



**ASSOCIATION FRANCE ESPORTS**

**PRÉSENTATION**





# SOMMAIRE

- NOTRE VISION
- DÉFINITION PAR FRANCE ESPORTS
- DIFFÉRENTES FAÇONS DE PRATIQUER L'ESPORT
- BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2018
- MANIFESTE
- ECO-SYSTÈME
- LES DIFFÉRENTES DISCIPLINES DE L'ESPORT
- QUI SOMMES NOUS ?
- À PROPOS DE FRANCE ESPORTS
- BUREAU DIRECTEUR
- NOS MISSIONS
- ENJEUX
- CONTACTEZ-NOUS



# NOTRE VISION

## LA CHARTE DE L'ESPORT

### L'esprit sportif

Le respect absolu des règles est la condition préalable à l'égalité des chances entre les compétiteurs et le garant d'un résultat se fondant uniquement sur la valeur de chacun des concurrents.

### Le partage et la convivialité

Les jeux vidéo sont des loisirs impliquant passion et plaisir de jouer, la pratique compétitive ne doit pas les dénaturer. La compétition est aussi un spectacle, une fête collective qui doit être abordée dans un esprit de fraternité et de convivialité.

### Le respect et la solidarité

Un comportement exemplaire à l'égard des autres acteurs de la communauté esportive est le fondement de toute pratique compétitive des jeux vidéo. L'esport unit les hommes et les femmes dans l'effort, quels que soient leurs origines, leur niveau social, leurs opinions, leurs croyances, leur handicap ou leur orientation sexuelle.

**Respecter les règles, Respecter l'adversaire et le public, S'interdire de tricher, Interdire et lutter contre les discriminations, Protéger les mineurs .**





## DÉFINITION

L'esport, pour sport électronique, désigne l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de se confronter par l'intermédiaire d'un support électronique, et notamment le jeu vidéo, et cela quels que soient le type de jeu et la plateforme (ordinateur, console ou tablette).

Ces confrontations de joueurs qui se déroulent sur Internet (online) ou en présentiel (offline), peuvent alors prendre la forme de compétitions locales, nationales ou internationales, organisées et réglementées soit par les communautés de joueurs, soit par des associations ou des sociétés privées spécialisées dans l'événementiel, soit par les éditeurs de jeu eux-mêmes.

Certaines compétitions attirent parfois de très nombreux spectateurs sur place, et sont diffusées en direct sur Internet sur des sites de streaming (dont Twitch.tv est le plus utilisé en Occident).

En prenant appui sur des compétences physiques et mentales, les vainqueurs remportent un titre, une coupe, des lots (bien souvent du matériel informatique), ou des dotations financières (cashprizes) allant de quelques dizaines d'euros à plusieurs centaines de milliers de dollars.

Les meilleurs joueurs sont généralement affiliés à une structure (équipe ou team), qu'elle soit associative ou privée, amateur ou professionnelle, qui peut les indemniser pour leurs déplacements ou les rémunérer pour leurs performances, et qu'ils représentent lors des différentes compétitions auxquelles ils participent.





# DIFFÉRENTES FAÇONS DE PRATIQUER L'ESPORT

LA PRATIQUE ESPORTIVE PEUT SCHÉMATIQUEMENT SE DISPERSER EN QUATRE MODALITÉS :

- 1. Une pratique de loisir** constituée de joueurs qui s'adonnent à la confrontation vidéoludique entre amis, de manière informelle, hors compétitions et classements dans le jeu.
- 2. Une pratique amateur** constituée d'esportifs qui s'engagent dans une pratique compétitive épisodique ou régulière, qu'elle soit lors de LAN ou de parties classées sur Internet.
- 3. Une pratique professionnelle** constituée de pro-gamer engagés dans une pratique compétitive constante et intensive pour laquelle ils sont rémunérés régulièrement.
- 4. Une pratique de spectacle**, transversale aux trois premières, constituée de streamers qui animent la diffusion de leurs parties, en compétition ou non, dans le but de divertir.

