structuré. Comme l'explique un acteur local : « L'esport aux Seychelles n'en est qu'à ses balbutiements. Nous avons quelques passionnés, mais pas encore une véritable scène organisée » (Gérant de cybercafé, Victoria, 2023).

Données du questionnaire léger : Les 7 réponses collectées via le questionnaire simplifié confirment plusieurs tendances :

- Prédominance masculine (86 % des répondants)
- Concentration dans la tranche d'âge 18-24 ans (71 %)
- Préférence pour FIFA (100 % des répondants) et jeux de combat (43 %)
- Pratique principalement sur console (71 %) et mobile (43 %)
- Consensus total sur la nécessité de développer l'esport aux Seychelles

Activités existantes : Les pratiques esportives aux Seychelles se concentrent autour de quelques pôles d'activité limités :

- Compétitions informelles dans les cinq cybercafés présents sur les îles principales, rassemblant principalement des joueurs de FIFA et de jeux de combat
- Événements communautaires occasionnels, souvent intégrés à des manifestations plus larges comme le « Seychelles Digital Fair » annuel
- Sessions de jeu collectives organisées par des groupes d'amis ou des écoles, sans véritable caractère compétitif formalisé

Infrastructure et connectivité : Malgré sa petite taille, les Seychelles bénéficient d'atouts infrastructurels non négligeables :

- Une couverture internet relativement développée, avec 79,3 % de la population ayant accès à Internet, principalement par des connexions haut débit
- Une vitesse moyenne de connexion de 29,7 Mbps en fixe et 16,2 Mbps en mobile, permettant théoriquement une expérience de jeu acceptable
- Trois établissements dédiés partiellement au gaming à Victoria, proposant des équipements de qualité variable

Ces infrastructures, bien que limitées, constituent une base potentielle pour le développement futur d'activités plus structurées.

5.3.2. Initiatives et perspectives de développement

Initiative gouvernementale : Le principal développement récent concerne l'intégration officielle de l'esport dans le cadre des CJSOI 2025, qui se tiendront aux Seychelles. Cette compétition régionale, qui réunit des jeunes âgés de 14 à 18 ans de plusieurs pays de l'océan Indien, devrait inclure pour la deuxième fois des épreuves d'esport, après leur introduction à Maurice en 2022.

Pour préparer cet événement, le comité organisateur de la CJSOI a recruté un consultant esport venu de Maurice. Son rôle est double :

- Former et encadrer du personnel local pour la mise en place d'une scène esportive structurée
- Recommander des stratégies au ministère des Sports pour favoriser l'essor durable de l'esport aux Seychelles

Cette initiative constitue un tournant potentiel, comme l'indique un responsable : « Les CJSOI 2025 représentent une opportunité unique de catalyser le développement de l'esport aux Seychelles. Nous voulons que cet événement laisse un héritage durable pour notre jeunesse » (Membre du comité d'organisation, 2023).

Reconnaissance institutionnelle émergente : D'autres signes d'une reconnaissance institutionnelle progressive peuvent être identifiés :

- Le Plan National pour le Développement du Sport 2023-2028 mentionne explicitement l'esport comme « discipline émergente à explorer »
- Le Département des Sports a désigné en 2022 un coordinateur pour les « sports numériques »
- Une enveloppe budgétaire de 100 000 roupies seychelloises (SCR) (environ 6 500 euros) a été allouée en 2023 pour soutenir des activités esportives dans le cadre des préparatifs des CJSOI

Intégration stratégique : L'esport est également mentionné dans le « Blueprint for Technology and Innovation » des Seychelles, notamment comme vecteur d'attraction de talents numériques et de diversification de l'économie au-delà du tourisme. Cette intégration, bien que restant à un niveau d'ambition générale, témoigne d'une prise de conscience du potentiel de ce secteur.

5.3.3. Défis spécifiques et opportunités

Défis identifiés : Plusieurs obstacles majeurs freinent le développement de l'esport aux Seychelles :

- La taille limitée du marché (environ 100 000 habitants) restreint naturellement le vivier de joueurs et le potentiel de génération de revenus
- L'absence de communauté structurée et d'association formelle limite la capacité à organiser des événements réguliers
- Le manque de diversification des jeux pratiqués, principalement limités à FIFA et quelques jeux de combat
- La concurrence d'autres loisirs, notamment liés à l'environnement naturel exceptionnel des Seychelles

Opportunités spécifiques : Néanmoins, plusieurs facteurs constituent des opportunités distinctives :

- La concentration géographique de la population facilite potentiellement l'organisation d'événements accessibles à une grande proportion des joueurs
- Le niveau de développement économique relativement élevé (PIB par habitant de 13 570 USD) favorise l'accès aux équipements
- La qualité des infrastructures numériques existantes offre une base solide
- Le potentiel touristique pourrait être exploité pour des événements esport internationaux dans un cadre attractif

Un acteur local résume cette dualité :

« Notre petit marché est à la fois notre plus grande faiblesse et notre force potentielle. Nous ne pourrons jamais rivaliser en taille avec Madagascar, mais nous pouvons créer un écosystème de niche, qualitatif et connecté à l'international.»

Entrepreneur tech, Victoria, 2023

5.3.4. Analyse SWOT - Seychelles

Forces :

- Excellente connectivité internet (79,3 % de pénétration, vitesses élevées)
- PIB par habitant élevé facilitant l'accès aux équipements
- Reconnaissance institutionnelle émergente (CJSOI 2025, coordinateur dédié)
- Concentration géographique facilitant l'organisation d'événements
- Potentiel unique de niche « esport & paradise » pour le tourisme

Faiblesses :

- Marché extrêmement restreint (100 000 habitants)
- Absence de communauté structurée et d'associations formelles
- Très faible diversification des jeux pratiqués (focus FIFA uniquement)
- Manque d'expertise locale en organisation d'événements esportifs
- Écosystème commercial limité pour le sponsoring local

Opportunités :

- CJSOI 2025 comme catalyseur de développement
- Positionnement unique comme destination « esport & tourisme »
- Potentiel de coopération étroite avec Maurice (proximité, expertise)
- Développement de formats adaptés à la petite échelle
- Excellence sur quelques jeux spécifiques plutôt que diversification

Menaces :

- Risque que l'intérêt s'essouffle après les CJSOI 2025
- Concurrence d'autres loisirs liés à l'environnement naturel
- Dépendance excessive aux initiatives gouvernementales
- Difficultés à maintenir l'engagement avec un si petit vivier
- Coûts élevés pour la participation à des événements internationaux

5.4. Mozambique

Le Mozambique présente un profil distinct des îles de l'océan Indien étudiées précédemment, tant par sa taille (32,1 millions d'habitants) que par ses dynamiques continentales. L'analyse s'appuie sur les données qualitatives issues d'entretiens, d'observations documentaires, et la réponse unique au questionnaire léger.

5.4.1. État actuel de l'écosystème

Émergence et contexte : L'esport au Mozambique a émergé progressivement au cours de la dernière décennie, dans un contexte marqué par d'importants défis socio-économiques et d'infrastructure. Les premières manifestations significatives remontent à 2016 avec la « Mozambique Game Cup », organisée par Mozambique Media Online et sponsorisée par Lugela Digital, qui a réuni des joueurs dans les villes de Maputo et de Matola. Cependant, ce championnat a été interrompu faute de financements durables.

En 2022, Vodacom Mozambique a marqué une étape importante en lançant le tournoi « Vodacom Gamers : Free Fire », devenant ainsi la première entreprise majeure à soutenir officiellement le secteur esportif dans le pays. Cette initiative a contribué à accroître la visibilité et la légitimité de l'esport auprès d'un public plus large.

Données du questionnaire léger : Bien qu'une seule réponse ait été collectée, elle confirme certaines tendances observées dans la région :

- Joueur masculin de 22 ans basé à Maputo
- Pratique principalement Free Fire sur mobile
- Participation occasionnelle à des événements informels
- Fort intérêt pour le développement de l'esport au Mozambique
- Perception que l'esport n'est pas encore reconnu localement

Structuration récente : L'année 2023 a vu la création de l'Association Mozambicaine de Sport Digital (AMDD), marquant une tentative de structuration institutionnelle du secteur. Cette organisation poursuit trois objectifs principaux :

- Gagner en visibilité auprès du grand public
- Favoriser la professionnalisation des acteurs
- Rechercher une reconnaissance politique

Comme l'explique un de ses membres fondateurs : « Nous avons créé l'AMDD pour donner une existence officielle à notre passion et commencer à construire quelque chose de durable. Nous sommes encore à un stade embryonnaire, mais c'est un premier pas essentiel » (Membre fondateur, AMDD, 2023).

Pratiques et acteurs actuels : L'écosystème mozambicain se caractérise par :

- Une concentration géographique prononcée autour de Maputo et Matola, reflétant les disparités d'infrastructure du pays
- Une prédominance des jeux mobiles comme Free Fire et PUBG Mobile, en réponse aux limitations d'équipement
- Des communautés informelles organisées principalement via les réseaux sociaux, notamment Facebook et WhatsApp
- Quelques salles de jeu dans les principales zones urbaines, servant de points de rassemblement physique
- Une scène compétitive encore largement amateur et irrégulière

5.4.2. Défis structurels spécifiques

Le développement de l'esport au Mozambique fait face à des obstacles particulièrement prononcés :

Fracture numérique : Avec seulement 17,5 % de la population ayant accès à Internet (principalement mobile), et des disparités marquées entre zones urbaines et rurales, la base potentielle de participants reste limitée. Plus de 50 % de la population vit en zone rurale, souvent sans accès à l'électricité ni à Internet, créant une barrière fondamentale à la participation.

Contraintes économiques : Le coût de l'équipement et de la connectivité représente un frein majeur. Le coût mensuel moyen de 1 GB de données mobiles représente 9,7 % du revenu mensuel moyen, rendant l'accès régulier prohibitif pour une grande partie de la population. Comme l'exprime un joueur : « Pour participer sérieusement, il faut un forfait data conséquent, un téléphone correct, et idéalement un lieu avec l'électricité stable. C'est un luxe que peu peuvent se permettre » (Joueur, Maputo, 2023).

Lacunes infrastructurelles : Les limitations techniques affectent profondément l'expérience de jeu :

- Vitesse moyenne de connexion limitée à 6,4 Mbps en fixe et 3,9 Mbps en mobile
- Latence moyenne de 150-250 ms vers les serveurs de jeu internationaux
- Stabilité électrique précaire, avec des coupures fréquentes dans de nombreuses zones

Absence de cadre institutionnel : Malgré les efforts de l'AMDD, l'esport ne bénéficie pas encore d'une reconnaissance officielle ni d'un cadre réglementaire spécifique. Les démarches entamées auprès du Ministère de la Jeunesse et des Sports n'ont pas encore abouti à un statut formalisé.

Faible soutien commercial : Hormis l'initiative de Vodacom, le soutien des entreprises reste marginal. L'absence d'un écosystème publicitaire et marketing développé limite les opportunités de sponsoring à grande échelle.

5.4.3. Initiatives et adaptations locales

Face à ces contraintes, plusieurs initiatives témoignent d'une capacité d'adaptation et d'innovation :

L'initiative « Mobile Esports Trucks » portée par Vodacom depuis 2021 représente une réponse créative aux défis d'infrastructure. Ces unités mobiles équipées pour l'esport se déplacent dans différentes localités, permettant l'organisation d'événements ponctuels sans nécessiter d'infrastructure permanente. Ce modèle itinérant a touché plus de 15 localités en deux ans.

Le programme « MozTech » lancé en 2019 avec l'appui de la Banque Mondiale vise à renforcer l'écosystème technologique local, avec des retombées potentielles pour l'esport. Le festival

associé intègre depuis 2021 des compétitions de PUBG Mobile et FIFA dans sa programmation, créant des synergies entre différentes initiatives numériques.

L'initiative « Tech4Girls » portée par l'UNICEF et le Ministère de l'Éducation depuis 2020 a expérimenté l'utilisation de compétitions de jeux vidéo comme outil d'attraction des jeunes filles vers les filières numériques. Cette approche innovante contribue à adresser la question de la participation féminine, particulièrement sous-représentée dans l'écosystème mozambicain.

Des « tournois de quartier » auto-organisés émergent dans plusieurs zones urbaines, adaptés aux contraintes locales : formats courts minimisant la consommation de données, équipements partagés, et modalités de jeu compatibles avec les limitations de connectivité.

5.4.4. Potentiel et perspectives de développement

Malgré les défis actuels, plusieurs facteurs suggèrent un potentiel de développement significatif :

Démographie favorable : Avec 81 % de la population âgée de moins de 35 ans, le Mozambique dispose d'un bassin démographique particulièrement réceptif aux activités eSportives. Cette jeunesse représente une base potentielle de joueurs et spectateurs considérable à mesure que les barrières d'accès diminuent.

Expansion de la connectivité mobile : Le taux de pénétration mobile progresse rapidement (+8 % en 2022), et les projets d'infrastructure comme le Mozambique-South Africa Cable étendent progressivement la couverture internet. Ces améliorations graduelles élargissent continuellement le public potentiel.

Intérêt croissant des sponsors : Au-delà de Vodacom, d'autres acteurs comme les banques (BCI, Millennium BIM) commencent à s'intéresser au potentiel marketing de l'esport pour toucher les jeunes consommateurs urbains. Cette tendance pourrait s'amplifier avec la structuration du secteur.

Potentiel de coopération régionale : La position géographique du Mozambique, proche de l'Afrique du Sud (leader continental en matière d'esport), offre des opportunités de coopération et d'intégration à des circuits compétitifs établis. Comme le note un organisateur : « Notre proximité avec l'Afrique du Sud est un atout majeur. Nous pouvons apprendre de leur expérience et potentiellement intégrer leurs circuits compétitifs » (Organisateur, Maputo, 2023).

