



## **Je candidate pour**

Le collège des promoteurs

## **Informations personnelles**

Hugo Chabrouty

## **Présentation personnelle**

Je m'appelle Hugo Chabrouty, je suis le co-fondateur de E-corp Gaming, J'ai commencé mon parcours sportif il y a maintenant 6 ans, en 2013, à l'époque j'étais joueur amateur et étudiant en fin de cycle, je jouait à beaucoup de jeux sans avoir la prétention de devenir pro. C'est Stéphanie ma camarade d'études, alors une des meilleures joueuses Françaises de League of Legends, qui me donna envie de me lancer encouragé par les premiers élans de médiatisation du secteur qui me firent prendre conscience de l'opportunité qu'il offrait. Tout juste diplômé d'une école de commerce, passionné par l'entrepreneuriat, je cherchais un secteur d'activité qui saurait me passionner, c'est à ce moment-là que je décidais de me lancer dans l'aventure esport.

E-corp Gaming était à l'origine un club esport avec un objectif simple, être un club national avec pour ambition de former les meilleurs talents de demain, et leur permettre de vivre de leur passion dans l'esport. Cette mission bien que difficile nous l'avons partiellement remplie, avec la mise en place de processus nécessaires pour professionnaliser notre club, tout n'a pas toujours été tout rose évidemment, nous avons rencontré de nombreuses difficultés mais nous avons toujours respecté les joueurs et leur suivi de la meilleure des manières dont nous pouvions le faire. Près de 60 joueurs sont passés chez E-corp Gaming, et je dirais que 80% vivent aujourd'hui de l'esport, pour ne citer que les plus connus : Hans Sama, Caps, Zywoo, Junior Léo sont autant de joueurs que nous avons essayé d'accompagner le mieux possible. Je suis très fier de cette expérience durant laquelle j'ai pu apprendre énormément de choses.

Aujourd'hui E-corp Gaming a complètement abandonné à regret son métier de club, dans un marché demandant toujours plus de ressources et d'accompagnement, il nous était impossible de poursuivre cette activité. Nous avons donc fait le choix de nous diversifier en accompagnant les grandes entreprises dans leurs stratégies digitales.

## **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 ?**

Aujourd'hui cela fait 6 ans que je vois le secteur se professionnaliser et évoluer, du chemin a été parcouru, c'est indéniable et une très belle étape a été franchie en octobre 2017 avec la loi pour une république numérique, mais cette loi bien que montrant une envie du gouvernement de structurer le secteur était trop éloignée des demandes et besoins des acteurs esport. Le CDD de joueur pro est à ce jour très peu utilisé même par les plus gros clubs français. L'agrément nécessaire aux clubs n'est aujourd'hui que très peu demandé, moins de 10 clubs



ont cet agrément, et pourtant il permet de consolider le marché, il apporte une confirmation aux joueurs et à leurs partenaires que le club est en capacité d'apporter un suivi et à un réel projet.

Il y a aujourd'hui une illisibilité sur le marché... Le secteur est tellement en recherche de fonds que tout la plupart des acteurs se disent en capacité de tout faire "Gestions de talents, production vidéo, organisation d'événements, etc." quitte à mal faire pour remporter un budget. Cela ayant pour conséquence de créer des mauvaises pratiques et des mauvaises références pour les prospects du secteur : mesures de sécurité non respectées, non-respects des normes légales en matière de travail, etc.

Enfin c'est sans compter ceux qui profitent de cette illisibilité et qui nuisent à son développement en créant des escroqueries, où de nombreux clients : particuliers ou entreprises y laissent des plumes (on se souviendra du cas tout récent d'une nouvelle école ayant escroqué ses élèves, ou d'il y a quelques mois encore de l'événement programmé à la U arena, mais heureusement dénoncé à temps).

Se pose alors la question comment faire la différence entre toutes les activités ? Comment faire pour distinguer tous les acteurs et leurs expertises ?

Il est du devoir et des missions de France esport d'apporter une solution, pour apporter de la clarté aux acteurs et à leurs missions.

J'aimerais créer des Labels de qualité et des chartes pour chaque typologie d'activité : Club pro ou amateurs, organisateur d'événement, producteur vidéo, etc.

L'idée n'est pas de juger si un acteur est meilleur qu'un autre pour une mission mais de vérifier qu'il soit en capacité de le faire ce qu'il prétend faire: La production vidéo demande du matériel technique, des professionnels de l'audiovisuel, l'équipe en compte-elle ou fait elle à un prestataire expert ? De même un organisateur d'événements doit avoir des experts réseaux, sécurité et événementiel. Une formation quant à elle doit avoir une reconnaissance RNCP et de vrais experts sur leur secteur d'intervention, idéalement diplômés d'état. L'objectif est d'exclure les escrocs, et d'accompagner ceux qui le souhaitent vers une démarche de professionnalisation.

J'espère par ce projet, qu'il faudra bien évidemment développer et affiner, apporter une structuration de l'esport à trois niveaux :

Amateur, organisationnel, et aux formations (les clubs ayant déjà un agrément).

Souhaitant le meilleur développement possible à ce secteur qui me passionne et auquel je crois énormément.

Merci à France esport et à tous les acteurs qui essaient chaque jour de structurer l'activité.

Hugo Chabrouty



### **Photo de vous**

- MG\_9724.JPG

### **Signature électronique**

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