



RAPPORT D'ACTIVITÉ 2019



EDITO

La reconnaissance de l'esport s'est renforcée par notre collaboration avec le Ministère de l'Économie et des Finances et de la Direction Générale des Entreprises, la convention d'objectifs en signature avec le Ministère des Sports et enfin le partenariat avec le CNOSF. Des pas historiques qui soulignent l'intérêt grandissant des pouvoirs publics pour notre secteur.

Depuis deux ans, France Esports travaille avec Médiamétrie sur le Baromètre France Esports. Cet outil nous permet d'expliquer au mieux ce que représente notre secteur. Outre la pratique, l'esport c'est également la diffusion des compétitions qui sont visionnées par plus de 7,3 millions d'internautes.

Cet intérêt grandissant des Français.e.s pour l'esport s'est intégré dans la politique de plusieurs collectivités territoriales qui souhaitent s'impliquer dans le développement de notre secteur. France Esports va ainsi se structurer en régions avec une politique décentralisée qui aura pour but de fédérer les acteurs locaux et soutenir les appels à projets.

Nous démarrons une nouvelle étape pour 2020 ; celle de la structuration de l'écosystème et du développement d'outils opérationnels destinés à nos membres. Appels à projets, aide à la recherche de subventions, de sponsoring, outils de communication, guide pour les organisateurs, les clubs, les parents, code de conduite pour les joueurs, système de certification des formations et des événements.

France Esports doit devenir un support pour tous et toutes pour nous aider à faire évoluer et progresser notre activité en France et au-delà, de manière responsable.

Stéphane Euthine,
Président de France Esports



SOMMAIRE

Edito	2
Sommaire	3
France Esports	4
Présentation	
Les missions de France Esports	
Les adhérents	
Le conseil d'administration	
Faits marquants 2019	8
Les assises de l'Esport	
Feuille de route Esports	
Baromètre France Esports 2019	
Retour sur les actions de 2019	10
Affaires publiques	
Conférences et partenariats	
La Paris Games Week	
Avancement des groupes de travail	14
Régionalisation	
Relations internationales	
Formations	
Communication	
La vie de l'association	16

FRANCE ESPORTS

Présentation

L'association France Esports a été créée en 2016, lors d'une assemblée constitutive tenue au Ministère de L'Economie et des Finances, à l'invitation du Secrétariat d'État chargé du Numérique. France Esports a 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, qu'ils soient Joueurs, Promoteurs, ou Éditeurs.

L'association représente les intérêts communs du monde amateur, du monde professionnel ainsi que des agents économiques du secteur des sports électroniques avec pour objet de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principaux fondamentaux de l'Olympisme (*Article 1 de ses statuts*).



Présentation de la loi pour une république numérique portée en 2016 par Axelle Lemaire. Cette loi est le résultat du groupe de travail ayant mené à la création de France Esports

Les missions de France Esports



Promouvoir et développer l'esport de manière durable à l'échelle locale, nationale et internationale. Grâce à de nombreux projets impliquant les différents adhérents de l'association et avec ses partenaires, France Esports travaille sur de nombreux axes de travail.

Rassembler tous les acteurs de l'esport au sein d'une plateforme de collaboration efficace et d'un canal de communication fédéré.



Agir à titre de **représentant principal auprès des pouvoirs publics** en ce qui concerne la facilitation d'une concurrence équitable dans l'esport. France Esports développe ses relations avec les institutions publiques nationales et les collectivités territoriales pour faciliter la représentation du secteur.

Les adhérents

L'association a évolué vers son nouveau modèle de gouvernance en mai 2017 pour accueillir 3 collèges distincts afin

de représenter de manière fédératrice l'ensemble des acteurs du secteur, tant amateurs que professionnels.

Collège des Promoteurs

Environ **70 membres** commerciaux et associatifs (équipes, organisateurs, médias, équipementiers)

4 représentant.e.s

Collège des Joueurs et des Joueuses

Environ **1000 membres** (joueurs loisirs, amateurs, semi-professionnels et professionnels)

4 représentant.e.s

Collège des Éditeurs

11 membres (dont deux syndicats)

4 représentant.e.s

Le Conseil d'Administration

12 membres élu.e.s pour 2 ans



Le conseil d'administration

Élu pour 2 ans, les membres du Conseil d'Administration portent la voix de leur collège au travers de leur vote.

Les conseils d'administration accueillent également les membres fondateurs pour leur connaissance du secteur.