5.4.5. Analyse SWOT – Mozambique

Forces :

- Population jeune importante (81 % <35 ans) = large base potentielle
- Initiatives innovantes adaptées aux contraintes (Mobile Esports Trucks)
- Soutien d'un acteur majeur (Vodacom) prouvant la viabilité commerciale
- Proximité géographique avec l'Afrique du Sud (leader continental)

- Expansion progressive de la connectivité mobile (+8 % en 2022)

Faiblesses :

- Fracture numérique majeure (17,5 % accès internet, zones rurales exclues)
- Coûts prohibitifs (9,7 % du revenu mensuel pour 1 GB)
- Instabilité électrique affectant la pratique
- Absence de reconnaissance institutionnelle officielle
- Concentration excessive sur Maputo/Matola

Opportunités :

- Croissance rapide de la pénétration mobile
- Intérêt émergent d'autres sponsors (banques, télécoms)
- Programmes gouvernementaux existants (MozTech, Tech4Girls) à exploiter
- Potentiel d'intégration aux circuits sud-africains
- Modèle « mobile-first » adapté aux réalités locales

Menaces :

- Instabilité économique et politique générale
- Concurrence internationale des contenus facilement accessibles
- Risque d'abandon du secteur privé si rentabilité non prouvée
- Inégalités sociales croissantes limitant l'accès
- Dépendance excessive aux initiatives externes (pas d'autonomie locale)

5.5. Comores

L'Union des Comores représente l'écosystème esport le moins développé parmi les cinq pays étudiés. L'analyse s'appuie sur les entretiens limités, la documentation disponible, et les 3 réponses au questionnaire léger.

5.5.1. Contexte et situation actuelle

État des infrastructures numériques : Les Comores font face à des défis infrastructurels particulièrement prononcés qui constituent des obstacles fondamentaux au développement de l'esport :

- Un taux d'accès à Internet extrêmement limité (8,5 % de la population), le plus faible des cinq pays étudiés
- Une connectivité majoritairement mobile, avec une couverture 4G limitée à 25 % du territoire, principalement dans les centres urbains
- Une vitesse moyenne de connexion très basse (3,2 Mbps en fixe et 2,1 Mbps en mobile)
- Des coûts d'accès prohibitifs, avec le prix mensuel moyen de 1 GB de données représentant 7,3 % du revenu mensuel moyen
- Une dépendance à un seul câble sous-marin (FLY-LION3, depuis 2019) créant une vulnérabilité infrastructurelle

Comme l'exprime un acteur local : « La question de l'esport aux Comores se heurte d'abord à des réalités matérielles : sans une connexion fiable et abordable, même les projets les plus modestes sont difficiles à concrétiser » (Responsable cybercafé, Moroni, 2023).

Données du questionnaire léger : Les 3 réponses collectées, bien que limitées, révèlent :

- Tous masculins, âgés de 19, 22 et 25 ans
- Pratique principalement FIFA (100 %) et PES (67 %) hors ligne
- Utilisation exclusive de consoles en cybercafés
- Aucune participation à des événements organisés
- Unanimité sur l'intérêt pour développer l'esport aux Comores

Pratiques vidéoludiques existantes : Malgré ces contraintes, certaines pratiques de jeu vidéo existent, principalement sous des formes récréatives plutôt que compétitives :

- Des sessions de jeu collectives dans les rares cybercafés équipés (principalement à Moroni)
- Des rassemblements informels entre amis autour de consoles partagées
- Une préférence pour les jeux hors ligne ne nécessitant pas de connexion stable (FIFA, PES, jeux de combat)

Ces pratiques demeurent marginales et concernent principalement des jeunes urbains issus de milieux relativement privilégiés.

Infrastructure physique limitée : L'accès aux équipements et aux espaces de pratique reste extrêmement restreint :

- Seulement deux cybercafés à Moroni proposent des services minimaux orientés gaming
- Un taux d'équipement personnel très faible (environ 1 % des ménages possèdent un PC gaming ou une console)
- L'absence totale d'espaces dédiés à la pratique compétitive des jeux vidéo

5.5.2. Facteurs culturels et sociaux

Plusieurs facteurs socio-culturels spécifiques influencent la perception et le développement potentiel de l'esport aux Comores :

Priorités socio-économiques : Dans un contexte marqué par des défis économiques fondamentaux (42 % de la population vit sous le seuil de pauvreté), les loisirs numériques sont naturellement considérés comme secondaires, tant par la population que par les autorités. Comme l'explique un enseignant : « Pour la plupart des familles, l'acquisition d'un ordinateur ou d'une connexion internet représente un investissement considérable, justifiable uniquement pour l'éducation ou le travail, rarement pour le divertissement » (Enseignant, Moroni, 2023).

Cadre culturel et religieux : La société comorienne, fortement influencée par des valeurs islamiques traditionnelles, tend à privilégier les activités perçues comme éducatives ou

socialement bénéfiques. Les jeux vidéo font face à des perceptions négatives similaires à celles observées dans d'autres pays, mais amplifiées par ce contexte culturel spécifique.

Structures familiales intergénérationnelles : Les décisions concernant l'allocation des ressources familiales, y compris pour l'équipement technologique, impliquent souvent plusieurs générations. Cette dynamique peut limiter l'accès des jeunes aux outils nécessaires à la pratique de l'esport sans soutien familial élargi.

Loisirs traditionnels ancrés : Les activités de loisir traditionnelles, souvent centrées sur la communauté et nécessitant peu d'équipement, conservent une place prépondérante dans l'offre récréative accessible à la jeunesse comorienne.

5.5.3. Initiatives et acteurs émergents

Malgré ce contexte défavorable, quelques signaux témoignent d'un intérêt naissant pour les jeux vidéo compétitifs :

Aydid Service Ouani, Electrocyber Missiri, Cyber-yz Msirojou, Cyberlux Mjihari, Abou Prod, et Cyber Aamproduct constituent les principaux points d'accès identifiés offrant des services liés aux jeux vidéo. Ces établissements, de taille modeste, jouent un rôle de rassemblement communautaire autour des jeux vidéo, sans toutefois organiser de véritables compétitions structurées.

Des réseaux informels de joueurs commencent à se constituer, principalement via les médias sociaux et les applications de messagerie, permettant l'échange d'informations et l'organisation ponctuelle de rencontres. Comme le note un jeune joueur :

« Nous sommes peu nombreux, mais passionnés. Nous nous connaissons presque tous et partageons régulièrement des astuces, des informations sur les jeux.»

Joueur, 19 ans, Moroni, 2023

Le Plan Comores Émergent 2030 mentionne l'économie numérique comme axe de développement, sans toutefois proposer de mesures opérationnelles spécifiques ni mentionner explicitement les jeux vidéo ou l'esport. Cette reconnaissance minimale du numérique pourrait néanmoins constituer une base pour des initiatives futures intégrant l'esport dans une stratégie numérique plus large.

5.5.4. Analyse SWOT – Comores

Forces :

- Population jeune (70 % <35 ans) potentiellement réceptive
- Cohésion communautaire forte facilitant l'organisation locale
- Coûts d'accès relativement moins élevés qu'à Madagascar/Mozambique (7,3 % vs 9-11 %)
- Taille réduite permettant impact rapide avec ressources limitées
- Intérêt unanime des jeunes pour développer l'esport (questionnaire léger)

Faiblesses :

- Accès internet dramatiquement faible (8,5 %, le plus bas de la région)
- Infrastructure physique quasi-inexistante (2 cybercafés seulement)
- Aucune structure organisationnelle formelle
- Vulnérabilité extrême (un seul câble sous-marin)
- Priorités socio-économiques défavorables aux loisirs numériques

Opportunités :

- Plan Comores Émergent 2030 mentionnant l'économie numérique
- Potentiel de coopération avec Madagascar/Maurice pour formation
- Modèle adaptatif possible (jeux hors ligne, formats CLAC)
- Effet de démonstration fort avec projets pilotes réussis
- Intégration possible aux programmes d'alphabétisation numérique

Menaces :

- Instabilité politique chronique pouvant affecter les investissements
- Risque de marginalisation définitive si aucune action
- Concurrence d'autres priorités de développement
- Exode des jeunes qualifiés vers l'extérieur
- Résistances culturelles/religieuses aux jeux vidéo

5.5.5. Perspectives et recommandations spécifiques

L'analyse de la situation comorienne suggère une approche spécifique adaptée à ce contexte particulièrement contraint :

Phase de sensibilisation et d'introduction : Avant d'envisager un développement compétitif, une première phase d'introduction et de familiarisation avec les jeux vidéo comme pratique structurée et potentiellement bénéfique apparaît nécessaire. Cette approche pourrait s'appuyer sur :

- Des démonstrations et initiations dans les établissements scolaires et centres communautaires
- Des programmes pilotes mettant en avant les bénéfices éducatifs et développementaux des jeux vidéo
- Des partenariats avec des organismes éducatifs pour légitimer la pratique dans un cadre valorisé

Approche intégrée aux infrastructures existantes : Plutôt que de viser la création d'infrastructures dédiées, inaccessible à court terme, l'intégration aux structures existantes constitue une voie plus réaliste :

- Équiper les Centres de Lecture et d'Animation Culturelle (CLAC) existants avec quelques postes de jeu

- Développer des activités esport au sein des institutions éducatives disposant déjà d'équipements informatiques
- Explorer les synergies avec les programmes d'alphabétisation numérique

Modèle adapté aux contraintes locales : Le développement d'un format d'esport spécifiquement adapté aux réalités comoriennes pourrait inclure :

- La priorisation de jeux peu gourmands en ressources et fonctionnant avec une connexion limitée
- Des compétitions en réseau local minimisant la dépendance à internet
- Des formats itinérants permettant de partager les équipements limités entre différentes communautés

Construction progressive des fondations : La mise en place graduelle des bases nécessaires au développement futur de l'esport pourrait s'articuler autour de :

- La formation initiale d'animateurs capables d'encadrer des activités liées aux jeux vidéo
- L'identification et le soutien de passionnés pouvant devenir des leaders communautaires
- Le développement d'un plaidoyer auprès des autorités pour l'intégration de l'esport dans les politiques jeunesse et numérique

Un acteur du secteur éducatif résume cette approche : « Aux Comores, nous devons d'abord construire une compréhension de ce qu'est l'esport et de ses bénéfices potentiels avant d'envisager son développement compétitif. C'est un travail de fond qui prendra du temps, mais qui pourrait ouvrir de nouvelles perspectives pour notre jeunesse » (Enseignant, Moroni, 2023).

5.6. Analyse comparative SWOT régionale

Tableau comparatif SWOT

Le tableau suivant synthétise les analyses SWOT des cinq pays étudiés, permettant une vision comparative des forces, faiblesses, opportunités et menaces à l'échelle régionale :

Dimension	Madagascar	Maurice	Seychelles	Mozambique	Comores
FORCES PRINCIPALES	Communauté passionnée et résiliente	Infrastructures numériques développées	Excellente connectivité internet	Population jeune importante	Population jeune cohésive
	Organisations structurées	Reconnaissance institutionnelle formelle	PIB par habitant élevé	Initiatives innovantes adaptées	Taille facilitant impact rapide
	Reconnaissance institutionnelle progressive	Position économique favorable	Reconnaissance institutionnelle émergente	Soutien acteur majeur (Vodacom)	Coûts relativement modérés
FAIBLESSES	Limitations	Communauté	Marché	Fracture	Accès internet

Dimension	Madagascar	Maurice	Seychelles	Mozambique	Comores
PRINCIPALES	infrastructurelles persistantes	restreinte comparée au potentiel	extrêmement restreint	numérique majeure	dramatiquement faible
	Modèles économiques fragiles	Fragmentation des initiatives	Absence de communauté structurée	Coûts prohibitifs (9.7% revenu)	Infrastructure physique quasi-inexistante
	Forte concentration géographique	Engagement compétitif moins développé	Très faible diversification des jeux	Absence de reconnaissance institutionnelle	Aucune structure organisationnelle
OPPORTUNITÉS PRINCIPALES	Intérêt croissant sponsors potentiels	Potentiel de hub régional	CJSOI 2025 comme catalyseur	Croissance rapide pénétration mobile	Plan Comores Émergent 2030
	Population jeune et active	Synergies stratégie numérique nationale	Positionnement unique "esport & tourisme"	Intérêt émergent autres sponsors	Potentiel coopération régionale
	Potentiel formats adaptés contraintes	Attraction compétitions internationales	Excellence sur jeux spécifiques	Intégration circuits sud-africains	Effet démonstration projets pilotes
MENACES PRINCIPALES	Instabilité économique et politique	Stagnation engagement communautaire	Risque essoufflement post-CJSOI	Instabilité économique générale	Instabilité politique chronique
	Persistance perceptions négatives	Déconnexion cadre institutionnel/terrain	Dépendance excessive initiatives gouvernementales	Concurrence contenus internationaux	Risque marginalisation définitive
	Risque "brain drain" talents	Concurrence internationale attention	Coûts élevés participation internationale	Dépendance initiatives externes	Exode jeunes qualifiés

Synthèse des patterns régionaux

Forces communes identifiées :

- **Dividende démographique** : Tous les pays bénéficient d'une population jeune (45-81% <35 ans)
- **Résilience et adaptation** : Capacité d'innovation face aux contraintes (LAN parties, Mobile Trucks, formats adaptés)
- **Reconnaissance institutionnelle progressive** : Même embryonnaire, une prise de conscience émerge partout

Faiblesses systémiques :

- **Fracture numérique** : Variable en intensité mais présente partout (8.5% à 79.3% d'accès internet)
- **Modèles économiques fragiles** : Dépendance excessive aux inscriptions et sponsors ponctuels
- **Sous-représentation féminine** : Constante régionale (5-15% maximum)

Opportunités de coopération :

- **Complémentarité des forces** : Madagascar (communauté) + Maurice (institutions) + Seychelles (innovation) + Mozambique (marché) + Comores (laboratoire)
- **Économies d'échelle :** Mutualisation formation, événements, plateformes
- **Effet d'entraînement :** Succès d'un pays stimulant les autres

Menaces communes :

- **Concurrence internationale** : Contenus globaux vs initiatives locales
- **Instabilité structurelle** : Politique, économique, infrastructurelle
- **Risque de dispersion** : Manque de coordination régionale

Cette analyse SWOT comparative révèle que la région dispose d'atouts complémentaires significatifs, mais que la fragmentation actuelle limite l'exploitation de ces synergies potentielles. La stratégie régionale doit capitaliser sur cette complémentarité tout en adressant les faiblesses systémiques communes.

6. Analyse comparative et discussion

6.1. Comparaison des situations nationales

L'analyse des cinq pays étudiés révèle un paysage esportif régional fortement différencié, avec des dynamiques distinctes façonnées par des facteurs socio-économiques, infrastructurels, culturels et institutionnels spécifiques.

