



MINISTÈRE
DES ARMÉES

*Liberté
Égalité
Fraternité*



LNx

ESPORT

FUTUR

JEUNESSE

Connaissance

Technologies

Anticipation

Cyber

Innovation

Diplomatie

Influence

Intérêt

Recrutement

Cohésion

Recherche

Croisements

Prospective

Rayonnement

Compétitions

Sciences



Extrait du discours de Florence Parly, ministre des Armées, à l'occasion du forum innovation défense 2021.



Je suis très fière de vous **annoncer le lancement du projet d'e-sport LNX.**

La pratique compétitive de jeux vidéo est désormais reconnue comme une discipline sportive à part entière. Et c'est un secteur qui présente un potentiel très élevé pour susciter des projets de recherche, en particulier dans le domaine cognitif et dans celui de la formation.

Demain, piloter un char de combat comme le Griffon, ce ne sera pas si différent que de s'orienter dans un jeu vidéo à l'aide d'un joystick. Alors il y a évidemment un potentiel d'attractivité et de rayonnement considérable : nos militaires sont jeunes, Fifa et Battlefield font souvent partie de leur environnement quotidien.

Le ministère des Armées a donc **l'ambition d'investir ce champ** de l'e-sport. Je tiens à saluer les initiatives qui ont déjà été lancées par les armées dans ce domaine. Nous allons encore plus loin aujourd'hui avec LNX, une initiative tripartite qui associe l'AID, les Jeunes IHEDN et le club d'e-sport montpelliérain MTP E-sport afin d'offrir à nos armées une structure unique pour faire vivre leurs projets d'e-sport. Et pourquoi pas, un jour, **doter le ministère des Armées d'une équipe de cyber-athlètes,** tout comme d'autres Nations l'ont déjà fait.



QU'EST-CE QUE L'ESPORT ?

Contraction du terme anglais «electronic sport», l'Esport désigne la pratique des jeux vidéo compétitifs, c'est-à-dire les jeux où le joueur affronte, seul ou en équipe, d'autres joueurs sur des plateformes dédiées (ordinateurs ou consoles).

Cette activité rassemble des millions de personnes à travers le monde et son attractivité explose comme en atteste l'organisation fréquente de tournois qui sont suivis par de nombreux spectateurs.



Discipline à part entière, la pratique de l'Esport mobilise de nombreuses compétences sur des segments très variés :



Réflexion / intelligence de situation



Réaction / motricité / dextérité



Compréhension / adaptation immédiate



Coordination / commandement



Communication / planification



Psychologie / détente



Et lorsque la pratique des jeux vidéos est organisée dans un **cadre de coopération - compétition**, elle favorise :

Comme les activités sportives :

La cohésion, le dépassement de soi, la volonté de porter les couleurs de son équipe, le développement de compétences collectives opérationnelles (application de schémas tactiques définis, place du chef, organisation et planification...).

QUEL(S) INTÉRÊT(S) ?

Tous les niveaux des Armées Directions et services regorgent de joueurs militaires et civils capables de s'organiser et d'investir le champ de l'Esport sur leur temps personnel.

Préparation aux vecteurs technologiques futurs, fidélisation, rayonnement, cohésion, transformation numérique, sports, recherche et développement, innovations cognitives et technologiques, rayonnement et attractivité...



A QUOI SERT LNx ?



LNx

Un opérateur institutionnel du ministère des Armées : L'Agence de l'Innovation de Défense
 Un opérateur associatif issu du monde de la jeunesse : Les Jeunes IHEDN
 Un opérateur technique d'appui : MTP Esport

HUB dédié au ministère des Armées dont les missions sont les suivantes :

- ❑ POC Esport ADS
- ❑ Accompagnement des projets Esport (recherche, applications...)
- ❑ Appui à la constitution des écosystèmes Esport au sein des ADS
- ❑ Communication / diffusion Esport unifiée (nota. canal twitch)
- ❑ Observatoire et compte rendu des activités Esport
- ❑ Détection des équipes et haut potentiels
- ❑ Proposition de constitution d'une équipe de cyber-athlètes
- ❑ Constitution de la Ligue Esport Militaire et de son site internet
- ❑ Organisation de la « LNx Eurodefense Battle »

QUEL FONCTIONNEMENT ?



CONSEIL SCIENTIFIQUE ET OPERATIONNEL



Présidé par le directeur de l'AID, le **CSO-LNx** se compose des autorités supérieures et/ou qualifiées de chaque ADS.



LNx



Appuie les projets Esport des ADS et construit les projets majeurs en lien étroit avec les ADS

ARMÉES DIRECTIONS ET SERVICES



Les **POC** au sein des ADS sont pleinement intégrés et assurent l'interface, ils communiquent sur leurs projets et les besoins en matière d'Esport. Ils contribuent et identifient **les projets majeurs LNx** dont ils rendent compte à leur chaîne par le canal le plus approprié.



FEUILLE DE ROUTE PROJETS MAJEURS

Favoriser les initiatives

LNX a pour vocation d'encourager et d'accompagner les initiatives des ADS afin de capitaliser sur l'expérience acquise et d'affiner la réalisation des projets majeurs Esport (PM) dont la portée présente des intérêts transversaux aux armées.

Constitution de l'équipe de cyber-athlètes France **PM6**

« LNX Esport Eurodefense Battle » **PM5**

PM1 Identification des projets d'intérêt (expérimentaux)

PM2 Constitution de la chaîne Twitch

PM3 Constitution de la ligue Esport militaire et de son site internet

PM4 Détection des équipes / joueurs HP

Accompagnement des projets Esport identifiés



Constitution du conseil scientifique et opérationnel LNX

Consolidation des potentialités offertes par l'Esport

Transmission liste ADS / POC au Cab MINARM

Projets de recherche





LNX

contact@lnx-esport.fr

discord 

facebook 

twitch 

linkedin 

twitter 

internet 



AGENCE
INNOVATION
DÉFENSE