PRATIQUE	PRATIQUANT	COMPÉTITION	RÉMUNÉRATION RÉGULIÈRE	ENJEU PRINCIPAL
LOISIR	JOUEUR	NON	NON	AMUSEMENT SOCIABILITÉ PROGRESSION
AMATEUR	ESPORTIF	LAN & ONLINE (PARTIES CLASSÉES & LADDER)	NON (LOTS, CASHPRIZES)	TITRE DE LA COMPÉTITION
PROFESSIONNELLE	PRO-GAMER	LAN & ONLINE (PARTIES CLASSÉES & LADDER)	OUI (SALAIRES, PRESTATIONS, CASHPRIZES)	TITRE DE LA COMPÉTITION
SPECTACLE	STREAMER	OUI OU NON LAN & ONLINE (PARTIES CLASSÉES & LADDER)	OUI OU NON (DONS, SALAIRES, PRESTATIONS)	AMUSEMENT



## ESPORT :

“ENSEMBLE DES PRATIQUES QUI PERMETTENT  
À DES JOUEURS DE S’AFFRONTER PAR  
L’INTERMÉDIAIRE D’UN JEU VIDÉO”

### PRATIQUANTS D’ESPORT

#### PRATIQUE COMPÉTITIVE (AVEC ENJEU)

RANKED/LADDER et/ou LANS/BYOC/ONLINE

#### ESPORTIFS PROFESSIONNELS

LANS/BYOC/ONLINE  
AVEC RÉMUNÉRATION RÉGULIÈRE

#### ESPORTIFS AMATEURS

RANKED/LADDER  
et/ou LANS/BYOC/ONLINE  
SANS RÉMUNÉRATION RÉGULIÈRE

#### ESPORTIFS DE LOISIRS

PRATIQUE LIBRE ET INFORMELLE  
NI COMPÉTITIONS NI ENJEUX  
(MULTIPLAYER PvP)

#### ESPORTIFS DE SPECTACLE

ESPORTAINMENT ET STREAMING



# BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2018

À PROPOS DE FRANCE ESPORTS

CONSOMMATEURS D'ESPORT  
**5 066 000**  
soit 12% des internautes



PRATIQUANTS D'ESPORT  
**2 080 000**  
soit 5% des internautes



Esportifs de loisirs  
**1 149 000**  
soit 2,8% des internautes



Esportifs amateurs  
**931 000**  
soit 2,2% des internautes





# MANIFESTE

Nous voulons faire de l'esport une pratique complète et responsable !

France Esports est la première association au monde à représenter l'ensemble de l'écosystème dans son modèle. Joueurs, Clubs, Organismes, Promoteurs, Sociétés de services, développeurs et éditeurs... Tous sont autour de la table dans un même but, le bien commun de l'écosystème et le développement responsable de la filière esport en France.

Construite sur un modèle associatif dont les statuts actuels datent de Novembre 2017, l'association s'évertue depuis plus d'un an à identifier la chaîne de valeur de l'esport, ses acteurs, à lister et prioriser les sujets à traiter pour développer de manière responsable la filière. Un chantier titanesque qu'il est nécessaire de mener pour construire et structurer en quelques années un esport souple, multidisciplinaire et simple d'accès, basé sur le monde amateur.

France Esports est maintenant identifié par les autorités institutionnelles et travail en lien étroit avec la Direction Générale des Entreprises, bras armé du ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique, en priorité à la structuration du monde amateur du niveau national aux petites localités en initiant des réflexions et des projets régionaux en lien avec les institutions locales.

France Esports ambitionne de pouvoir demain devenir un modèle fédéral 2.0 piochant les bonnes pratiques des univers sportifs, éducatifs et culturels, véhiculant des valeurs fortes à ses pratiquants et intégrant les spécificités de la filière comme la propriété intellectuelle ou la dématérialisation de l'activité. En parallèle nous échangeons avec de nombreux pays afin de construire un esport universel, où la pratique deviendrait accessible au plus grand nombre dans le respect de nos valeurs.

*Stephane Fulkine*

Président de France Esports

# ECOSYSTEME

## UNE GRANDE VARIÉTÉ DE DISCIPLINES ET DE JEUX

Le terme « esport » souffre d'une **confusion récurrente**. Contrairement aux idées reçues, il ne se réduit pas seulement aux jeux vidéo de « simulations sportives » qui miment des activités sportives réelles, comme le football (FIFA ou PES) ou le basketball (NBA 2K).

L'esport concerne au contraire une **grande variété de genres vidéoludiques**, que l'on pourrait nommer des disciplines esportives : jeux de stratégie, jeux de combat, jeux de tir, jeux de réflexion, jeux de cartes...

Chacune de ces disciplines peut alors également se subdiviser en **différents sous-genres** : les jeux de combat en 2D, en 3D, en arène, sur plateformes...