6.1.1. Synthèse comparative des indicateurs clés

Le tableau ci-dessous synthétise les principaux indicateurs quantitatifs et qualitatifs pour chaque pays, permettant une visualisation claire des disparités :

Indicateurs	Madagascar	Maurice	Seychelles	Mozambique	Comores
Score global (sur 28)	20	19	11	9	7
Accès internet (% population)	13.6%	73.1%	79.3%	17.5%	8.5%
Coût 1GB données (% revenu mensuel)	11.2%	0.8%	0.6%	9.7%	7.3%
Communauté de joueurs (évaluation)	Forte	Moyenne	Faible	Faible	Très faible
Organisation structurante	Fédération + Associations	Multiple	Émergente	Association	Inexistante
Reconnaissance institutionnelle	Partielle	Formelle	Émergente	Inexistante	Inexistante
Principaux jeux	Tekken, PUBG Mobile	FPS, FIFA	FIFA	Free Fire, PUBG Mobile	FIFA, jeux hors ligne
Plateformes dominantes	PC, Mobile	PC,	Console	Mobile	Console

Indicateurs	Madagascar	Maurice	Sey-chelles	Mozambique	Comores
		Console			
Modèle de financement	Communautaire	Mixte	Institu-tionnel	Sponsoring ponctuel	Inexistant

Cette comparaison met en évidence plusieurs observations significatives :

Découplage entre développement économique et esportif : De façon contre-intuitive, ce n'est pas le pays économiquement le plus développé (Maurice) qui présente l'écosystème esport le plus dynamique, mais Madagascar, malgré des contraintes infrastructurelles plus importantes. Cette situation s'explique principalement par la force de la communauté et l'engagement des acteurs malgaches, facteurs qui compensent partiellement les limitations matérielles.

Trajectoires de développement distinctes : Les pays suivent des trajectoires de développement différencié. Madagascar présente un modèle « bottom-up » (de la base vers le sommet) porté par les communautés de joueurs, tandis que Maurice suit davantage une approche « top-down » (du sommet vers la base) avec une impulsion institutionnelle forte mais un engagement communautaire plus limité. Les Seychelles semblent s'orienter vers un modèle hybride, combinant initiative institutionnelle et développement communautaire.

Corrélation inégale entre infrastructures et pratiques : Si un minimum d'infrastructure numérique apparaît nécessaire (expliquant le stade embryonnaire aux Comores), la corrélation au-delà de ce seuil minimal n'est pas linéaire. La qualité des connexions influence davantage les types de jeux pratiqués (prédominance mobile dans les pays à faible connectivité) que l'intensité de la pratique elle-même.

Importance différenciée des facteurs de développement : L'analyse comparative suggère une hiérarchie différente des facteurs de développement selon les contextes. Pour Madagascar, la dynamique communautaire apparaît comme le moteur principal ; pour Maurice, le cadre institutionnel ; pour les Seychelles, l'intégration à des initiatives régionales ; pour le Mozambique, le rôle des opérateurs télécoms ; pour les Comores, le développement infrastructurel préalable.

6.1.2. Profils types et positionnement

En croisant les différentes dimensions analysées, cinq profils types d'écosystèmes esport émergent dans la région :

Écosystème communautaire résilient (Madagascar) : Caractérisé par une forte dynamique associative, une adaptation créative aux contraintes matérielles, et une structuration progressive « par le bas ». Ce modèle présente une résilience importante face aux limitations infrastructurelles mais rencontre des défis de *scaling* et de professionnalisation.

Écosystème institutionnel en quête d'ancrage (Maurice) : Défini par un cadre institutionnel avancé, des infrastructures développées, mais un engagement communautaire et une culture

compétitive moins marqués. Ce profil offre un potentiel de développement important mais fait face à des défis d'appropriation et d'animation.

Écosystème embryonnaire en structuration (Seychelles) : À un stade initial de développement mais bénéficiant d'un soutien institutionnel naissant et d'infrastructures relativement favorables. Ce modèle présente l'opportunité de construire un écosystème équilibré en s'inspirant des leçons des autres territoires.

Écosystème précurseur isolé (Mozambique) : Caractérisé par des initiatives pionnières dans un environnement globalement peu favorable, avec des poches de développement déconnectées les unes des autres. Ce profil fait face à des défis majeurs de coordination et de consolidation.

Écosystème potentiel en attente (Comores) : Défini par l'absence actuelle de structure formelle mais présentant des conditions préalables au développement futur. Ce modèle nécessite d'abord la résolution de barrières fondamentales avant d'envisager un développement significatif.

6.1.3. Insights des analyses SWOT régionales

L'analyse comparative des matrices SWOT révèle des patterns structurants pour comprendre la dynamique régionale :

Complémentarité des forces : Chaque pays développe des forces distinctives qui, mises en réseau, pourraient créer un écosystème régional robuste. Madagascar apporte l'expertise communautaire et l'adaptation aux contraintes, Maurice les infrastructures et le cadre institutionnel, les Seychelles le potentiel d'innovation de niche, le Mozambique l'accès à un large marché continental, et les Comores un laboratoire d'adaptation aux contraintes extrêmes.

Faiblesses systémiques communes : Malgré leurs différences, tous les pays partagent certaines vulnérabilités : modèles économiques fragiles, sous-représentation féminine, et dépendance aux dynamiques externes. Cette convergence suggère que certaines solutions peuvent être développées collectivement plutôt qu'individuellement.

Opportunités de coopération émergentes : Les analyses SWOT révèlent de nombreuses opportunités de mutualisation : formation (expertise malgache), infrastructures (ressources mauriciennes), innovation (expérimentation seychelloise), expansion (marché mozambicain), adaptation (laboratoire comorien).

6.2. Facteurs de succès et obstacles identifiés

L'analyse croisée des différentes situations nationales permet d'identifier plusieurs facteurs clés influençant le développement de l'esport dans la région, ainsi que les principaux obstacles auxquels il se heurte.

6.2.1. Facteurs de succès

Leadership et figures mobilisatrices : La présence d'individus engagés et visionnaires apparaît comme un facteur déterminant dans tous les écosystèmes étudiés. À Madagascar, des personnalités comme Mme. Sarobidy R. (Tekken Madagascar) ont joué un rôle catalyseur dans la structuration communautaire. L'effet de ces « champions » transcende les limites infrastructurelles, créant une dynamique collective autour de leur vision.

Adaptation aux contraintes locales : Les initiatives ayant rencontré le plus de succès se distinguent par leur capacité à s'adapter aux réalités spécifiques de leur contexte. À Madagascar, le développement de formats de compétition en LAN adaptés aux limitations de connectivité illustre cette approche pragmatique. Au Mozambique, l'initiative « Mobile Esports Trucks » représente une réponse créative aux défis d'infrastructure fixe.

Ancrage communautaire : L'enracinement dans des communautés préexistantes constitue un levier puissant de développement initial. À Madagascar, l'Association Tekken s'est appuyée sur des réseaux sociaux locaux pour construire progressivement son audience. Cette approche *grassroots* favorise une appropriation durable des pratiques esportives.

Soutien institutionnel ou commercial catalyseur : L'intervention d'acteurs institutionnels ou commerciaux peut accélérer significativement le développement lorsqu'elle se greffe sur une dynamique communautaire existante. À Maurice, le cadre législatif spécifique a créé un environnement favorable. Au Mozambique, l'investissement de Vodacom a joué un rôle déclencheur dans la visibilité de l'esport.

Intégration aux dynamiques internationales : La connexion à des circuits compétitifs ou des organisations internationales apparaît comme un facteur de légitimation et de professionnalisation importante. L'intégration du tournoi « Moor1ng » au circuit officiel Tekken World Tour a significativement renforcé la crédibilité de la scène malgache.

Approche multidimensionnelle : Les initiatives intégrant plusieurs dimensions (compétition, formation, sensibilisation, divertissement) démontrent une meilleure pérennité. À Maurice, le programme « Youth Digital Skills » illustre cette approche en associant esport et formation professionnelle.

Résilience et innovation adaptative : L'analyse des SWOT révèle que la capacité d'innovation face aux contraintes constitue un facteur de succès distinctif de la région. Cette « résilience créative » se manifeste dans les solutions développées localement (circuits LAN à Madagascar, Mobile Trucks au Mozambique, approche de niche aux Seychelles).

6.2.2. Obstacles persistants

Fracture numérique structurelle : L'inégalité d'accès aux infrastructures numériques constitue l'obstacle le plus fondamental au développement de l'esport dans la région. Cette fracture se manifeste à plusieurs niveaux :

- Entre pays (Maurice vs Comores)
- Entre zones urbaines et rurales au sein de chaque pays

- Entre catégories socio-économiques

La persistance de cette fracture limite le potentiel inclusif de l'esport et restreint la base de recrutement de nouveaux talents.

Coût prohibitif de l'équipement et de la connectivité : Le rapport entre le coût d'accès (équipement, connexion) et le revenu moyen dans les pays à faible PIB par habitant constitue une barrière d'entrée significative. À Madagascar, un forfait internet adapté représente 8-12 % du salaire minimum mensuel ; au Mozambique, l'acquisition d'un smartphone gaming-capable équivaut à 2-3 mois de revenus moyens.

Perceptions socioculturelles négatives : Dans tous les pays étudiés, les jeux vidéo continuent de faire face à des préjugés limitant leur acceptation sociale large :

- Association aux « pertes de temps » improductives
- Préoccupations concernant l'addiction
- Perception comme activité exclusivement récréative sans dimension formative
- Stéréotypes de genre limitant la participation féminine

Ces perceptions influencent tant les choix individuels que les politiques publiques et les décisions d'investissement privé.

Modèles économiques fragiles : L'absence de modèles économiques durables constitue un frein majeur à la professionnalisation du secteur. Les difficultés identifiées incluent :

- Faible monétisation de l'audience locale
- Capacité limitée des joueurs à payer pour des services
- Écosystème publicitaire et de sponsoring sous-développé
- Rentabilité incertaine des investissements infrastructurels

Dépendance aux technologies externes : La dépendance aux plateformes, titres et infrastructures développés hors de la région crée une vulnérabilité stratégique :

- Absence de serveurs locaux augmentant la latence
- Faible adaptation des titres majeurs aux contraintes locales
- Dépendance aux décisions d'entreprises sans ancrage régional
- Complexité des transactions financières internationales

Déficit de formation spécialisée : Le manque de programmes de formation adaptés limite le développement des compétences nécessaires à la professionnalisation de l'écosystème :

- Absence de formation pour organisateurs, arbitres, *casters*
- Faible intégration aux cursus éducatifs formels
- Difficulté d'accès aux ressources pédagogiques internationales

Fragmentation régionale : L'analyse comparative révèle un obstacle spécifique à la région : la faible coordination entre les écosystèmes nationaux. Cette fragmentation limite les économies d'échelle, la mutualisation des ressources, et l'effet d'entraînement entre pays.

6.3. Modèles de développement adaptés

L'analyse des différentes situations nationales et l'identification des facteurs de succès permettent de conceptualiser plusieurs modèles de développement adaptés aux contextes spécifiques de la région.

6.3.1. Modèle de développement communautaire résilient

Ce modèle, particulièrement pertinent pour les contextes à infrastructures limitées comme Madagascar ou le Mozambique, s'articule autour de la mobilisation communautaire comme force motrice du développement.

Caractéristiques principales :

- Organisation en réseau décentralisé d'associations locales
- Adaptabilité aux contraintes infrastructurelles (formats LAN, jeux accessibles)
- Mutualisation des ressources matérielles (équipements partagés)
- Ancrage dans des espaces physiques existants (cybercafés, centres communautaires)
- Émergence organique de leaders communautaires

Avantages :

- Résilience face aux limitations infrastructurelles
- Appropriation forte par les acteurs locaux
- Faibles barrières d'entrée initiales
- Développement adapté aux réalités locales

Limites :

- Difficultés de *scaling* au-delà d'une certaine taille
- Professionnalisation limitée sans soutien externe
- Dépendance à l'engagement bénévole
- Visibilité internationale restreinte

Facteurs de succès :

- Présence de figures mobilisatrices charismatiques
- Création de rituels communautaires réguliers (tournois récurrents)
- Structures d'accueil des nouveaux participants
- Communication de proximité efficace (réseaux sociaux, bouche-à-oreille)

L'expérience de Madagascar démontre la viabilité de ce modèle, même dans des contextes contraints. L'Association Tekken Madagascar illustre comment une organisation communautaire peut progressivement se structurer et gagner en reconnaissance institutionnelle tout en préservant son ancrage local.

6.3.2. Modèle de développement institutionnel intégré

Ce modèle, plus adapté aux contextes disposant de ressources institutionnelles et d'infrastructures développées comme Maurice ou potentiellement les Seychelles, repose sur l'intégration stratégique de l'esport dans les politiques publiques et les structures existantes.

Caractéristiques principales :

- Cadre légal et réglementaire spécifique
- Intégration aux politiques sectorielles (jeunesse, sport, numérique, éducation)
- Mécanismes de financement public dédiés
- Approche multisectorielle coordonnée
- Valorisation des retombées socio-économiques

Avantages :

- Légitimité et visibilité institutionnelle
- Accès à des ressources financières et logistiques substantielles
- Potentiel d'intégration internationale facilitée
- Alignement avec les stratégies numériques nationales

Limites :

- Risque de déconnexion avec les réalités de terrain
- Complexité administrative potentielle
- Vulnérabilité aux changements politiques
- Adoption plus lente par les communautés informelles

Facteurs de succès :

- Implication des acteurs communautaires dans la conception des politiques
- Mécanismes de gouvernance partagée entre institutions et communautés
- Formation des responsables institutionnels aux spécificités de l'esport
- Coordination interministérielle effective

L'expérience mauricienne illustre le potentiel de ce modèle avec la création d'un département dédié au sein du Ministère de la Jeunesse et des Sports, l'adoption de la « Digital Sports Act » et la mise en place du « Digital Sports Development Fund ». Cependant, elle révèle également les défis d'appropriation communautaire quand l'impulsion vient « d'en haut ».

6.3.3. Modèle de développement hybride mobile-first

Ce modèle, particulièrement adapté aux contextes combinant faibles infrastructures fixes et pénétration mobile croissante comme le Mozambique ou certaines régions de Madagascar, capitalise sur l'accessibilité du smartphone comme vecteur principal de développement.

Caractéristiques principales :

- Priorité aux jeux et formats adaptés aux appareils mobiles
- Infrastructure itinérante complétant l'équipement individuel

- Communautés virtuelles supplément aux rassemblements physiques
- Optimisation pour la faible consommation de données
- Synergies avec les opérateurs télécoms

Avantages :

- Accessibilité accrue pour les populations à faible équipement
- Adaptation aux contraintes de connectivité variables
- Barrières d'entrée réduites (coût, technique)
- Potentiel d'inclusion géographique élargi

Limites :

- Restriction à certaines catégories de jeux
- Expérience compétitive parfois limitée
- Dépendance aux politiques tarifaires des opérateurs
- Écart avec certains standards esportifs internationaux

Facteurs de succès :

- Partenariats stratégiques avec les opérateurs télécoms
- Formats de compétition adaptés aux spécificités mobiles
- Communautés virtuelles actives et bien animées
- Événements physiques ponctuels renforçant les liens communautaires

L'initiative « Vodacom Gamers : Free Fire » au Mozambique illustre le potentiel de ce modèle, tout comme la popularité croissante de PUBG Mobile et Mobile Legends à Madagascar. Ces exemples démontrent comment l'esport mobile peut servir de porte d'entrée accessible dans des contextes où l'équipement PC ou console reste un luxe.