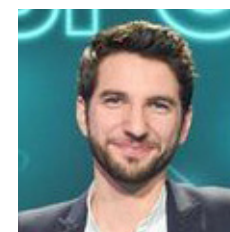
Représentants du collège des promoteurs



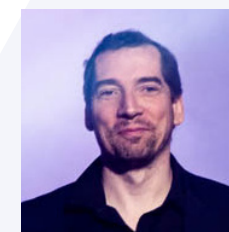
ESL
Désiré KOUSSAWO



FREAKS 4U GAMING
Samy OUERFELLI



JK GROUPE
Olivier MORIN



LDLC EVENT
Stephan EUTHINE

Représentant.e.s du collège des joueurs et des joueuses



Nicolas BESOMBES



Christine FICHOT-KEY



Fabien MARTINEZ



Lexane SIRAC

Représentant.e.s du collège des éditeurs



ACTIVISION BLIZZARD
Willy DUHEN



RIOT GAMES
Damien RICCI



S.E.L.L.
Emmanuel MARTIN



UBISOFT
Virginie GRINGARTEN

FAITS MARQUANTS 2019

Les assises de l'Esport



Une attention plus grande du gouvernement pour favoriser l'émergence de l'esport a été portée cette année avec les « Assises de l'esport ».

L'organisation conjointe de ses tables rondes avec la Direction Générale de l'Economie (DGE), la Direction des Sports (DSS) et France Esports a permis la mise en place d'une série d'ateliers consultatifs.

Ce projet piloté par Chloé Borie, Chargée de Mission Esport à la DGE, a réuni divers

profils, actifs dans le secteur de l'esport.

Les thèmes de travail ont été élaborés avec la participation de France Esports :

- La **structuration** nationale et locale,
- L'**inclusivité** dans les compétitions,
- La **formation et le statut** de joueur et joueuse professionnel.le,
- Le **développement** économique et l'innovation
- L'**attractivité** de la filière via l'organisation d'événement internationaux.



Vous pouvez retrouver les enregistrements vidéo de ces tables rondes sur notre site Internet.

Atelier 1

- [Structuration de l'esport amateur](#)
- [Ethique et esport](#)

Atelier 2

- [Esport, mixité et handicap](#)
- [Esport, santé et lien social](#)

Atelier 3

- [Formation des joueurs et joueuses de haut-niveau](#)
- [Statut des joueurs et joueuses professionnel.le.s](#)

Atelier 4

- [Création d'une filière « esport »](#)
- [Les métiers autour de l'esport](#)

Atelier 5

- [Accueil des grands événements esportifs et Paris 2024](#)

Feuille de route Esports

Les assises de l'esport ont permis de prioriser l'action du gouvernement pour accompagner les besoins d'une filière en constante évolution.

Ces tables rondes ont permis la construction d'une **Feuille de route** avec pour objectif de faire de la France **le leader européen du secteur esportif** d'ici 2025. France Esports est largement sollicité pour atteindre ce but. Plusieurs axes sont développés.

Parmi ces derniers :

- Promouvoir le développement d'une **pratique esportive responsable** et socialement valorisée
- Accompagner la **création d'une filière de formation**, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau
- Mettre en place une **politique de soutien au développement** des acteurs français de l'esport
- **Valoriser l'attractivité de la France**, de ses territoires et de son écosystème.



« Notre pays peut compter sur l'engagement des professionnels du secteur, privés comme associatifs, fédérés autour de l'association France Esports dont le modèle collégial inspire d'autres écosystèmes à l'international. »

Cédric O, Secrétaire d'Etat chargé du Numérique

Baromètre France Esports 2019

Pour la seconde année consécutive, France Esports, accompagnée de Médiamétrie, a présenté les résultats de **son enquête nationale** visant à identifier et mieux connaître les joueurs et joueuses d'esport en France. Cet outil permet de représenter l'écosystème et l'industrie esportive. L'édition précédente du Baromètre France Esports avait apporté tout autant d'informations que de nouvelles interrogations.

