Retour aux actualités

À Cherbourg, le eSport ne se résume pas à une succession de compétitions sur écran. Au Village Numérique, il est devenu un véritable levier d'éducation, de prévention et de développement des compétences. Porté par la Ville de Cherbourg-en-Cotentin, par le biais de la Direction des Animations Socio-Culturelles et Numériques, ce projet montre que la pratique du jeu vidéo, dont le eSport fait partie, peut favoriser l'esprit d'équipe, la confiance en soi et le lien social, quels que soient l'âge ou le parcours des participants.

Une pratique déjà bien installée avant le eSport

Le Village Numérique est le plus important Espace Public Numérique (EPN) de Cherbourg. Installé à proximité immédiate d'un gymnase, il dispose depuis de

nombreuses années d'un espace entièrement consacré au jeu vidéo. Bien avant que le terme eSport ne devienne populaire, la Ville développait déjà des actions autour du jeu vidéo avec un objectif clair : accompagner les bonnes pratiques.

Dès 2009, des animations étaient proposées en partenariat avec l'association Gamepads, acteur historique du territoire. Gaming Camps, ateliers, sensibilisation aux usages responsables... la culture vidéoludique faisait déjà partie de l'offre municipale.

Le véritable tournant intervient en 2022 lorsque la Région Normandie lance un appel à manifestation d'intérêt consacré au développement du eSport. Cherbourg fait alors partie des quatre sites retenus, aux côtés de Ouistreham, Barentin et de l'Université de Rouen.

Cet accompagnement permet principalement d'équiper une salle avec du matériel performant. Pendant près d'un an et demi, le projet bénéficie d'un soutien régional avant d'être officiellement inauguré en présence du président de la Région, Hervé Morin, lors de la signature officielle de la convention passée entre la région et France Esport.

« L'appel à manifestation d'intérêt nous a surtout permis de franchir une étape supplémentaire dans des actions que nous menions déjà depuis longtemps », résume Sébastien Palais, animateur au sein du Village Numérique et chargé de la partie jeu vidéo.

Déconstruire les clichés autour du eSport

Contrairement aux idées reçues, le eSport ne consiste pas seulement à passer des heures devant un écran. Au Village Numérique, il est abordé comme une discipline qui exige concentration, stratégie, coopération... mais aussi une bonne hygiène de vie.

L'implantation du dispositif dans un bâtiment directement adossé à un gymnase constitue d'ailleurs un atout majeur. Cette proximité permet de créer des passerelles permanentes entre activité physique et pratique numérique, sport réel et eSport.

Échauffements, exercices de cohésion, sensibilisation au sommeil, à l'alimentation ou encore à la gestion du temps d'écran font partie intégrante des séances proposées.

Le message est simple : pour être performant dans une discipline numérique, il faut également prendre soin de sa santé.

Un club junior pour apprendre à jouer… ensemble

Depuis un an, le Village Numérique accueille un eSport Club Junior destiné aux jeunes de 10 à 16 ans.

Inspiré du modèle développé par l'association ORKS à Poitiers, ce club va bien au-delà de la simple compétition. Les jeunes y apprennent à communiquer, construire des stratégies collectives, respecter leurs partenaires comme leurs adversaires et développer leur esprit d'équipe.

Cherbourg est devenue la première ville située hors de l'agglomération de Poitiers à intégrer cette ligue. Les rencontres se déroulent principalement en ligne, permettant aux différentes équipes de s'affronter sans avoir à effectuer des déplacements.

Face au succès rencontré, deux équipes devraient désormais représenter la ville à partir de la prochaine saison, en s'appuyant notamment sur le Village Numérique et la médiathèque Boris Vian de Tourlaville.

Le jeu vidéo comme révélateur de compétences

L'une des évolutions les plus marquantes du projet concerne le travail engagé avec la Mission Locale. Chaque mois, de petits groupes de jeunes participent à des ateliers destinés à identifier les compétences développées grâce au jeu vidéo. Coopération, communication, prise de décision, leadership ou gestion du stress sont observés au cours des parties avant d'être analysés collectivement.

L'objectif est de montrer que ces aptitudes peuvent être transférées dans le monde professionnel. « Un joueur capable de coordonner une équipe de cinq personnes dans un jeu possède déjà des qualités de management qui peuvent être valorisées ailleurs », explique Sébastien Palais.

Cette approche contribue également à renforcer l'estime de soi de jeunes qui peinent parfois à identifier leurs propres compétences.

Une activité qui rassemble toutes les générations

Si les adolescents demeurent un public important, le eSport cherbourgeois s'adresse désormais à toutes les générations.