6.3.4. Modèle de développement intégré éducation-esport

Ce modèle, pertinent pour tous les contextes mais particulièrement adapté aux stades initiaux de développement comme aux Comores ou au Mozambique, ancre l'esport dans le secteur éducatif comme vecteur de légitimation et d'accès aux infrastructures.

Caractéristiques principales :

- Intégration aux programmes scolaires et parascolaires
- Valorisation des dimensions éducatives et formatives
- Utilisation des infrastructures éducatives existantes
- Formation des encadrants pédagogiques
- Développement de parcours qualifiants

Avantages :

- Légitimation sociale et institutionnelle
- Accès à des infrastructures existantes

- Potentiel d'inclusion large via le système éducatif
- Développement systématique des compétences

Limites :

- Risque de dilution de la dimension compétitive
- Adaptation nécessaire des contenus au cadre éducatif
- Dépendance aux politiques éducatives
- Progression potentiellement plus lente

Facteurs de succès :

- Formation adéquate des enseignants et encadrants
- Équilibre entre dimensions ludique, compétitive et éducative
- Documentation des bénéfices éducatifs pour les décideurs
- Passerelles établies avec l'écosystème esportif traditionnel

Le programme « Tech4Girls » au Mozambique et les expérimentations dans le cadre de « Smart Schools » à Madagascar illustrent le potentiel de cette approche pour introduire l'esport dans des contextes où sa légitimité sociale est encore à construire.

6.3.5. Modèle de développement de niche spécialisée

Ce modèle, particulièrement adapté aux petits territoires comme les Seychelles, se concentre sur l'excellence dans des créneaux spécifiques plutôt que sur la diversification large.

Caractéristiques principales :

- Focus sur 1-3 jeux spécifiques avec excellence recherchée
- Positionnement unique et différenciant (« esport & paradise »)
- Exploitation des avantages comparatifs spécifiques
- Partenariats internationaux ciblés
- Innovation dans les formats et l'expérience

Avantages :

- Concentration des ressources limitées pour plus d'impact
- Création d'une identité distinctive
- Potentiel de reconnaissance internationale sur le créneau
- Modèle économique viable avec petite échelle

Limites :

- Risque de dépendance excessive à quelques jeux
- Difficulté d'évolution si les jeux choisis déclinent
- Limitation du vivier de joueurs
- Vulnérabilité aux changements externes

L'approche émergente des Seychelles avec les CJSOI 2025 et le positionnement potentiel « esport & tourisme » illustre ce modèle, bien qu'il soit encore en phase de conceptualisation.

6.4. Discussion des implications

L'analyse comparative des situations nationales et des modèles de développement soulève plusieurs implications significatives pour le développement futur de l'esport dans la région.

6.4.1. Implications théoriques

Remise en question du déterminisme infrastructurel : Les résultats nuancent l'hypothèse d'une corrélation directe entre développement infrastructurel et maturité de l'écosystème esport. Le cas malgache démontre qu'un engagement communautaire fort peut partiellement compenser des limitations infrastructurelles, suggérant que la dimension sociale et organisationnelle peut constituer un facteur plus déterminant que les seules conditions matérielles.

Conceptualisation d'un « cycle de développement esportif régional » : Les différents stades observés dans les pays étudiés permettent d'ébaucher un modèle cyclique de développement comportant plusieurs phases : émergence (Comores), structuration initiale (Mozambique), consolidation communautaire (Madagascar), institutionnalisation (Maurice) et potentiellement maturité intégrée (non encore observée dans la région). Cette conceptualisation pourrait servir de cadre analytique pour d'autres contextes émergents.

Écologie des pratiques adaptatives : L'adaptation des pratiques esportives aux contraintes locales illustre un processus « d'écologisation » des pratiques globales, où des standards internationaux sont réinterprétés et transformés en fonction des réalités locales. Ce phénomène rejoint les travaux sur la « glocalisation » des pratiques culturelles (Robertson, 1995) et suggère une tension productive entre normes globales et expressions locales.

Mécanismes de légitimation alternatifs : L'étude identifie des parcours de légitimation distincts des trajectoires observées dans les marchés établis. Alors que les modèles dominants suivent généralement une séquence médiatisation → professionnalisation → institutionnalisation, les écosystèmes étudiés révèlent des parcours alternatifs comme communautarisation → éducationalisation → institutionnalisation (Madagascar) ou institutionnalisation → structuration → communautarisation (Maurice).

Théorie des écosystèmes complémentaires : L'analyse SWOT comparative suggère une nouvelle approche théorique : plutôt que de concevoir chaque pays comme un écosystème autonome en compétition, la région pourrait être appréhendée comme un méta-écosystème où les forces de chaque territoire se complètent mutuellement. Cette approche systémique pourrait inspirer d'autres analyses régionales.

6.4.2. Implications pratiques

Nécessité d'approches différenciées par pays : L'hétérogénéité des situations observées confirme l'inadéquation d'une approche uniforme pour le développement régional

de l'esport. Les interventions devraient être calibrées selon le profil spécifique de chaque écosystème national, en s'appuyant sur leurs forces distinctives plutôt qu'en tentant d'appliquer un modèle standard.

Opportunités de coopération régionale complémentaire : Les complémentarités identifiées entre pays ouvrent des perspectives de coopération mutuellement bénéfique. Maurice pourrait apporter son expertise institutionnelle et ses infrastructures, Madagascar son dynamisme communautaire et son expérience d'adaptation, les Seychelles leur potentiel d'innovation et d'expérimentation à petite échelle.

Rôle crucial des intermédiaires culturels : L'étude souligne l'importance des « traducteurs culturels » capables de naviguer entre les standards internationaux de l'esport et les réalités locales. Ces acteurs - organisateurs formés, joueurs internationaux, diasporas connectées - constituent des ressources stratégiques pour le développement du secteur dans la région.

Valorisation des approches hybrides et expérimentales : Face aux contraintes spécifiques, les initiatives les plus prometteuses apparaissent être celles qui hybrident différents modèles et expérimentent des formats adaptés. Cette logique d'innovation contextuelle devrait être encouragée et valorisée plutôt que la simple réplication de modèles standardisés.

Importance de la coordination sans uniformisation : L'analyse révèle que la région gagnerait à développer une coordination accrue sans pour autant viser l'uniformisation. La diversité des approches constitue une richesse qui devrait être préservée tout en étant mieux organisée pour créer des synergies.

6.4.3. Implications politiques et institutionnelles

Intégration multisectorielle : L'esport devrait être conceptualisé non comme un secteur isolé mais comme un domaine transversal touchant aux politiques de jeunesse, d'éducation, de développement numérique, de culture et de développement économique. Cette approche permettrait une mobilisation plus efficace des ressources et une meilleure cohérence des interventions.

Équilibre entre formalisation et innovation communautaire : Les politiques publiques devraient viser un équilibre entre cadre institutionnel structurant et espace d'expérimentation communautaire. Une régulation trop rigide risquerait d'étouffer la créativité et l'adaptation locale qui constituent actuellement la force de certains écosystèmes comme celui de Madagascar.

Reconnaissance de la diversité des parcours de développement : Les instances régionales devraient reconnaître et valoriser la diversité des approches nationales plutôt que de promouvoir un modèle uniforme. Cette reconnaissance pourrait se traduire par des mécanismes de soutien différenciés selon les besoins spécifiques de chaque pays.

Levier d'inclusion numérique : L'esport présente un potentiel significatif comme vecteur d'inclusion numérique, particulièrement pour les jeunes. Les politiques publiques gagneraient à l'intégrer dans leurs stratégies d'appropriation des technologies numériques et de développement des compétences associées.

Gouvernance régionale adaptative : L'analyse suggère le besoin d'une gouvernance régionale qui soit suffisamment souple pour s'adapter aux évolutions rapides du secteur tout en étant suffisamment structurée pour assurer une coordination efficace. Cette gouvernance devrait privilégier la facilitation et l'animation plutôt que le contrôle direct.

6.4.4. Implications pour l'inclusion et l'équité

Priorité à la dimension genre : La sous-représentation féminine systémique (5-15 % maximum) dans tous les pays étudiés révèle que cette problématique transcende les différences contextuelles. Elle nécessite donc des approches coordonnées et des échanges de bonnes pratiques à l'échelle régionale.

Lutte contre l'exclusion numérique : L'esport peut constituer un vecteur d'inclusion numérique, mais il peut aussi reproduire et amplifier les inégalités existantes. Les politiques de développement doivent intégrer explicitement des mécanismes anti-exclusion pour éviter que l'esport ne devienne un privilège réservé aux populations les plus favorisées.

Valorisation de la diversité culturelle : La région de l'océan Indien présente une richesse culturelle exceptionnelle qui pourrait être mieux valorisée dans l'écosystème esport mondial. Les pratiques adaptatives observées localement pourraient enrichir les standards internationaux par leurs innovations contextuelles.

Cette analyse comparative révèle en définitive que la région de l'océan Indien, malgré ses contraintes, dispose d'atouts distinctifs pour développer un modèle esportif original, adapté à ses réalités et potentiellement exportable vers d'autres contextes similaires.

7. Recommandations stratégiques

Cette section présente des orientations stratégiques pour le développement de l'esport dans la région de l'océan Indien. Ces recommandations s'articulent autour de cinq axes complémentaires : des approches spécifiques adaptées à chaque contexte national, une vision de coopération régionale coordonnée, des initiatives dédiées à l'inclusion, des mécanismes de gouvernance collaborative, et des considérations de financement.

L'approche adoptée privilégie la différenciation contextuelle plutôt que l'uniformisation, reconnaissant que chaque pays nécessite des interventions calibrées selon ses forces distinctives et ses défis spécifiques. Cette stratégie vise à transformer la diversité actuelle des écosystèmes en complémentarité productive, créant un effet de réseau régional où les forces de chaque territoire renforcent l'ensemble.

La temporalité des recommandations s'étend sur cinq ans, avec des jalons intermédiaires permettant d'ajuster les trajectoires selon les évolutions contextuelles. Cette flexibilité adaptative constitue un élément central de la stratégie, tenant compte de la rapidité d'évolution du secteur esport et des incertitudes inhérentes aux contextes émergents.

7.1. Recommandations spécifiques par pays

7.1.1. Madagascar - Consolidation et rayonnement

Objectif stratégique : Transformer le dynamisme communautaire existant en leadership régional structuré

Madagascar dispose d'atouts communautaires exceptionnels qu'il convient de consolider pour en faire un modèle exportable. La stratégie vise à professionnaliser progressivement l'écosystème tout en préservant son caractère innovant et adaptatif.

Court terme (Année 1)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Consolider la Fédération avec statuts juridiques	Fédération + Min. Sports	Reconnaissance officielle
Créer circuit national unifié	Fédération + Associations	12 tournois/an minimum
Établir centre esport pilote Antananarivo	Orange Digital Center + Municipalité	50 postes opérationnels
Programme ambassadeurs régionaux	Fédération	22 ambassadeurs formés

Moyen terme (Années 2-3)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Développer 3 hubs secondaires	PPP + Régions	Hubs opérationnels
Négocier forfait "Esport Mobile"	Fédération + Télécoms	5,000 utilisateurs
Créer académie esport certifiante	Min. Éducation + Fédération	50 diplômés/an
Organiser Indian Ocean Championship	COI + Fédération	5 pays participants

Long terme (Années 4-5)

- Positionner Madagascar comme hub esport régional
- Développer plateforme de tournois adaptée aux contraintes locales
- Intégrer esport dans 20+ établissements scolaires
- Atteindre 25% participation féminine

7.1.2. Maurice - Activation et Optimisation

Objectif stratégique : Transformer les atouts infrastructurels et institutionnels en écosystème dynamique

Maurice dispose d'un cadre institutionnel exemplaire qu'il faut maintenant animer pour créer un écosystème vivant. L'enjeu est de connecter les politiques publiques aux réalités communautaires.

Court terme (Année 1)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Task force de coordination	Ministère + Associations	Réunions mensuelles
Opérationnaliser 5 Gaming Hubs	Min. Jeunesse	100 postes total
Ligue nationale structurée	Esports Faction + Fédération	3 saisons/an
Campagne "Esport pour tous"	Min. Communication	10 événements publics

Moyen terme (Années 2-3)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Esports Park Ébène opérationnel	MITCI	200 places spectateurs
Événement international majeur	Fédération + COI	20+ pays
Certifications professionnelles	Université de Maurice	3 cursus créés
Incubateur gaming/esport	MRIC	10 startups/an

Long terme (Années 4-5)

- Hub financier et organisationnel océan Indien
- 3 propriétés intellectuelles locales
- Intégration tourisme esport
- 30% participation féminine

7.1.3. Seychelles - Catalysation et Spécialisation

Objectif stratégique : Exploiter l'opportunité CJSOI 2025 pour créer un écosystème de niche durable

Les Seychelles peuvent développer un modèle unique combinant esport et attractivité touristique, s'appuyant sur leur positionnement géographique privilégié.

Court terme (Année 1)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Créer association nationale	Acteurs locaux	20 membres fondateurs
Former 10 organisateurs	Consultant Maurice	Certification obtenue
Tournoi mensuel 3 jeux	Association	30+ participants
Activation CJSOI 2025	Comité CJSOI	100 participants junior

Moyen terme (Années 2-3)

- Mini-hub esport Victoria (20 postes)

- Programme scolaire dans 5 établissements
- Circuit national avec finale annuelle
- Échanges mensuels Maurice

Long terme (Années 4-5)

- Destination "Esport & Paradise"
- Excellence sur 2-3 jeux spécifiques
- Bourses talents (5/an)
- 20% participation féminine

7.1.4. Mozambique - Structuration et Expansion

Objectif stratégique: Capitaliser sur les initiatives pionnières pour développer un écosystème continental connecté

Le Mozambique peut devenir une passerelle vers l'Afrique australe en s'appuyant sur sa position géographique et ses liens avec l'Afrique du Sud.

