



## **Je candidate pour**

Le collège des joueurs

## **Informations personnelles**

Tony Rubio

## **Présentation personnelle**

Plus connu sous le pseudonyme de Torréfacteur, j'ai découvert l'esport en terrassant mes premiers sbires sur League of Legends. Passionné du MOBA, j'ai intégré la structure Connectesport en 2016 en tant que rédacteur, pour partager mes connaissances au plus grand nombre.

Fin 2017, j'en devenais le rédacteur en chef. C'est aujourd'hui encore le poste que j'occupe et je continue d'écrire des articles d'actualité, même si je suis plus adepte des articles de fond (sur la mixité dans l'esport notamment).

## **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 ?**

Je suis les avancements de France Esports depuis sa création. C'était la première grande et sérieuse initiative de fédération de l'esport sur le territoire. La présence de personnalités légitimes du milieu dans ses collèges m'avait rassuré sur son bien-fondé, d'autant plus que les éditeurs étaient eux aussi présents.

Au delà des différentes scènes professionnelles esportives, ce sont les grands sujets de société liés à la pratique qui m'intéressent le plus : levées de fonds, partenariats avec les marques non-endémiques, l'intégration ou non de l'esport aux Jeux Olympiques, débats sur la mixité...

En 2018 et 2019, j'étais missionné par la région Centre-Val de Loire pour travailler sur la première étude territoriale de l'esport en France. L'étude devait permettre aux élus de la région de comprendre ce qu'est l'esport, comment il s'est construit, quelles étaient leurs forces et leurs faiblesses et comment nous pouvions les accompagner pour faire de la région Centre-Val de Loire une "capitale" de l'esport en France.

J'y ai travaillé d'arrache-pied avec Stéphan Euthine et Nicolas Besombes pendant toute cette période.

Être élu à France Esports me permettrait de travailler encore plus en faveur de l'institutionnalisation de l'esport, et de mettre en place, avec mes collègues, des actions qui vont en ce sens. Je tiens à défendre les intérêts de mes camarades joueurs et joueuses. Je m'assurerai que nous oeuvrerons toutes et tous ensemble pour le bien commun et sur tous les sujets que j'aborde dans cette profession de foi.



L'esport amène avec lui de nombreux débats (éducation, intérêt des franchises, protection des jeunes, lutte contre les structures malveillantes...) et il suffit de passer une seule semaine sur Twitter pour s'en assurer.

En 2 ans, l'association a avancé sur les sujets de la structuration, sur l'économie, la communication ou encore la sportivité (en rencontrant notamment le CIO et le CNOSF ou encore la Direction des Sports).

Les sujets de l'éducation, du juridique, de société, de l'intégrité et du sanitaire n'ont pas pu être autant avancés. C'est sur ces sujets-là que je souhaite travailler, sans pour autant mettre de côté les travaux laissés en suspens par les anciens représentants des joueurs.

Structurer l'esport amateur en France :

La structuration de l'esport amateur est devenue une des priorités de France Esports. En prenant en compte la spécificité de l'esport (propriété intellectuelle des jeux des éditeurs) et en nous appuyant sur le savoir-faire du sport (la constitution historique des fédérations), nous allons devoir développer tout un écosystème amateur local et régional.

Les élus politiques locaux ont montré leur intérêt pour l'esport pour des raisons diverses : stratégies de réélection, rayonnement de leur territoire, nouvelle branche du numérique, réappropriation possible des votes de la jeunesse...

La mise en place d'antennes régionales de France Esports, les différentes études et rencontres avec les élus devraient permettre de poser les bases d'une pratique saine de l'esport. Et enfin proposer aux joueurs des réelles possibilités de pratique de l'esport.

Pour un esport éthique, débarrassé des intérêts particuliers :

L'histoire de l'esport en France est ponctuée d'incidents : non-paiements des cashprize/salaires, des écoles et/ou cursus non réglementés font payer aux jeunes des milliers d'euros en leur promettant monts et merveilles, des influenceurs sont empêtrés dans des affaires de harcèlement...

Le secteur est encore jeune, les places sont chères, et nous n'avons pas encore assez avancé sur certaines questions liées à la formation. Quels jeunes former ? Par qui ? Existe-t-il réellement des personnes pédagogues pouvant former à leur métier bien souvent appris sur le tas ?

On voit fleurir partout des écoles privés qui vous vendent un cursus très rapide. Le tout pour la modique somme de 8000€ ! Une misère pour qui veut réaliser ses rêves et faire de sa passion un vrai métier. Les dernières révélations concernant la Montpellier Gaming Academy ne me font malheureusement pas mentir...

Autant vous dire que ces organismes, souvent privés, ne mènent à rien et sont une véritable



honte. Nous devons lutter contre ces fraudes et mettre en place des moyens de faire de la prévention auprès des parents et des jeunes. Lutter contre le décrochage scolaire ne passera jamais par ces cursus et ces écoles fantômes, bien que l'idée d'aller jouer à League of Legends dans un château puisse faire rêver.

Notre course pour l'institutionnalisation et la reconnaissance de l'esport ne pourra pas se faire sans que nous ayons réglé ces problèmes - ou en tout cas que nous ayons mis en place des éléments concrets qui les contrent et en avertissent des dangers. France Esports a déjà commencé à en appliquer un certain nombre, et notre devoir sera de continuer en ce sens.

Santé :

La pratique de l'esport n'est pas sans risques. Cela va de la simple gêne aux vraies blessures qui peuvent priver un joueur d'une belle carrière.

Certains joueurs de grandes structures ont la chance d'avoir des ostéopathes qui veillent à leur bonne santé. Pourtant, les bonnes pratiques de maintien du corps ou les exercices à effectuer pour prévenir les douleurs et les blessures restent encore méconnus de la plupart des pratiquants.

Une étude faisant le point des meilleurs équipements, des bons positionnements du corps, des exercices qui peuvent prévenir ou atténuer les douleurs sera une des priorités des sujets de la santé et je m'engage à les développer si je suis élu.

Un environnement inclusif et non-toxique :

Être authentifiée joueuse sur un jeu vidéo place la personne quasi automatiquement en situation probable de harcèlement, de préjugés, de stéréotypes genrés et dans le "meilleur" des cas de sexisme bienveillant.

Nous avons la chance à France Esports d'être en contact avec les éditeurs. Nous devons en profiter pour discuter ensemble des aménagements possibles sur leurs jeux qui viennent encadrer et protéger les joueuses de ces comportements toxiques.

Le chemin sera long et semé d'embûches, mais toute avancée sera bonne à prendre. L'objectif étant de parvenir à faire de l'esport un secteur où chacun.e, quelque soit sa couleur de peau, son genre, sa condition physique, son orientation amoureuse et sexuelle, doit pouvoir évoluer dans un environnement non-toxique.

C'est collectivement que nous y parviendrons.

### **Photo de vous**

- [torréfacteur-forme-finale.jpg](#)



## **Signature électronique**

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