En 2026, La Direction des Animations Socio-Culturelles et Numériques a lancé Gam'Age, une nouvelle activité inspirée des initiatives de l'association Silver Geek, qui utilise le jeu vidéo pour lutter contre l'isolement des personnes âgées.

Le principe est simple : quelques exercices d'échauffement, une sensibilisation aux bonnes pratiques, puis un tournoi convivial autour d'un jeu de bowling sur Nintendo Switch Sports. Avec le Village Numérique pour l’organisation « technique et pédagogique» des séances et les animateurs des Centres Sociaux et des EHPAD ou foyers résidences pour la connaissance des publics.

La première édition, organisée en février, s'est conclue par une finale en juillet réunissant une vingtaine de participantes et participants. Les retours très positifs encouragent aujourd'hui l'équipe à développer cette animation directement dans les EHPAD et les résidences seniors dès la rentrée.

Le eSport devient ainsi un outil de rencontre, de convivialité et de maintien du lien social.

Le jeu vidéo s'invite aussi dans les collèges

Depuis janvier 2026, les équipes du Village Numérique interviennent également durant la pause déjeuner dans un collège de Cherbourg. Entre midi et deux, les élèves découvrent une version allégée des ateliers proposés au eSport Club Junior.

Les jeux sélectionnés privilégient la coopération plutôt que l'affrontement afin de travailler la communication, la stratégie collective et la capacité à trouver sa place dans une équipe.

L'expérience étant particulièrement bien accueillie, la Ville souhaite désormais étendre le dispositif à d'autres établissements, en s'appuyant sur les différents EPN présents sur le territoire. À terme, l'objectif est même d'organiser des rencontres inter-collèges autour de ces équipes.

Une salle gaming de référence en Normandie

Pour accompagner cette montée en puissance, le Village Numérique dispose d'équipements particulièrement complets.

La salle gaming, d'une superficie de plus de 100 m², accueille 16 PC gaming, des consoles de dernière génération (PlayStation 5, Xbox Series X et Nintendo Switch) ainsi qu'un espace dédié à la réalité virtuelle et aux simulateurs de conduite ou de pilotage.

Un tel équipement représente un investissement conséquent qui nécessite un renouvellement et une maintenance réguliers.

Parallèlement, Sébastien Palais a suivi une formation d'animateur eSport au CFA de Caen afin d'acquérir des compétences spécifiques à l'encadrement de cette pratique en plein développement.

Faire vivre le jeu vidéo sur tout le territoire

Au-delà des activités régulières, le Village Numérique multiplie les partenariats pour toucher de nouveaux publics.

Chaque automne, la Cherbourg Games Week rassemble pendant une semaine les structures jeunesse de la ville autour d'une programmation mêlant jeu vidéo, jeux de société, animations sportives et tournois.

Chaque journée possède sa propre thématique. Cette année, le Village Numérique consacrera notamment une journée entière aux jeux de tir avec, en complément des compétitions sur Fortnite, une animation de tir laser handisport proposée par l'association Les Homards du Cotentin ainsi qu'un laser game installé dans le gymnase voisin.

L'objectif est toujours le même : montrer que le jeu vidéo peut être un support d'échanges, de rencontres et d'activités variées.

L'équipe réfléchit également à développer des soirées gaming sur le campus universitaire de Cherbourg afin de créer de nouveaux partenariats avec les étudiants.

Construire une filière normande

Aujourd'hui, les équipes du eSport Club Junior évoluent principalement dans une ligue regroupant des structures de Poitiers.

Mais l'ambition va plus loin.

La Ville de Cherbourg-en-Cotentin et la Direction des Animations Socio-Culturelles et Numériques souhaitent contribuer à la création d'une véritable ligue normande réunissant les différentes collectivités investies dans cette discipline. Une journée d'information destinée aux animateurs des espaces publics numériques intéressés par le développement du eSport est également en réflexion avec la Région.

Car à Cherbourg, le jeu vidéo n'est plus seulement un loisir.

Il devient un outil éducatif, un support d'inclusion, un révélateur de compétences et un formidable prétexte pour créer du lien entre les générations. Une vision ambitieuse qui démontre que le numérique peut être, lorsqu'il est accompagné, un véritable terrain d'apprentissage et de citoyenneté.

Retrouvez Le Village Numérique :

https://www.cherbourg.fr/culture-et-loisirs/les-espaces-numeriques-de-cherbourg-en-cotentin/le-village-numerique/

https://www.instagram.com/villagenumerique50/

https://www.facebook.com/LeVillageNumerique/?locale=fr_FR