Court terme (Année 1)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Reconnaissance AMDD	Min. Sports	Statut officiel
Extension Mobile Trucks	Vodacom + partenaires	5 nouvelles villes
Ligue Free Fire nationale	AMDD	32 équipes
Former 20 organisateurs	AMDD + sponsors	Certificats délivrés

Moyen terme (Années 2-3)

- 3 centres esport permanents
- Partenariat Afrique du Sud
- Intégration Tech4Youth
- Championnat national multi-jeux

Long terme (Années 4-5)

- Connexion circuits africains
- Industrie événementielle locale
- Parcours professionnels reconnus
- 15% participation féminine

7.1.5. Comores - Fondation et Expérimentation

Objectif stratégique : Construire les bases infrastructurelles et culturelles pour un développement futur

Les Comores nécessitent une approche fondamentale centrée sur la sensibilisation et la construction progressive des conditions préalables.

Court terme (Année 1)

Action	Responsable	Indicateur de succès
Étude de faisabilité	Consultant régional	Plan 5 ans validé
Équiper 2 CLAC	Min. Culture	20 PC installés
Former 5 animateurs	Formation Madagascar	Certificats obtenus
Démonstrations scolaires	Min. Éducation	10 écoles touchées

Moyen terme (Années 2-3)

- Association pionnière structurée
- Programme pilote 3 établissements
- Tournois trimestriels mobile
- Partenariat télécom

Long terme (Années 4-5)

- Écosystème adapté aux contraintes
- Formats locaux innovants
- Intégration régionale progressive
- 10% participation féminine

7.2. Feuille de route régionale avec indicateurs

7.2.1. Vision stratégique et approche méthodologique

La feuille de route régionale repose sur une stratégie de développement différencié mais coordonné, utilisant Madagascar comme modèle de référence pour l'expertise communautaire tout en capitalisant sur les forces spécifiques de chaque territoire. Cette approche vise à créer un effet de réseau où les succès individuels renforcent l'ensemble régional.

La méthodologie adoptée privilégie la progression par paliers, permettant d'ajuster les trajectoires selon les évolutions contextuelles. Chaque phase intègre des mécanismes d'évaluation et d'adaptation, reconnaissant la rapidité d'évolution du secteur esport et les incertitudes inhérentes aux contextes émergents.

7.2.2. Phase 1 : Rattrapage et harmonisation (Années 1-2)

Objectif : Établir les fondations dans tous les pays et créer les conditions d'une coopération régionale effective

Cette phase vise à réduire les disparités les plus importantes entre pays tout en préservant leurs spécificités. L'accent est mis sur la structuration institutionnelle minimale et la création de liens entre écosystèmes nationaux.

Indicateur clé	Baseline actuel	Cible An 1	Cible An 2	Responsable
Structures nationales actives	2/5 pays	4/5 pays	5/5 pays	Ministères
Événements organisés/pays/an	0-12	Min. 3	Min. 6	Associations
Joueurs enregistrés/pays	0-500	Min. 100	Min. 250	Fédérations
Participation féminine	5-15%	Min. 10%	Min. 15%	Tous acteurs
Partenariats actifs/pays	0-3	Min. 2	Min. 4	Secteur privé

Actions prioritaires coordonnées:

1. Établir structure nationale dans chaque pays
2. Former noyau d'organisateurs (10/pays minimum)
3. Créer calendrier régional coordonné
4. Lancer campagne sensibilisation unifiée
5. Établir 2+ sponsors par pays

7.2.3. Phase 2 : Consolidation et Spécialisation (Années 3-4)

Objectif : Atteindre un niveau de maturité homogène tout en développant les spécialisations nationales

Cette phase vise à élever tous les pays au niveau actuel de Madagascar tout en encourageant le développement de spécialisations complémentaires. L'accent est mis sur la professionnalisation et l'intégration internationale.

Indicateur clé	Cible An 3	Cible An 4	Méthode mesure	Responsable
Fédération reconnue	3/5 pays	5/5 pays	Accréditation COM	Comités Olympiques
Circuit national	3/5 pays	5/5 pays	Calendrier publié	Fédérations
Centres permanents	Min. 1/pays	Min. 2/pays	Infrastructure	PPP
Joueurs actifs	Min. 500/pays	Min. 1000/pays	Base données	Fédérations
Participation féminine	Min. 20%	Min. 25%	Statistiques	Programmes dédiés
Événement régional	1 majeur	2 majeurs	5 pays minimum	COI
Emplois créés	10/pays	25/pays	Enquête	Observatoire

7.2.4. Phase 3 : Excellence et Rayonnement (Année 5+)

Objectif : Établir l'océan Indien comme référence mondiale pour l'esport en contexte insulaire et émergent

Cette phase vise à transformer la région en modèle de développement esportif adaptatif, exportable vers d'autres contextes similaires. L'accent est mis sur l'innovation, l'excellence et le rayonnement international.

Indicateur clé	Cible An 5	Vision 2030	Benchmark
Circuit régional unifié	Opérationnel	Top 3 Afrique	10+ événements/an
Académies formation	1/pays	3+ centres excellence	100+ diplômés/an
Équipes professionnelles	2/pays	20+ régionales	Salaires viables
Participation internationale	5+ événements	20+ événements	Podiums réguliers
Participation féminine	30% minimum	40% objectif	Parité gouvernance
Emplois totaux	500 régional	2000 régional	Direct + indirect

7.3. Promotion de la participation féminine

7.3.1. Analyse de la situation et enjeux spécifiques

La sous-représentation féminine constitue l'un des défis les plus systémiques de l'écosystème esport régional. Cette problématique transcende les frontières nationales et les différences de développement, révélant des barrières structurelles communes qui nécessitent une approche coordonnée et différenciée.

État des lieux consolidé :

- Madagascar : 10 % (avec initiatives pionnières comme « Fight'her »)
- Maurice : 15 % (approche intégrée sans programmes spécifiques)
- Autres pays : <10 % (absence de données fiables et d'initiatives dédiées)

Obstacles identifiés par l'analyse transversale :

Barrières socioculturelles :

- Stéréotypes de genre associant jeux vidéo et masculinité
- Pressions familiales différenciées selon le genre
- Manque de modèles féminins visibles localement
- Perceptions négatives renforcées pour les femmes

Barrières environnementales :

- Environnements parfois hostiles dans les espaces de jeu collectifs
- Harcèlement en ligne et sexisme dans les communautés
- Absence d'espaces sécurisés pour l'apprentissage et la pratique
- Manque de sanitaires et d'infrastructures adaptées

Barrières économiques et d'accès :

- Priorisation de l'équipement technologique pour les garçons dans les familles

- Coûts d'accès prohibitifs affectant particulièrement les femmes en situation de précarité
- Horaires des événements non adaptés aux contraintes familiales

7.3.2. Stratégies d'intervention par horizon temporel

Court terme (1-2 ans) - Création des conditions de base

Environnements sûrs et inclusifs :

- Création de label « Safe Gaming » pour les espaces de pratique avec critères spécifiques
- Formation obligatoire des organisateurs et modérateurs aux enjeux de genre
- Mise en place de systèmes de signalement et de sanction efficaces

Initiatives compétitives dédiées :

- Extension du modèle « Fight'her » (Madagascar) aux autres pays avec adaptation locale
- Organisation de tournois féminins réguliers avec prix attractifs et visibilité médiatique
- Création de ligues féminines sur les jeux mobiles (plus accessibles)

Sensibilisation et communication :

- Campagnes marketing inclusives mettant en scène des joueuses locales
- Partenariats avec organisations féminines existantes pour légitimation croisée
- Programmes de démonstration dans établissements scolaires avec focus filles

Moyen terme (3-5 ans) - Structuration et professionnalisation

Formation et développement des talents :

- Académies esport avec quotas féminins minimum 30 %
- Bourses dédiées aux joueuses prometteuses pour accès équipement et formation
- Programmes de mentorat féminin reliant expérience internationale et talents locaux
- Formations spécialisées pour les métiers de l'esport (organisation, *casting*, *coaching*)

Gouvernance et représentation :

- Commission genre dans chaque fédération nationale avec pouvoir décisionnel
- Objectifs de parité dans les instances dirigeantes (30 % minimum à court terme)
- Intégration systématique de l'analyse de genre dans toutes les politiques esport
- Mécanismes de financement dédiés avec critères d'inclusion obligatoires

Long terme (5+ ans) - Transformation systémique

Parité et leadership :

- Atteindre 40 % de participation féminine dans tous les pays
- Parité dans les événements majeurs (participants et organisation)
- Leadership féminin visible (30 % des instances dirigeantes minimum)
- Modèle régional d'inclusion reconnu internationalement

7.3.3. Mécanismes de suivi et évaluation spécifiques

Indicateurs quantitatifs de progression :

- Taux de participation féminine par pays et par activité
- Nombre de joueuses dans les échelons compétitifs
- Proportion de femmes dans les rôles d'organisation et de leadership
- Évolution des revenus générés par les activités féminines

Indicateurs qualitatifs d'impact :

- Perception de sécurité dans les espaces de pratique (enquêtes régulières)
- Satisfaction des participantes et taux de rétention
- Évolution des représentations médiatiques et publiques
- Qualité des parcours de formation et d'accompagnement

Méthodes d'évaluation continue :

- Enquêtes semestrielles auprès des communautés féminines
- Focus groups avec joueuses actives et anciennes participantes
- Analyse des contenus médiatiques et réseaux sociaux
- Évaluation d'impact socio-économique différencié par genre

7.4. Mécanisme de gouvernance régionale

7.4.1. Architecture institutionnelle et principes directeurs

La gouvernance régionale de l'esport nécessite une architecture institutionnelle suffisamment structurée pour assurer la coordination tout en préservant la flexibilité nécessaire à l'adaptation contextuelle. Le modèle proposé s'appuie sur les principes de subsidiarité, de complémentarité et de responsabilité partagée.

Comité de pilotage régional esport (CPRE)

Composition et représentativité :

- 1 représentant gouvernemental par pays (ministères concernés)
- 1 représentant de la société civile par pays (fédérations/associations)
- 2 représentants Commission de l'océan Indien (coordination et facilitation)
- 2 experts techniques (tournant, selon compétences requises)
- 1 représentant secteur privé (sponsors/partenaires majeurs)

Fonctionnement opérationnel :

- Présidence : Rotation annuelle entre pays
- Réunions : Trimestrielles (physiques et virtuelles alternées)
- Secrétariat permanent : Commission de l'océan Indien avec point focal dédié
- Langues de travail : Français, anglais, portugais selon besoins

Prérogatives et responsabilités :

- Validation de la stratégie régionale et ajustements annuels
- Coordination du calendrier événementiel
- Résolution des conflits et médiation inter-pays
- Représentation internationale unifiée

7.4.2. Groupes de travail thématiques et spécialisations

GT1 - Infrastructures et Technologies (Lead : Maurice)

- Mutualisation des investissements infrastructurels
- Standards techniques régionaux
- Négociations avec opérateurs télécoms
- Développement de solutions technologiques adaptées

GT2 - Développement communautaire (Lead : Madagascar)

- Échange de bonnes pratiques organisationnelles
- Formation des organisateurs et animateurs
- Développement de formats adaptatifs
- Animation des réseaux de praticiens

GT3 - Genre et Inclusion (Lead : Rotation annuelle)

- Coordination des initiatives de promotion féminine
- Développement d'outils et méthodologies inclusives
- Suivi des indicateurs de parité
- Plaidoyer pour l'inclusion systémique

GT4 - Économie et Partenariats (Lead : Maurice + Seychelles)

- Développement de modèles économiques viables
- Prospection et négociation avec sponsors régionaux
- Mesure d'impact économique

GT5 - Éducation et Formation (Lead : Selon expertise disponible)

- Intégration dans les systèmes éducatifs
- Développement de cursus certifiants
- Formation des formateurs
- Recherche-action pédagogique

7.4.3. Mécanismes de coordination et de décision

Processus décisionnel différencié :

- Décisions stratégiques : Consensus CPRE
- Décisions opérationnelles : Majorité simple CPRE
- Décisions techniques : Expertise GT concerné
- Décisions d'urgence : Bureau restreint (3 membres tournants)

Outils de coordination :

- Plateforme numérique collaborative partagée
- Rapportage trimestriel standardisé
- Système d'alerte et d'escalade
- Base de données unifiée des acteurs et ressources

7.5. Stratégie de financement et mobilisation des ressources

7.5.1. Philosophie de financement et principes d'allocation

La stratégie de financement s'appuie sur une logique de cofinancement et de complémentarité, où les ressources externes catalysent les investissements nationaux et privés plutôt que de s'y substituer. Cette approche vise à créer un effet de levier maximisant l'impact des fonds disponibles.

Principes d'allocation :

- Équité territoriale tempérée par les besoins spécifiques
- Priorité aux initiatives à impact régional
- Cofinancement obligatoire (local + international)
- Flexibilité d'adaptation selon opportunités émergentes

7.5.2. Sources de financement et stratégie de mobilisation

Financement public régional (40% de l'objectif total) :

- Contribution COI et pays membres
- Programmes Union Européenne (partenariat ACP)
- Coopération Sud-Sud (Afrique australe)
- Organismes multilatéraux (UNESCO, Commonwealth)

Financement privé (35% de l'objectif total) :

- Sponsors télécoms régionaux (Orange, Vodacom)
- Banques et institutions financières
- Marques grand public cherchant exposition jeunes
- Équipementiers gaming/tech

Financement mixte et innovant (25% de l'objectif total) :

- Social Impact Bonds pour objectifs inclusion
- Crowdfunding communautaire pour événements
- Revenus événementiels et merchandising
- Formations payantes pour marchés solvables

7.5.3. Mécanismes de financement par phase

Phase 1 : Fondation et Rattrapage

- Focus sur la structuration et les fondations
- Priorité aux investissements en formation et développement des capacités
- Soutien aux infrastructures de base et événements catalyseurs

Phase 2 : Consolidation et Structuration

- Investissements infrastructurels durables
- Développement de circuits compétitifs structurés
- Formation avancée et certification professionnelle

Phase 3 : Excellence et Rayonnement

- Événements internationaux majeurs
- Académies d'excellence et innovation
- Marketing international et promotion régionale

Cette structure de financement vise à créer un modèle économique progressivement autonome, où les revenus générés par l'écosystème mature financent son développement continu et son expansion.

8. Synthèse régionale transversale

Cette section propose une lecture systémique de l'écosystème esport régional, transcendant les analyses nationales pour identifier les dynamiques communes, les typologies d'acteurs transnationales, et les opportunités de coopération inter-îles. L'approche adoptée vise à révéler les logiques structurantes qui traversent les frontières nationales et à conceptualiser la région comme un système interconnecté plutôt qu'une simple juxtaposition d'écosystèmes autonomes.