Enfin, chacune de ces catégories comporte un nombre plus ou moins important de titres vidéoludiques qui offrent la possibilité à des joueurs de s'affronter.

Au final, l'esport se pratique sur **un très grand nombre de jeux**.

Cependant, **tous les jeux esportifs ne jouissent pas de la même visibilité**. Seuls quelques-uns comme League of Legends, Hearthstone ou Counter-Strike connaissent une forte médiatisation en raison du nombre de pratiquants, de viewers sur Internet, du montant des cashprizes, ou de la mise en spectacle des compétitions.

Parallèlement, une grande majorité de jeux sont composés de **scènes compétitives qui évoluent dans une relative confidentialité**.

© Nicolas Besombes - Docteur en sciences du sport et membre du conseil d'administration France esports





## JEU VIDEO

Allonger la durée de vie des Jeux  
 Communiquer sur la cible  
 Développer de nouveaux modèles Economiques  
 Créer et développer une communauté

DEVELOPPEURS  
 EDITEURS  
 DISTRIBUTEURS  
 PRESTATAIRES TECHNIQUES

STREAMING WEB  
 DIFFUSEURS TV  
 SPONSORING  
 MEDIA SPECIALISES  
 MEDIA GENERALISTE

## DISTRIBUTION

Développer l'audience cible  
 Développer l'audience Grand Public  
 Attirer les annonceurs  
 Acquérir les droits de diffusion  
 Structurer la redistribution les droits de diffusion

## PRATIQUE

# ECOSYSTEME ESPORT

## CONSOMMATION

## COMPETITION

Structurer la pratique Pro et Amateur  
 Confirmer les modèles Economiques  
 Développer une communauté  
 Développer outils, produits, équipements  
 Attirer et conserver les sponsors

ORGANISATEURS  
 LIGUES  
 CLUBS  
 EQUIPEMENTIERS  
 SALLES  
 INSTITUTIONS

MATCHMAKING  
 FORMATION  
 BETTING  
 FANS SITES  
 BAR ESPORTS

## SERVICES

Développer les modèles Economiques  
 Acquérir une nouvelle cible  
 Suivre la législation  
 Convertir la cible esports en consommateurs







# QUI SOMMES NOUS ?

## À PROPOS DE FRANCE ESPORTS

Association loi 1901 à but non lucratif, créée en avril 2016, sous la bienveillance du secrétariat chargé du Numérique (Axelle Lemaire).

France Esports se donne pour objectif de rassembler les acteurs du sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration efficace et un canal de communication fédérée.

Interlocuteur représentatif et actif auprès des pouvoirs publics sur toutes les questions de régulation et de compétitivité (Ministères de l'Économie, de l'Intérieur, des Finances, Collectivités Territoriales, Communes...).

10 membres fondateurs (organiseurs de compétitions, équipes sportives, médias spécialisés, créateurs de jeux vidéo).

### À l'origine de :

La législation des compétitions de jeux vidéo (loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016)

La législation relative à l'organisation d'événements compétitifs (Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017)

La législation sur les contrats de joueurs professionnels (Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017)

Depuis Juin 2017, reconfiguration de l'association en 3 collèges.



# À PROPOS DE FRANCE ESPORTS

## BUREAU DIRECTEUR

(PRÉSIDENT, VICE-PRÉSIDENT, SECRÉTAIRE GÉNÉRAL)

## CONSEIL D'ADMINISTRATION (12 MEMBRES)

4 REPRÉSENTANTS  
DES JOUEURS

### LES JOUEURS

ENVIRON  
3000 PERSONNES PHYSIQUES  
(96% HOMMES ET 4% FEMMES)

4 REPRÉSENTANTS  
DES PROMOTEURS

### LES PROMOTEURS

ENVIRON  
60 PERSONNES MORALES  
(ÉQUIPES ASSOCIATIVES OU  
PROFESSIONNELLES,  
ORGANISATEURS, MÉDIAS,  
ÉQUIPEMENTIERS...)