L'association a donc approfondi le travail effectué l'an dernier en proposant une édition 2019 de **l'étude plus complète, plus précise et plus détaillée.**

► Disponible sur france-esports.org

Ces chiffres robustes et fiables concernant l'esport en France ont pour but d'être relevés de manière régulière afin d'observer les évolutions mais aussi :

- De quantifier et segmenter la part de la population française que France Esports représente
- De mesurer la notoriété et la consommation d'esport
- D'identifier les usages et pratiques d'esport pour mieux connaître les joueurs et joueuses réparti.e.s en différentes catégories
- D'analyser les caractéristiques spécifiques aux sportifs qui participent à des compétitions



« Loin de la caricature du joueur isolé socialement dont le seul loisir est de s'immerger dans les mondes virtuels, le baromètre met à jour des pratiquants et pratiquantes aux loisirs culturels et sportifs multiples et variés. »

Nicolas Besombes,
Vice-Président Santé, Société et Education

La consommation d'esport en France

7,3M de consommateurs et consommatrices

En hausse par rapport à l'année précédente, le nombre d'internautes qui ont suivi des compétitions de jeux vidéo au cours de l'année écoulée souligne la popularité et la notoriété grandissantes de l'esport sur le territoire.

La pratique de l'esport en France

L'esport est constitué d'une multitude de communautés aux cultures distinctes. Usages, pratiques, plateformes privilégiées sont autant d'indicateurs qui permettent d'en faire émerger les singularités et ainsi mieux saisir la grande diversité des amateurs de jeux vidéo et d'esport.

Joueur.se Grand Public

joue à des jeux vidéo d'affrontement :
- Sans classement
- Sans compétition

10,6 millions

21,7% des internautes de plus de 15 ans

50% des 15-34 ans

52% / 48%

Esportif.ive Loisir

joue à des jeux vidéo d'affrontement :
- Avec classement
- Sans compétition

2,9 millions

5,9% des internautes de plus de 15 ans

68% des 15-34 ans

71% / 29%

Esportif.ive amatrice

joue à des jeux vidéo d'affrontement :
- Avec classement
- Avec compétition

1,3 millions

2,6% des internautes de plus de 15 ans

91% des 15-34 ans

90% / 10%

Les données récoltées ont fait émerger trois grandes catégories de joueurs et joueuses selon leur modalité de pratique du jeu vidéo d'affrontement. Chacune de ces catégories témoigne des pratiques esportives différentes et des typologies de joueurs et joueuses variées.

RETOUR SUR LES ACTIONS DE 2019

Affaires publiques

L'esport est une préoccupation grandissante pour les parlementaires.

Denis Masségli a présenté en juillet les travaux du groupe de travail parlementaire sur l'esport. **France Esports a contribué à ce groupe de travail.**

A cette occasion, le député a insisté sur la difficulté pour la France d'être attractive en matière d'esport : les conditions de travail les plus attractives pour les joueurs sont à l'étranger, du fait notamment d'une fiscalité avantageuse.



De plus, le droit du travail français n'est pas immédiatement adaptable aux spécificités de l'esport : marginal en termes d'emploi et qui connaît des ajustements sur le plan du droit du travail par rapport aux autres pays qui proposent des conditions de travail plus flexibles.

France Esports s'est régulièrement entretenu avec Denis Masségli au cours de la rédaction de son rapport afin de faire avancer certaines propositions et émettre d'autres recommandations pour favoriser le développement du secteur.

Son rapport contient **16 recommandations**, parmi lesquelles :

- Mettre en place **une tutelle ministérielle** pour France Esports
- Introduire **un meilleur encadrement de la formation** des joueurs de jeux vidéo à travers la création d'un label France Esports
- **Améliorer la structuration de la filière amateur** du jeu vidéo en compétition, dont France Esports serait la tête de réseau
- Créer **une homologation France Esports des événements esportifs**, avec un cahier des charges comportant des critères d'inclusion, de mixité et d'accessibilité
- **Inciter à la conclusion d'accords** entre éditeurs et France Esports sur les questions de propriété intellectuelle dans les compétitions amateurs
- **Réviser le statut du joueur professionnel**, qui est trop rigide et ne permet donc pas de répondre aux besoins des professionnels
- Mettre en place **une politique de visa** adaptée aux esportifs.

Conférences et partenariats



« Sport et Esport, que la partie commence ! »
colloque co-organisé avec le CNOSF

Dans le cadre d'une collaboration globale entre France Esports et le Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF), la seconde édition du colloque « **Innovation Sport** » a pris place durant une demi-journée afin de développer le rapprochement entre les mouvements Olympique et sportif et l'industrie esportive.

A l'occasion de cette journée, les acteurs du sport et de l'esport se sont retrouvés autour de tables rondes abordant de nombreux sujets clés pour les deux secteurs. A l'issue de cette journée, le CNOSF et France Esports ont signé **un accord pour un partenariat** ayant pour objectif de resserrer les liens entre les deux univers.