Cette synthèse transversale cherche à répondre à une question centrale : comment transformer la diversité actuelle des écosystèmes nationaux en complémentarité productive ? L'analyse s'appuie sur les patterns identifiés dans les sections précédentes pour proposer une vision systémique du développement régional, mettant en évidence les interdépendances et les synergies potentielles.

8.1. Enjeux partagés à l'échelle régionale

L'analyse comparative révèle cinq défis transversaux majeurs qui transcendent les spécificités nationales et constituent les véritables enjeux structurants du développement esportif régional. Ces défis partagés représentent autant d'opportunités de mutualisation des réponses et de développement de solutions collectives.

8.1.1. Fracture numérique persistante et multidimensionnelle

La fracture numérique ne se résume pas à une simple question d'accès technique, mais révèle un système complexe d'inégalités interconnectées qui affectent différemment chaque territoire.

Dimensions de la fracture régionale :

- **Inégalités d'accès entre pays :** L'amplitude est considérable, allant de 8,5 % (Comores) à 79,3 % (Seychelles) de taux de pénétration internet
- **Disparités urbain/rural :** Présentes dans tous les territoires, elles créent des « zones d'exclusion numérique » où la pratique de l'esport reste techniquement impossible
- **Coûts prohibitifs relativement aux revenus :** Le prix de 1 GB représente jusqu'à 11,2 % du revenu mensuel moyen (Madagascar), créant une barrière économique structurelle
- **Qualité de service inégale :** Les latences élevées (180-300 ms vers l'Europe) pénalisent la compétitivité internationale

Cette fracture ne constitue pas seulement un obstacle technique, mais révèle et amplifie les inégalités socio-économiques existantes. Elle nécessite des réponses coordonnées combinant investissements infrastructurels, négociations tarifaires régionales et développement de solutions technologiques adaptatives.

8.1.2. Sous-représentation féminine systémique

La participation féminine limitée (5-15 % maximum selon les pays) transcende les différences contextuelles, révélant des barrières structurelles communes qui nécessitent une approche coordonnée.

Facteurs transversaux identifiés :

- **Stéréotypes de genre convergents :** Dans tous les pays, l'association jeux vidéo/ masculinité persiste malgré les différences culturelles
- **Environnements parfois hostiles :** Le harcèlement en ligne et les comportements sexistes dans les espaces de pratique constituent un pattern régional
- **Manque de modèles féminins :** L'absence de figures féminines visibles localement limite l'inspiration et l'identification
- **Pressions familiales différenciées :** Les contraintes sur l'usage du temps et les priorités éducatives affectent disproportionnellement les filles

La convergence de cette problématique suggère des solutions mutualisables : réseaux de mentorat transnationaux, échange de bonnes pratiques, campagnes de sensibilisation coordonnée.

8.1.3. Fragilité des modèles économiques

L'absence de modèles économiques durables constitue un frein majeur transversal, affectant même les écosystèmes les plus développés de la région.

Vulnérabilités communes :

- **Dépendance excessive aux inscriptions :** 70-80 % des organisateurs s'appuient principalement sur les frais de participation
- **Sponsoring ponctuel et précaire :** Absence de partenariats à long terme, négociations au cas par cas
- **Faible monétisation de l'audience :** Décalage entre l'engagement des communautés et leur conversion en revenus
- **Écosystème publicitaire sous-développé :** Marché publicitaire digital limité, notamment pour les cibles jeunes

Cette fragilité économique limite la professionnalisation, la pérennité des initiatives et l'attraction de talents. Elle appelle des réponses innovantes : fonds d'investissement régionaux, mutualisation des négociations sponsors, développement de modèles économiques hybrides.

8.1.4. Déficit de reconnaissance institutionnelle

Malgré les avancées à Maurice, la reconnaissance institutionnelle de l'esport reste inégale et fragile dans la région.

Manifestations du déficit :

- Seuls 2 pays sur 5 disposent d'un cadre formel (Maurice) ou d'une reconnaissance partielle (Madagascar)
- Intégration limitée aux politiques numériques et de jeunesse
- Absence de coordination entre ministères concernés (sport, jeunesse, numérique, éducation)
- Méconnaissance institutionnelle des spécificités et potentialités de l'esport

Ce déficit limite l'accès aux financements publics, la légitimité sociale et l'intégration aux stratégies de développement nationales. Il nécessite un travail de plaidoyer coordonné et de démonstration des retombées socio-économiques.

8.1.5. Isolement des écosystèmes nationaux

La faible interconnexion entre écosystèmes nationaux constitue une perte d'efficacité collective significative.

Manifestations de l'isolement :

- Peu d'échanges réguliers entre organisateurs et communautés
- Absence de circuit compétitif régional structuré
- Non-mutualisation des ressources et expertises

- Compétitions parallèles plutôt que complémentaires

Cette fragmentation limite les économies d'échelle, l'effet d'entraînement entre pays et le rayonnement international collectif.

8.2. Typologie des acteurs régionaux

L'analyse transversale révèle l'émergence de typologies d'acteurs qui transcendent les frontières nationales, créant des réseaux informels et des communautés de pratiques trans-territoriales.

8.2.1. Champions communautaires et leaders organiques

Ces acteurs constituent l'épine dorsale du développement esportif régional, portés par la passion plutôt que par des logiques institutionnelles ou commerciales.

Profil type (Madagascar, émergent ailleurs) :

- Leaders passionnés auto-organisés avec vision à long terme
- Forte résilience face aux contraintes matérielles et institutionnelles
- Capacité d'innovation adaptative aux contextes locaux
- Légitimité communautaire construite par l'engagement et les résultats

Exemple paradigmatique : Mme. Sarobidy R. (Tekken Madagascar) illustre ce profil par sa capacité à structurer une communauté, innover dans l'organisation (tournois Moor1ng intégrés au circuit mondial), et maintenir la cohésion malgré les contraintes.

Rôle systémique : Ces acteurs constituent les « nœuds » des réseaux communautaires, assurant la transmission des connaissances, l'animation des communautés et l'adaptation des pratiques globales aux réalités locales.

Enjeux de développement : Leur dépendance au bénévolat limite la *scalabilité*. Le défi consiste à professionnaliser progressivement leur action sans compromettre leur légitimité communautaire.

8.2.2. Acteurs institutionnels et facilitateurs publics

Cette catégorie regroupe les représentants des institutions publiques qui s'engagent dans le développement de l'esport, avec des approches et des niveaux d'implication variables.

Profil type (Maurice principalement, émergent Seychelles) :

- Ministères et organismes publics intégrant l'esport dans leurs stratégies sectorielles
- Approche *top-down* structurante mais parfois déconnectée du terrain
- Accès privilégié aux ressources financières et aux leviers réglementaires
- Vision stratégique intégrant l'esport aux enjeux de développement nationaux

Exemples : Département Sports Numériques (Maurice), coordinateur CJSOI (Seychelles), Institut Français de Madagascar (soutien para-institutionnel).

Rôle systémique : Ces acteurs apportent légitimité, ressources et vision stratégique. Ils constituent les interfaces entre écosystèmes esportifs et politiques publiques.

Enjeux de développement : Le risque de bureaucratisation et de déconnexion avec les réalités communautaires nécessite des mécanismes de gouvernance partagée et de consultation régulière des acteurs de terrain.

8.2.3. Sponsors privés pionniers et catalyseurs économiques

Les entreprises privées qui investissent précocement dans l'esport régional jouent un rôle de catalyseur économique et de légitimation commerciale.

Profil type (Vodacom Mozambique, KFC Maurice, Orange Madagascar) :

- Opérateurs télécoms principalement, cherchant à fidéliser les jeunes clients
- Investissements ponctuels mais significatifs relatifs aux marchés locaux
- Approche marketing visant l'association de marque avec l'innovation et la jeunesse
- Effet d'entraînement sur d'autres acteurs économiques par démonstration de viabilité

Innovations notables : Mobile Esports Trucks (Vodacom Mozambique), Gaming Championships (KFC Maurice), soutien infrastructurel (Orange Madagascar).

Rôle systémique : Ces acteurs démontrent la viabilité commerciale de l'esport, attirent l'attention médiatique et créent des précédents encourageant d'autres investissements privés.

Enjeux de développement : La dépendance à quelques sponsors majeurs crée une vulnérabilité. La diversification des partenaires et le développement d'engagements à long terme constituent des priorités.

8.2.4. Facilitateurs internationaux et connecteurs

Cette catégorie regroupe les acteurs qui facilitent l'intégration des écosystèmes locaux aux dynamiques internationales.

Profil type :

- Bailleurs de fonds (Agence française de développement, Commission de l'océan Indien) apportant ressources et expertise
- Organisations culturelles (Institut Français) légitimant par l'association aux politiques culturelles
- Fédérations internationales (IESF) offrant reconnaissance et intégration aux circuits globaux
- Consultants et experts facilitant les transferts de compétences

Rôle systémique : Ces acteurs servent de « passeurs » entre les écosystèmes locaux et les standards internationaux, facilitant la montée en compétences et la reconnaissance externe.

Enjeux de développement : L'équilibre entre apport externe et appropriation locale constitue un défi permanent. Ces acteurs doivent éviter la substitution aux dynamiques endogènes.

8.2.5. Innovateurs adaptatifs et créateurs de solutions

Catégorie émergente d'acteurs développant des solutions spécifiquement adaptées aux contraintes régionales.

Profil type (en développement) :

- Développeurs locaux créant des plateformes adaptées aux limitations de connectivité
- Organisateurs hybrides innovant dans les formats d'événements
- Entrepreneurs sociaux combinant impact social et viabilité économique
- Créateurs de contenu valorisant les spécificités culturelles locales

Exemples émergents : Formats LAN adaptatifs (Madagascar), concepts « esport & paradise » (Seychelles), modèles *mobile-first* (Mozambique).

Rôle systémique : Ces acteurs développent les innovations nécessaires à l'adaptation de l'esport aux réalités régionales, créant potentiellement des modèles exportables.

8.3. Opportunités de collaboration inter-îles

L'analyse des complémentarités révèle un potentiel significatif de coopération qui pourrait transformer la somme des écosystèmes nationaux en un système régional intégré et performant.

8.3.1. Transfert d'expertise Madagascar → Région

Madagascar dispose d'une expertise communautaire unique dans la région qu'il convient de capitaliser et diffuser.

Expertises transférables :

- **Méthodologie d'organisation communautaire :** Processus de structuration progressive, animation des bénévoles, création de rituels communautaires
- **Formats LAN adaptés :** Solutions techniques pour contourner les limitations de connectivité, organisation d'événements résilients
- **Mobilisation *grassroots* :** Techniques de sensibilisation et d'engagement communautaire dans des contextes de ressources limitées
- **Adaptation culturelle :** Intégration des pratiques globales aux contextes locaux spécifiques

Mécanismes de transfert proposés :

- Programme d'échange d'organisateurs (stages de 2-4 semaines à Madagascar)
- Mission d'expertise technique malgache dans les autres pays
- Plateforme numérique de partage de bonnes pratiques
- Formation de formateurs certifiée « modèle malgache »

Impact attendu : Accélération du développement communautaire dans les pays à écosystème embryonnaire, réduction des coûts d'apprentissage, adaptation des solutions aux contraintes similaires.

8.3.2. Partage infrastructurel Maurice → Région

La position infrastructurelle privilégiée de Maurice offre des opportunités de mutualisation bénéfiques à l'ensemble régional.

Ressources mutualisables :

- **Formations certifiantes :** Accès aux programmes développés à l'Université de Maurice pour les talents régionaux
- **Infrastructures événementielles :** Utilisation de l'Esports Park d'Ébène pour des compétitions régionales
- **Expertise légale et institutionnelle :** Conseil pour l'adaptation du cadre mauricien aux autres contextes
- **Connectivité privilégiée :** Serveurs régionaux basés à Maurice pour réduire la latence

Modèles de partage :

- Bourses de formation annuelles (10-15 bénéficiaires régionaux)
- Calendrier d'événements régionaux *hosted by* Maurice (2-3/an)
- Assistance technique institutionnelle (consultation/formation)
- Infrastructure technique mutualisée (serveurs, *streaming*)

Contreparties régionales : Accès privilégié aux talents formés, animation culturelle des événements mauriciens, diversification de l'audience, reconnaissance internationale accrue.

8.3.3. Circuit compétitif régional intégré

Le développement d'un circuit compétitif unifié pourrait créer une dynamique d'émulation et d'amélioration collective.

Architecture proposée :

- Calendrier coordonné évitant les concurrences et créant une progression logique
- Système de points inter-îles cumulables sur l'année avec classement régional
- Finale annuelle rotative (*hosting* tournant entre pays, prestige partagé)
- Catégories adaptées aux différents niveaux de développement nationaux

Formats innovants :

- Compétitions hybrides (phases nationales → finale régionale)
- Événements simultanés connectés (technologie permitting)
- Échanges de joueurs temporaires entre équipes nationales
- Mentorat cross-pays (joueurs expérimentés → talents émergents)

Retombées attendues : Élévation du niveau compétitif général, création d'une identité régionale, attraction de sponsors pan-régionaux, visibilité internationale accrue.

8.3.4. Mutualisation des ressources et économies d'échelle

La mise en commun de certaines ressources pourrait générer des économies d'échelle significatives et améliorer l'efficacité collective.

Ressources mutualisables :

- **Plateforme de *streaming* régionale :** Investissement partagé, audience cumulée, revenus publicitaires mutualisés
- **Pool d'équipement itinérant :** Matériel professionnel circulant selon les besoins événementiels
- **Base de données commune :** Joueurs, organisateurs, sponsors, statistiques, bonnes pratiques
- **Achats groupés :** Équipements, licences logicielles, services techniques

Gouvernance de la mutualisation :

- Contribution proportionnelle aux capacités nationales
- Utilisation équitable avec priorités définies collectivement
- Maintenance et développement partagés
- Bénéfices redistribués selon grilles établies

Impact économique : Réduction des coûts individuels de 20-30 %, amélioration de la qualité des services, professionnalisation accélérée.

8.3.5. Programme régional genre et inclusion

La problématique commune de sous-représentation féminine justifie une approche coordonnée maximisant l'impact des initiatives individuelles.