4 REPRÉSENTANTS  
DES ÉDITEURS

### LES ÉDITEURS

5 PERSONNES MORALES  
(DONT 2 SYNDICATS QUI  
REPRÉSENTENT ENVIRON 50  
CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO)

## MOUNIR MAHJOUBI

Secrétaire d'Etat auprès du Premier ministre,  
chargé du Numérique

Remise du baromètre France Esports / Médiamétrie





## BUREAU DIRECTEUR



**STÉPHAN EUTHINE**

Président de France Esports



**EMMANUEL MARTIN**

Secrétaire de France Esports



**NICOLAS BESOMBES**

Vice-Président de France Esports



la chose



# NOS MISSIONS

PÔLE STRUCTURATION & ÉTUDES	PÔLE COMMUNICATION	PÔLE JURIDIQUE	PÔLE FINANCEMENT
<p>Vocabulaire de l'esport Définition de l'esport Valeurs et Charte Baromètre de l'esport</p> <p>Impact sur la santé publique : mixité sociale, des genres, des générations, des handicaps... Protection du jeune public</p> <p>Développement Reconnaissance Encadrement et formation</p>	<p>Site Internet Réseaux sociaux Relations Presse Relations institutionnelles Veille esport Mailing List Newsletter</p>	<p>Aide à la création d'un club Aide à la création d'une compétition esportive Suivi de la régulation des compétitions et des contrats de joueurs</p> <p>Régulation des compétitions Online Rédaction d'un contrat type de base pour association (Travail et prestation) Rédaction de statuts types pour un club associatif Rédaction de tutoriels Diffusion d'images d'esport</p>	<p>Suivi de la Trésorerie Suivi des adhésions Budgétisation des actions Plan de financement de l'association</p>





# ENJEUX

Structuration	Sport et esports suivent un mouvement diamétralement opposé. Si le sport s'est historiquement organisé du local vers l'international, l'esport quant à lui, pratique dématérialisée par essence et intrinsèquement sans frontières, s'est d'abord constitué à l'échelon international avec des compétitions de joueurs de très haut-niveau, et peine à prendre en considération les spécificités nationales et locales de chaque pays pour se développer.
Intégrité	Si l'esport partage de nombreuses similitudes avec le sport, il lui emprunte également ses dérives. Dopage cognitif, triche informatique, ou paris truqués sont autant de phénomènes déviants pour lesquels l'esport débute à peine à se doter d'organismes de régulation indépendants et légitimes.
Sanitaires	Les inquiétudes récurrentes des parents et des pouvoirs publics relayés par les médias concernant la sédentarité des joueurs, le contenu violent des jeux vidéo, les pratiques excessives et comportements addictifs qui entraîneraient un isolement social doivent encourager la communauté scientifique à poursuivre ses recherches afin d'émettre des préconisations objectives dénuées de considérations affectives et moralisatrices.
Juridiques	Le développement de l'esport passe inévitablement par son encadrement juridique. La question de la propriété intellectuelle est ainsi centrale dans la pratique esportive puisqu'elle en fait même sa singularité par rapport au sport. Cependant, de nombreuses thématiques restent également encore en suspens en France, que ce soit au sujet des lootboxes, des paris esportifs ou bien encore des compétitions en ligne.
Économiques	Le modèle économique de l'esport ne peut pas se restreindre à l'investissement quasi-exclusif de sponsors privés au risque de fragiliser une nouvelle fois le secteur d'activité comme ce fut le cas lors de la crise financière de 2008. Financement participatif, billetteries, vente des droits de diffusion ou bien encore subventions publiques sont autant de solutions à envisager et à développer.
Médiatiques	L'arrivée de l'esport à la télévision soulève des problématiques liées à la forme et au contenu proposés, que ce soit en termes de droits de diffusion des compétitions, de respect des normes PEGI ou de publicité masquée potentielle.
Éducatifs	Si le sport jouit aujourd'hui d'un système éducatif très complet, que ce soit pour les pratiquants, les encadrants ou pour les professionnels de l'industrie, l'esport doit dès maintenant songer à la formation de ses formateurs, à l'encadrement des différents publics de pratiquants (du loisir au haut-niveau), et à la professionnalisation de tous les métiers de son secteur.
Sportifs	Enfin, directement liés aux enjeux éducatifs précédents, les questions relatives à l'optimisation de la performance des esportifs de haut-niveau, la prévention de leurs blessures et la détection des futurs talents sont décisives pour la pérennisation de la pratique esportive.



**FRANCE ESPORTS, POUR LA PROMOTION ET LE DÉVELOPPEMENT DES SPORTS ELECTRONIQUES**

**CONTACTEZ-NOUS:**



[bureau@france-esports.org](mailto:bureau@france-esports.org)

[www.france-esports.org](http://www.france-esports.org)



**la chose**