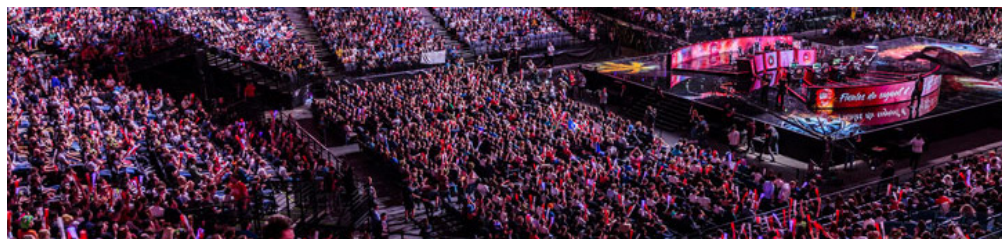
Conférences Poitiers Esports Meetings 2019

Dans la dynamique de la Gamers Assembly, plus grand rassemblement de joueurs et joueuses en France, Grand Poitiers se positionne comme le territoire de l'esport avec les Poitiers Esports Meetings. Sur deux jours, cet événement réunit des professionnel.le.s du secteur de l'esport autour de rendez-vous professionnels et de conférences.

Cette année, France Esports a participé à la construction de ce programme de conférences autour de quatre sujets.



- Structuration de la pratique amateur de l'esport ;
- Formations et métiers de l'esport ;
- Les sources de financement de l'esport ;
- Les opportunités de développement à l'international.



Conférences avec Level 256 en amont des Worlds

Level 256 et France Esports se sont associés pour organiser un cycle de conférences lors de la semaine de l'esport avec des experts internationaux. Trois conférences sur divers thématiques ont été proposées au public local.



Cycle de trois conférences thématiques en partenariat avec Level 256 :

- Esport et modèles compétitifs avec Romain Bigeard (*Riot Games*) et Vincent Marty (*ESL France*) ;
- Esport et Innovation avec Tobias Scholz de l'Université de Siegen, Allemagne ;
- Esport et contrats de joueurs avec Gaylor Rabu de l'Université d'Aix-Marseille et Geoffroy Lebon, Juriste spécialisé sport et esport.

La Paris Games Week 2019

Tournois inclusifs PGW

Tournois inclusifs "CapGame Arena" organisés par CapGame **en partenariat avec France Esports, Level 256 et la Paris Games Week** : Pour cette seconde édition, trois tournois se sont déroulés sur PES 2020 (*Konami*), Street Fighter V (*Capcom*) et Forza Motorsport 7 (*Microsoft*). Près de **40 compétiteurs et compétitrices** ont participé aux phases de qualifications qui ont eu lieu à l'UFR STAPS de l'Université Paris Descartes, tandis que les phases finales se sont tenues le lendemain



sur la scène PGW de la Paris Games Week. Sur le tournoi Street Fighter V, c'est la joueuse "Amelitha" de l'équipe Rebird qui l'a emporté.



Conférence PédaGoJeux PGW

Dans le cadre du partenariat avec l'association PédaGoJeux, France



Esports a mis en place lors de la PGW, un atelier à destination des ambassadeurs

régionaux de PédaGoJeux afin de les sensibiliser à l'esport. Cet événement s'est tenu en deux temps : une première conférence introductive afin de dresser **un panorama de l'état actuel de l'esport en France**, suivi d'une table ronde composée de Marion Lopez (*joueuse CS:GO indépendante*), Laura Déjou (*Coach Fortnite, MCES*), Mehdi Sakaly (*CEO WGF*) et Hervé Delattre (*Père de Lutti*) autour de **la thématique de l'environnement familial**.

LA VIE DE L'ASSOCIATION

Travail en mode projet

Les groupes de travail

France Esports organise ses actions opérationnelles en groupes de travail désignés et validés lors de l'Assemblée Générale. Les sujets sont généralement portés de manière transversale par plusieurs collèges.

Les adhérent.e.s peuvent rejoindre chacun de ces groupes de travail pour apporter leur expertise sur les sujets traités.



Formations

Création de Formation de formateurs (CREPS Poitiers)

Dans le cadre de la création d'une filière de formation, France Esports a accompagné le CREPS de Poitiers sur leur offre de formation de "coach sportif de haut niveau".

La formation est essentiellement centrée sur la transmission de connaissances liées à la haute performance, l'organisation de séances, la relation entraîneur-entraîné, les facteurs de performance, etc.

Toutes les compétences liées à l'esport ne sont pas prises en compte dans la formation.