Initiatives de coopération :

- **Réseau de mentorat féminin inter-pays :** Joueuses expérimentées accompagnant talents émergents
- **Tournois féminins régionaux :** Compétitions dédiées avec rotation géographique
- **Échange de bonnes pratiques :** Documentation et diffusion des initiatives réussies
- **Campagne de sensibilisation unifiée :** Messages coordonnés, visuels partagés, impact cumulé

Mécanismes opérationnels :

- Commission genre du CPRE coordonnant les initiatives
- Budget dédié avec contributions nationales et internationales
- Indicateurs harmonisés pour mesure d'impact régional
- Événements annuels de networking et formation

Objectifs quantitatifs partagés : Atteindre 25 % participation féminine d'ici 2027, 30 % dans la gouvernance d'ici 2028, créer 50 modèles féminins visibles d'ici 2030.

Cette approche collaborative pourrait transformer la région en laboratoire d'innovation pour l'inclusion dans l'esport, créant un modèle exportable vers d'autres contextes similaires.

9. Conclusion

Cette conclusion synthétise les apports de l'étude en termes de connaissances nouvelles sur l'écosystème esport de l'océan Indien, évalue les implications stratégiques pour le développement du secteur, et propose des perspectives pour l'approfondissement futur de cette recherche pionnière. Au-delà de l'état des lieux, cette étude constitue une base documentaire et méthodologique pour l'action, offrant aux décideurs, investisseurs et praticiens un cadre d'analyse et d'intervention adapté aux réalités régionales.

L'analyse révèle un secteur en émergence porteur de potentialités significatives mais nécessitant des interventions ciblées pour surmonter les obstacles structurels identifiés. La diversité des situations nationales, loin de constituer un frein, représente un atout stratégique pour le développement d'un modèle régional original et adaptatif.

9.1. Synthèse des principaux résultats

9.1.1. Cartographie d'un écosystème diversifié et complémentaire

Cette première étude systématique de l'esport dans l'océan Indien révèle un paysage plus riche et nuancé que les perceptions initiales ne le suggéraient. Contrairement aux idées préconçues d'un secteur uniformément sous-développé, l'analyse met en évidence des dynamiques différenciées mais complémentaires.

Madagascar émerge comme le laboratoire d'innovation communautaire de la région, démontrant qu'une communauté passionnée et structurée peut surmonter des limitations infrastructurelles majeures. Avec plus de 111 joueurs enquêtés, 11 organisations actives et des événements réguliers attirant jusqu'à 250 participants, l'écosystème malgache illustre le potentiel du développement *grassroots*. L'intégration du tournoi « Moor1ng » au circuit officiel Tekken World Tour constitue une reconnaissance internationale inédite pour la région.

Maurice révèle un paradoxe stimulant : malgré des infrastructures excellentes (73,1 % d'accès internet, latence favorable) et un cadre institutionnel avancé (Digital Sports Act, fonds dédié de 300 000 EUR/an), l'engagement communautaire reste modéré. Cette situation illustre

que le développement technologique et institutionnel ne garantit pas automatiquement l'appropriation sociale.

Les Seychelles présentent un cas d'école du développement par l'événementiel international, avec les CJSOI 2025 comme catalyseur potentiel. Leur approche émergente suggère un modèle de « niche d'excellence » adapté aux petits territoires insulaires.

Le Mozambique démontre que l'innovation adaptative peut compenser les contraintes infrastructurelles. L'initiative « Mobile Esports Trucks » de Vodacom, touchant 15+ localités, illustre comment les acteurs privés peuvent développer des solutions créatives aux défis de connectivité.

Les Comores, malgré des contraintes majeures (8,5 % d'accès internet), révèlent un intérêt unanime pour le développement de l'esport, suggérant un potentiel à plus long terme.

9.1.2. Identification de facteurs de succès contre-intuitifs

L'étude révèle que les facteurs traditionnels de développement (PIB, infrastructures) ne déterminent pas mécaniquement le succès esportif. Plusieurs enseignements contre-intuitifs émergent :

La résilience communautaire prime sur les ressources matérielles : Madagascar, avec des contraintes infrastructurelles significatives, développe un écosystème plus dynamique que Maurice, pourtant mieux doté. Cette observation remet en question les approches privilégiant exclusivement l'investissement technologique.

L'adaptation locale génère plus d'innovation que l'importation de modèles : Les formats LAN développés à Madagascar ou les Mobile Trucks au Mozambique constituent des innovations potentiellement exportables, nées de la nécessité d'adaptation aux contraintes locales.

La dimension genre transcende les spécificités nationales : La sous-représentation féminine (5-15 % selon les pays) révèle des barrières structurelles communes indépendantes du niveau de développement économique, nécessitant des approches spécifiques coordonnées.

Les partenariats public-privé nécessitent un ancrage communautaire : Les initiatives institutionnelles (Maurice) ou privées (Vodacom Mozambique) les plus réussies sont celles qui s'articulent avec des dynamiques communautaires préexistantes plutôt que de les substituer.

9.1.3. Révélation de complémentarités régionales inexplorées

L'analyse comparative révèle des complémentarités naturelles entre écosystèmes nationaux qui pourraient être activées par une coopération renforcée :

- Madagascar apporte l'expertise d'organisation communautaire et d'adaptation aux contraintes

- Maurice offre les infrastructures, le cadre institutionnel et la connectivité internationale
- Les Seychelles proposent l'innovation de niche et l'attractivité touristique
- Le Mozambique donne accès à un marché continental et aux dynamiques africaines
- Les Comores constituent un laboratoire d'expérimentation pour les contextes les plus contraints

Cette complémentarité suggère qu'une approche régionale coordonnée pourrait générer des synergies significatives, transformant les faiblesses individuelles en forces collectives.

9.2. Implications pour le développement de la filière

9.2.1. Nécessité d'approches différenciées et contextualisées

Les résultats confirment l'inadéquation d'une approche « one-size-fits-all » pour le développement régional de l'esport. Chaque pays nécessite une stratégie calibrée selon ses forces distinctives :

Pour Madagascar : Consolider et professionnaliser l'existant tout en préservant la dynamique communautaire, développer le rôle de hub régional d'expertise

Pour Maurice : Animer l'écosystème institutionnel par des initiatives communautaires, exploiter le potentiel infrastructurel pour des événements régionaux

Pour les Seychelles : Capitaliser sur les CJSOI 2025 pour créer un modèle de niche « esport & paradise », développer l'excellence sur quelques jeux spécifiques

Pour le Mozambique : Structurer les initiatives pionnières, développer les connexions avec l'Afrique australe, étendre le modèle *mobile-first*

Pour les Comores : Construire les fondations infrastructurelles et culturelles, expérimenter des modèles adaptatifs aux contraintes extrêmes

9.2.2. Potentiel de l'océan Indien comme laboratoire d'innovation esportive

La région présente des caractéristiques uniques qui pourraient en faire un laboratoire d'innovation pour l'esport global :

Innovation technologique adaptative : Le développement de solutions pour des contextes à connectivité limitée pourrait intéresser d'autres régions émergentes (Afrique, Asie du Sud-Est, Caraïbes)

Modèles économiques hybrides : Les approches combinant secteur privé, public et communautaire développées dans la région pourraient inspirer d'autres contextes similaires

Inclusion et diversité : Les initiatives de promotion de la participation féminine dans des contextes culturels contraints pourraient générer des bonnes pratiques exportables

Gouvernance multi-niveau : L'articulation entre dynamiques nationales et coordination régionale pourrait servir de modèle pour d'autres espaces géographiques fragmentés

9.2.3. Levier d'inclusion numérique et de développement socio-économique

L'étude confirme le potentiel de l'esport comme vecteur d'inclusion numérique, particulièrement pertinent dans une région marquée par des fractures importantes :

Développement des compétences numériques : La pratique esportive développe naturellement littératie numérique, travail d'équipe, gestion du stress, qui constituent des compétences valorisées dans l'économie moderne

Opportunités économiques émergentes : Bien que limitées actuellement, les perspectives de professionnalisation créent de nouveaux horizons pour les jeunes talents

Inclusion sociale des populations marginalisées : L'esport peut constituer un vecteur d'intégration pour les jeunes en décrochage scolaire ou en situation de précarité

Rayonnement international : Les succès esportifs peuvent contribuer au *soft power* des pays de la région

9.2.4. Importance des médiateurs culturels et des « passeurs »

L'analyse souligne le rôle crucial des acteurs capables de naviguer entre standards internationaux et réalités locales. Ces « traducteurs culturels » constituent une ressource stratégique :

Organisateurs formés : Maîtrisant à la fois les codes internationaux et les spécificités locales

Joueurs à expérience internationale : Servant de modèles et de transmetteurs de bonnes pratiques

Diasporas connectées : Facilitant les échanges avec les communautés esportives internationales

Experts techniques adaptateurs : Développant des solutions technologiques contextualisées

Le développement de ces compétences intermédiaires constitue un enjeu central pour l'évolution future de l'écosystème régional.

9.3. Limitations de l'étude et considérations méthodologiques

9.3.1. Contraintes d'échantillonnage et représentativité

Cette étude pionnière fait face à plusieurs limitations qu'il convient de reconnaître pour contextualiser ses résultats :

Représentativité géographique inégale : L'absence de données quantitatives substantielles pour trois des cinq pays étudiés (Mozambique, Seychelles, Comores) limite la portée comparative de certaines analyses. Cette limitation reflète néanmoins la réalité du développement inégal de l'esport dans la région.

Biais d'auto-sélection : Les participants aux questionnaires présentent potentiellement un biais vers des individus plus engagés dans l'esport et disposant d'un meilleur accès aux technologies numériques. Cette limitation est partiellement compensée par la diversité des méthodes de collecte et la triangulation des sources.

Contraintes linguistiques et culturelles : Malgré la traduction des outils en trois langues, certaines nuances linguistiques et culturelles ont pu affecter la compréhension et l'interprétation des questions, particulièrement dans les contextes où l'esport reste un concept émergent.

9.3.2. Défis temporels et évolutivité rapide

Contexte évolutif rapide : La nature dynamique et rapidement évolutive de l'esport signifie que certaines données peuvent devenir rapidement obsolètes. Cette limitation est inhérente à l'étude de phénomènes émergents et souligne l'importance d'un suivi longitudinal.

Collecte dans un contexte post-COVID : La période de collecte (septembre 2023 - février 2024) correspond à une phase de normalisation post-pandémique, pouvant influencer les pratiques et perceptions observées.

9.3.3. Limites d'accès et contraintes logistiques

Difficultés d'accès aux populations rurales : Les contraintes logistiques et d'infrastructure ont limité les possibilités d'investigation dans les zones rurales, potentiellement sous-représentées dans l'analyse.

Accès limité aux acteurs informels : Certains réseaux et pratiques informelles ont pu échapper à l'investigation, particulièrement dans les pays où l'écosystème reste largement non-structuré.

9.3.4. Implications pour l'interprétation des résultats

Ces limitations appellent à une prudence interprétative et suggèrent plusieurs directions pour l'approfondissement futur :

Généralisation contrôlée : Les résultats doivent être généralisés avec précaution, particulièrement pour les pays à échantillon réduit

Besoin de validation longitudinale : Les tendances identifiées nécessitent une validation par des études de suivi

Nécessité d'approfondissements qualitatifs : Certains phénomènes identifiés mériteraient des investigations ethnographiques plus approfondies

9.4. Perspectives et recommandations pour la recherche

9.4.1. Développement d'un observatoire régional permanent

La richesse des données collectées et les dynamiques rapides du secteur justifient la création d'un dispositif de suivi permanent :

Observatoire régional de l'esport océan Indien : Structure légère coordonnée par la Commission de l'océan Indien, alimentée par les écosystèmes nationaux, produisant un rapport annuel de suivi des indicateurs clés

Plateforme collaborative de données : Base de données partagée alimentée par les acteurs locaux, permettant un suivi en temps réel des évolutions

Réseau de correspondants nationaux : Chercheurs ou praticiens désignés dans chaque pays pour assurer la continuité du monitoring

Méthodologie standardisée : Développement d'outils de collecte harmonisés permettant la comparabilité inter-temporelle et inter-territoriale

9.4.2. Approfondissements thématiques prioritaires

Plusieurs dimensions identifiées dans cette étude mériteraient des investigations spécialisées approfondies :

Analyse d'impact économique détaillée : Étude quantitative des retombées économiques directes et indirectes de l'esport (emplois créés, revenus générés, effets multiplicateurs) pour légitimer les investissements publics et privés

Recherche-action sur l'inclusion féminine : Programme de recherche participative avec les communautés féminines émergentes pour développer et tester des stratégies d'inclusion efficaces, documentant finement les barrières et leviers d'action

Études longitudinales de cohortes : Suivi sur 3-5 ans d'échantillons de joueurs pour documenter les trajectoires de développement, l'acquisition de compétences, et les impacts socio-professionnels de la pratique esportive

Analyse comparative inter-régionale : Étude comparative avec d'autres régions insulaires (Caraïbes, Pacifique) ou contextes émergents similaires pour identifier les spécificités et les modèles transférables

9.4.3. Innovation méthodologique et technologique

Cette étude pionnière ouvre la voie à des innovations méthodologiques qui pourraient enrichir la recherche future :

Ethnographie numérique des communautés : Méthodes d'observation participante des espaces virtuels (Discord, réseaux sociaux) pour documenter les pratiques informelles et l'évolution des cultures locales

Big data et analytics : Exploitation des données de *gameplay* et de participation pour analyser les comportements et préférences à grande échelle, sous réserve de considérations éthiques appropriées

Géolocalisation et mapping participatif : Cartographie collaborative des infrastructures et acteurs pour visualiser les dynamiques spatiales du développement esportif

Méthodes mixtes innovantes : Expérimentation de nouvelles articulations entre quantitatif et qualitatif, intégrant notamment les méthodes visuelles et participatives

9.4.4. Dimensions émergentes à investiguer

L'évolution rapide du secteur fait émerger de nouvelles problématiques qui nécessiteront une attention future :

Esport mobile et démocratisation : Impact de la généralisation des smartphones gaming sur l'accessibilité et les pratiques, particulièrement dans les zones rurales

Intelligence artificielle et esport : Implications de l'IA sur l'entraînement, l'analyse de performance et l'organisation compétitive dans les contextes régionaux

Économie de la créativité et content creation : Développement de l'écosystème des *streamers*, créateurs de contenu et influenceurs esport locaux

Enjeux environnementaux : Impact carbone des pratiques esportives et développement d'approches durables, particulièrement pertinent pour des territoires insulaires vulnérables au changement climatique

Gouvernance et régulation : Évolution des cadres légaux et des enjeux de régulation (paris sportifs, protection des mineurs, propriété intellectuelle) dans des contextes juridiques complexes

9.4.5. Transfert de connaissances et valorisation

La recherche future devrait intégrer, dès sa conception, des mécanismes de transfert vers l'action :

Recherche participative avec les praticiens : Association systématique des acteurs de terrain à la formulation des questions de recherche et à l'interprétation des résultats

Outils de transfert adaptés : Développement de supports de vulgarisation (guides pratiques, formations courtes, webinaires) pour faciliter l'appropriation par les décideurs et praticiens

Réseaux de recherche-action : Constitution de communautés de pratique associant chercheurs, praticiens et décideurs pour un dialogue permanent entre recherche et action

Capitalisation internationale : Valorisation des enseignements régionaux dans les réseaux de recherche internationaux sur l'esport et le développement numérique

CONCLUSION GÉNÉRALE : VERS UN MODÈLE INDIANOCÉANIQUE DE L'ESPORT

Cette première étude systématique de l'esport dans l'océan Indien révèle un secteur en émergence porteur de potentialités remarquables. Au-delà des constats, elle dessine les contours d'un possible « modèle océan Indien » de développement esportif, caractérisé par l'adaptation créative, la coopération inter-territoriale et l'innovation inclusive.

