



Je candidate pour

Le collège des créateurs-éditeurs

Informations personnelles

Damien RICCI

Présentation personnelle

Joueur depuis maintenant une trentaine d'années, j'ai fait mes premières armes sur une console Atari 2600 avant de migrer rapidement vers les jeux PCs. Fan inconditionnel de jeux de rôles et de jeux de stratégie (Bard's Tale, Total War, BloodBowl, Magic), je joue encore de manière (très) régulière sur League of Legends et Magic même si mon niveau compétitif reste limité. Père de trois enfants je suis également un amateur de jeux de plateau.

Concernant mon cursus professionnel, après des études d'ingénieur puis un master en école de commerce, j'ai eu la chance d'avoir un parcours entrepreneurial assez fourni avec la création et la reprise de plusieurs sociétés en France et en Asie principalement dans l'univers du conseil et du digital (conseil stratégique pour les marques). Mon plus grand plaisir reste de partir d'une feuille blanche et d'imaginer de quoi sera fait le futur pour aider les entreprises à aborder l'avenir avec sérénité : repositionnement stratégique, réflexion sur les lancements de nouveaux produits, structuration et développement des infrastructures, stratégie de communication.

Dans ce cadre j'ai eu la chance de pouvoir accompagner des marques « entertainment » prestigieuses telles qu'Ubisoft, Sony Playstation, Lego, Poker Strategy mais également des grands groupes industriels tels que Schindler, Vinci, Pfizer, HSBC, Heineken, Danone, etc. Ceci m'a donné une forte capacité à m'adapter pour comprendre le fonctionnement des différents marchés, identifier les leviers et les freins au développement ainsi que les manières d'aborder les contraintes structurelles inhérentes à chaque secteur d'activité.

Pourquoi souhaitez-vous être élu au conseil d'administration et représenter votre Collège, quel est votre projet pour France Esports, quels sont les sujets qui vous animent ?

L'esport se structure progressivement sur le marché français mais de nombreux chantiers restent en suspens pour que nous puissions avoir une filière réellement structurée et génératrice d'emplois et de valeur ajoutée pour les entreprises, les entrepreneurs, les éditeurs et les joueurs - cadre juridique des compétitions, rentabilité financière des structures, ancrage locale, compétitions organisées par des tiers, création de clubs locaux, etc.

Les éditeurs, en tant que détenteurs des titres joués compétitivement, ont un rôle important dans la structuration et la pérennisation de l'écosystème esportif.

Depuis maintenant deux ans chez Riot Games, j'ai pu mettre à profit mon expertise passée dans la structuration d'écosystèmes et ainsi contribuer à la structuration de la scène esportive



sur League of Legends via l'élaboration d'un chemin aspirationnel pour les joueurs compétitifs de tous niveaux, du compétitif plaisir (social play) à la mise en place d'une des ligues nationales professionnelles de référence en Europe. Cela m'a permis de tisser des liens avec les différents acteurs du milieu, promoteurs, joueurs, équipes, et d'avoir une bonne compréhension des objectifs et des attentes de chacun.

En tant que responsable Esport d'un éditeur considéré comme « défricheur et précurseur », j'aimerais avoir la possibilité de partager mon expérience avec tous les collègues et de pouvoir aider à la structuration générale du marché pour faire de la France une référence en Europe.

Photo de vous

- [DamienRicci.png](#)

Signature électronique

✓ Je valide ma candidature pour les élections au conseil d'Administration de France Esports 2019