Groupes actifs pour 2020

- Développement de la responsabilité des promoteurs, joueurs, joueuses et clubs
- Structuration régionale de l'esport amateur
- Accompagner les parents
- Diversité dans l'esport
- Esport & Jeux Olympiques 2024



Recensement et définition de la filière de formation dans l'Esport

Dans l'optique d'informer les étudiant.e.s et les parents sur les cursus scolaires amenant à se spécialiser dans l'esport, France Esports cherche à recenser les formations pour établir une définition plus claire de la filière esport.

Cette action a pour objectif de proposer une reconnaissance spécifique à ces organes pour assurer la pertinence et la qualité de leur programme.



Relations internationales

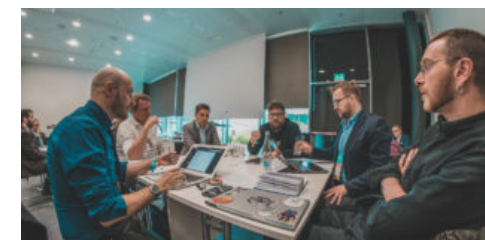
Notre souhait a été de construire une forte relation avec les homologues de France Esports à l'international afin d'amener une entente européenne sur les sujets esportifs.

A la suite d'un regroupement des instances européennes esportives à Lausanne, France Esports a pris part au comité de création de l'Esports Europe Federation (EEF).

Bien qu'impliquée depuis les prémices du projet, France Esports a fait le choix de ne

pas candidater à l'EEF au vu du manque de clarté sur les objectifs cette structure.

France Esports conserve néanmoins des relations avec ses homologues à l'international



Régionalisation

France Esports s'est donné pour mission de structurer la pratique esportive amateur afin de répondre aux besoins du secteur. Tout d'abord, en encadrant la pratique de manière responsable mais aussi en supportant le développement du tissu économique territorial.

Pour ce faire, France Esports va régionaliser son action pour structurer au mieux les divers acteurs dans toutes les régions de France. Cela permettra d'apporter un interlocuteur unique pour les collectivités territoriales qui souhaitent s'investir dans l'esport.





Site Internet

Un outil clé pour partager aux adhérent.e.s et aux personnes curieuses nos actions, nos projets et nos ressources.



France Esports, pour la promotion et le développement des Sports Électroniques

Association loi 1901 à but non lucratif, France Esports se donne pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration efficace et un canal de communication fidèle – qu'ils soient joueurs, Promoteurs, ou Créateurs Éditeurs de jeux.



Les conférences vidéos



Les prochains événements



Emission O'Gaming

Suite aux élections des représentant.e.s du Conseil d'Administration, France Esports a souhaité s'adresser à tous les joueurs et joueuses pour présenter ses actions et projets à venir. Cette intervention a pris place sur la chaîne Twitch d'O'Gaming.



Le Site Internet de France Esports regroupe dans son onglet "Ressources" de nombreux documents permettant de comprendre au mieux le secteur de l'esport et l'association notamment les baromètre France Esports, la charte de l'association, définition & Orthographe, Kit Presse, Présentation France esports ou encore, des infographies sur divers sujets.

Pour permettre de recenser et de promouvoir les événements esportifs français, le Site internet dispose également d'un calendrier que tout.e internaute peut remplir.

Newsletter

Chaque mois, l'association communique à ses adhérents l'avancement des projets en cours, les événements esportifs à venir ainsi que les actualités du secteur.

Guide de l'organisateur

Pour aider les structures qui souhaitent se lancer dans l'organisation de compétitions esports, France Esports a réalisé un « Guide de l'organisateur » qui sera complété par la suite.

Ce document comporte des informations et conseils sur les réglementations concernant le secteur, sur le sponsoring, la déclaration de compétitions ou encore la demande d'accord aux éditeurs.



Guide des parents avec PédagoJeux

Grâce à leur connaissance et leur réseaux, le collectif PédagoJeux et France Esports ont lancé un large projet autour de la sensibilisation des parents à l'esport.

Cette action compte notamment la rédaction d'un guide de l'esport à destination des parents pour les aider à appréhender au mieux le loisir de leurs enfants.

Ce guide comportera le témoignage de parents de joueurs et joueuses professionnel.le.s pour apporter les meilleures réponses aux interrogations des parents.





Pour plus d'informations :

bureau@france-esports.org

www.france-esports.org

Retrouvez toute l'actualité de France Esports
sur les réseaux sociaux



[franceesports](https://www.facebook.com/franceesports)



[france-esports](https://www.linkedin.com/company/france-esports)



[@Fra_esports](https://twitter.com/Fra_esports)