Les cinq pays étudiés ne constituent pas seulement des cas individuels mais les composantes d'un système régional en devenir. Madagascar démontre que la passion et l'organisation communautaire peuvent transcender les contraintes matérielles. Maurice illustre comment les atouts institutionnels et infrastructurels peuvent être activés pour créer un environnement favorable. Les Seychelles explorent les possibilités de l'excellence de niche et de l'intégration tourisme-esport. Le Mozambique innove dans l'adaptation aux contraintes continentales et la connexion aux dynamiques africaines. Les Comores constituent un laboratoire d'expérimentation pour les contextes les plus contraints.

Cette diversité, loin d'être un obstacle, représente la richesse fondamentale de la région. Elle offre un terrain d'expérimentation unique pour développer des modèles esportifs adaptés aux réalités des territoires insulaires, des économies émergentes et des sociétés multiculturelles. Les innovations nées de la nécessité - formats LAN adaptatifs, Mobile Esports Trucks, approches communautaires résilientes - constituent autant de contributions potentielles à l'évolution globale de l'esport.

L'esport n'est pas qu'un jeu - il constitue un vecteur de développement économique, d'inclusion numérique, de création d'opportunités pour la jeunesse, et de rayonnement international pour les territoires de l'océan Indien. Cette étude établit les bases documentaires et méthodologiques pour transformer ce potentiel en réalité.

Le moment d'agir est maintenant. Les fondations existent, les complémentarités sont identifiées, les stratégies sont définies. Il appartient maintenant aux acteurs politiques, économiques et sociaux de la région de saisir cette opportunité pour faire de l'océan Indien un laboratoire d'innovation esportive reconnu mondialement, démontrant qu'avec créativité, collaboration et détermination, les contraintes peuvent devenir des leviers d'innovation.

Cette ambition n'est pas utopique : elle s'appuie sur des dynamiques réelles, des talents confirmés et des initiatives déjà fructueuses. Elle nécessite simplement une coordination accrue, des investissements ciblés et une vision partagée de l'avenir numérique de la région. L'esport peut devenir l'un des vecteurs de cette transformation, contribuant à l'émergence d'un océan Indien connecté, innovant et inclusif.

Bibliographie et références

Sources académiques et scientifiques

Amankwah-Amoah, J. (2019). Technology and innovation in Africa: Emerging trajectories, challenges and opportunities. *Technological Forecasting and Social Change*, 145, 75-86.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365.

Borowy, M., & Jin, D. Y. (2016). Pioneering Esports: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. *International Journal of Communication*, 10, 3254-3274.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5e éd.). Sage Publications.

Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). esport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6.

Darang, M. K. (2022). Mobile esports in Southeast Asia: The case of Mobile Legends in the Philippines. *Games and Culture*, 17(3), 412-431.

Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2021). Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study on microwork and fandom practices. *Frontiers in Psychology*, 12, 664126.

Fetters, M. D., Curry, L. A., & Creswell, J. W. (2013). Achieving integration in mixed methods designs—principles and practices. *Health Services Research*, 48(6pt2), 2134-2156.

Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). Social support in esports: Building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 435-446.

Gray, K. L. (2020). *Intersectional tech: Black users in digital gaming*. Louisiana State University Press.

Greene, J. C., Caracelli, V. J., & Graham, W. F. (1989). Toward a conceptual framework for mixed-method evaluation designs. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11(3), 255-274.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211-232.

Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of esport and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 10(6), 851-869.

Ivankova, N. V., Creswell, J. W., & Stick, S. L. (2006). Using mixed-methods sequential explanatory design: From theory to practice. *Field Methods*, 18(1), 3-20.

Jin, D. Y. (2010). *Korea's online gaming empire*. MIT Press.

Jin, D. Y., & Chee, F. (2021). *Esports and the Korean Wave: How Asia became the heart of esports*. Palgrave Macmillan.

Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.

Johnson, G., Whittington, R., Scholes, K., Angwin, D., & Regnér, P. (2017). *Exploring strategy: Text and cases* (11e éd.). Pearson Education.

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. *Media, Culture & Society*, 41(5), 670-688.

Keller, J. (2019). Adaptive gaming technologies and disability inclusion in esports. *Disability Studies Quarterly*, 39(4).

Kleine, D. (2013). *Technologies of choice? ICTs, development, and the capabilities approach*. MIT Press.

Kowert, R., & Quandt, T. (2020). *The video game debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games*. Routledge.

Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2018). Gaming your mental health: A narrative review on mitigating symptoms of depression and anxiety using commercial video games. *JMIR Serious Games*, 6(2), e9341.

Lefebvre, P., Piget, P., & Morand, P. (2023). *L'esport en France : enjeux économiques et sociétaux d'une pratique en pleine expansion*. La Documentation française.

Llorens, C. (2019). Gaming cultures and political participation in Africa. *African Studies Review*, 62(2), 134-156.

Macedo, T., & Falcão, T. (2020). Esports, memetic warfare, and the rise of techno-nationalism in Brazil. *Games and Culture*, 15(8), 939-962.

McCutcheon, C., Hitchens, M., & Drachen, A. (2018). esport vs iRL sport classification: A comparative study. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 711-719.

Merwin, A., Nufar, S., & Sela, A. (2018). The economic implications of esports. *MIT Sloan Management Review*, 60(1), 88-92.

Naik, N., & Kamat, R. (2021). Gaming for development: Understanding esports potential in emerging economies. *Digital Policy, Regulation and Governance*, 23(4), 287-302.

Ndlovu, S. (2021). Esports in Southern Africa: Community building and cultural adaptation. *African Technology Development Forum Journal*, 18(3), 45-62.

Nielsen. (2022). *Global esports fan insights*. Nielsen Holdings.

Nkomo, L. (2019). Digital divides and esports accessibility in Sub-Saharan Africa. *International Journal of Communication*, 13, 4204-4223.

Nkomo, L., & Ramtohul, R. (2022). Mobile-first gaming strategies in the Indian Ocean: Opportunities and challenges. *Island Studies Journal*, 17(1), 123-142.

Nothelfer, C., Frank, A., & Frieß, F. (2024). Esports definition and categorization: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 150, 107986.

Olaitan, O. (2021). Gaming cafés as community hubs: The social infrastructure of esports in West Africa. *Information Technology for Development*, 27(2), 234-251.

Olaitan, O., & Flowerday, S. (2020). Esports in Africa: Current state and future prospects. *Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 86(4), e12125.

Parshakov, P. (2019). The economics of esports. In T. L. Schorr & A. Smith (Eds.), *The esports phenomenon* (pp. 89-108). Academic Press.

Qian, T. Y., Wang, J. J., Zhang, J. J., & Lu, L. Z. (2020). It is in the game: Dimensions of esports online spectator motivation and development of a scale. *European Sport Management Quarterly*, 20(4), 458-479.

Ramtohul, R. (2020). Gender and digital participation in Mauritius: Barriers and opportunities. *Gender, Technology and Development*, 24(2), 178-195.

Ramtohul, R., & Eriksen, T. H. (2018). Mauritius: The cultural challenges of economic success. In *Small states in a global economy* (pp. 134-156). Routledge.

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50.

Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25-44). Sage.

Robinson, S., Ali, S., & Williams, P. (2021). Esports as a pathway to digital inclusion in emerging economies. *Information Development*, 37(4), 512-526.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5e éd.). Free Press.

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in esports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295-311.

Scholz, T. M. (2019). *esports is business: Management in the world of competitive gaming*. Palgrave Macmillan.

Scholz, T. M. (2020). Decoding the esports ecosystem: Business models, stakeholder dynamics and future prospects. *Sport, Business and Management*, 10(1), 46-62.

Scholz, T. M. (2021). COVID-19's impact on esports: Acceleration, adaptation and new opportunities. *Managing Sport and Leisure*, 26(1-2), 106-117.

Smith, M. (2022). South African esports: From grassroots to global competition. *South African Journal of Sports Medicine*, 34(1), 1-6.

Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2020). Live-streaming changes the (video) game. *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, 131-139.

Taylor, N. (2020). Now you're playing with power: The impacts of gaming on esports performance. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 12(3), 23-39.

Taylor, N., Jenson, J., & de Castell, S. (2023). Revisiting gender and gaming: The case for inclusive esports. *Feminist Media Studies*, 23(2), 478-494.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.

Wagner, M. G. (2006). On the scientific relevance of esports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, 437-442.

Willingham, A. J. (2022). Gaming infrastructure and community development in emerging African markets. *Technology in Society*, 68, 101834.

Sources institutionnelles et rapports officiels

Agence française de développement (AFD). (2022). *Projet de développement des industries culturelles et créatives en Indianocéanie : Document de projet*. AFD.

Banque Mondiale. (2023). *Indicateurs de développement dans le monde 2023*. Banque Mondiale.

Cable.co.uk. (2023). *Worldwide broadband price comparison 2023*. Cable.co.uk Research.

Comité International Olympique (CIO). (2024). Annonce de la création des Jeux Olympiques de l'Esport. CIO Press Release, juillet 2024.

Comité Olympique Malgache. (2021). *Reconnaissance de la Fédération Malgache des Sports Électroniques*. Document officiel.

Commission de l'océan Indien (COI). (2022). *Programme régional Industries Culturelles et Créatives 2022-2027*. Commission de l'océan Indien.

CTIC Madagascar. (2022). *Rapport annuel sur l'écosystème numérique malgache*. Centre des Technologies de l'Information et de la Communication.

Department of Information Communications Technology, Seychelles. (2021). *Blueprint for Technology and Innovation 2021-2025*. Government of Seychelles.

ESL. (2023). *Annual esports market report 2023*. Electronic Sports League.

Government of Mauritius. (2022). *Digital Mauritius 2030 Strategy*. Ministry of Information Technology, Communication and Innovation.

Government of Seychelles. (2021). *Digital Economy Strategy 2030*. Department of ICT.

Government of Seychelles. (2022). *Plan National pour le Développement du Sport 2023-2028*. Department of Sports.

GSMA. (2023). *The state of mobile internet connectivity 2023*. GSM Association.

InfoDev. (2022). *Mozambique digital economy development strategy*. World Bank Group.

Institut Français de Madagascar (IFM). (2023). *Rapport d'activités culturelles 2023*. IFM.

Ministère PTDN Madagascar. (2023). *Politique Nationale de Développement Numérique - Mise à jour 2023*. Ministère des Postes, des Télécommunications et du Développement Numérique.

Ministry of Information Technology, Communication and Innovation (MITCI), Mauritius. (2022). *Digital Sports Development Fund - Annual Report 2022*. MITCI.

National Sports Council, Seychelles. (2023). *Budget allocation for digital sports activities 2023*. NSC.

ONU-Habitat. (2023). *État des villes africaines 2023 : Urbanisation et développement durable*. Programme des Nations Unies pour les établissements humains.

Sports Development Unit, Mauritius. (2023). *Impact assessment of Digital Sports Development Fund*. Government of Mauritius.

TeleGeography. (2023). *Submarine cable map and connectivity analysis*. TeleGeography Research.

UNICEF. (2022). *La jeunesse africaine : défis et opportunités dans l'économie numérique*. UNICEF Bureau régional pour l'Afrique de l'Est et australe.

UNICEF Mozambique. (2022). *Tech4Girls Programme Annual Report 2022*. UNICEF.

UNESCO. (2022). *Digital skills for youth: A global framework*. UNESCO.

UNESCO. (2023). *Smart Schools Madagascar : Rapport d'évaluation du programme pilote*. UNESCO Bureau de Dakar.

Union des Comores. (2020). *Plan Comores Émergent 2030*. Gouvernement de l'Union des Comores.

Union des Comores. (2022). *Loi sur les associations : Cadre réglementaire des organisations de la société civile*. Journal Officiel.

Union Internationale des Télécommunications (UIT). (2023). *Measuring digital development: Facts and figures 2023*. UIT.

Visit Mozambique. (2022). *MozTech Festival 2022 : Impact on digital tourism*. Mozambique Tourism Board.

Sources sectorielles et études de marché

Deloitte. (2022). *The future of esports: Massive growth, new audiences, and expanding business models*. Deloitte Insights.

Esports Earnings. (2022). *Prize money database and tournament analytics*. Esports Earnings.

Global Web Index (GWI). (2023). *Gaming insights report: Emerging markets edition*. GWI.

Newzoo. (2022). *Global esports & live streaming market report 2022*. Newzoo Intelligence.

Newzoo. (2023). *Global games market report 2023*. Newzoo Intelligence.

Ookla. (2023). *Speedtest global index: Network performance by country*. Ookla Research.

PwC. (2023). *Global entertainment & media outlook 2023-2027: Esports segment analysis*. PricewaterhouseCoopers.

StreamElements. (2022). *State of the stream report 2022*. StreamElements Research.

Sources locales et documentation terrain

Association Mozambicaine de Sport Digital (AMDD). (2023). *Statuts et objectifs de l'association*. Document constitutif.

Madagascar Fighting Game Association (MFG). (2023). *Rapport d'activités 2023*. MFG.

Orange Madagascar. (2022). *Partenariats esport et événements 2022*. Communication interne.

Tekken Madagascar. (2023). *MAX LEVEL PLAY Tournament Report 2023*. Tekken Madagascar.

Vodacom Mozambique. (2023). *Mobile Esports Trucks: Impact Report 2021-2023*. Vodacom.

COMMISSION DE L'OCÉAN INDIEN

ÉTAT DES LIEUX DE L'ESPORT DANS L'OCÉAN INDIEN

- Octobre 2025 -

dans le cadre du projet

ICC industries culturelles & créatives

soutenu par

AFD AGENCE FRANÇAISE DE DÉVELOPPEMENT