



RAPPORT D'ACTIVITÉ 2020



Avec le soutien de





EDITO

La crise sanitaire Covid 19 qui frappe le monde depuis le début de l'année 2020 touche durement le secteur de l'esport comme tous les secteurs liés à l'évènementiel. L'association l'a particulièrement ressenti puisqu'elle a été impactée très fortement dans l'implication de ses membres parfois en difficultés personnelles ou professionnelles.

Pour autant France Esports ne s'est pas mise en veille durant cette période, et, même si une partie de ses ressources humaines a été affectée par rapport aux années précédentes, elle a pu compter sur une implication énorme de la part de certains de ses membres présents malgré le contexte.

Si le calendrier de l'association a été bousculé par l'actualité, dans son organisation, dans les sujets abordés et leurs priorités, nous avons choisi de mettre de côté notre travail de fond, même prioritaire, pour nous concentrer sur des sujets plus utiles à nos membres sur le court terme.

Nous avons ainsi privilégié une identification de l'impact de la crise sur notre secteur pour en sortir des propositions d'aide à la relance ainsi que des recommandations pour la tenue d'événements sportifs pendant la crise sanitaire en adaptant les directives de l'Etat concernant l'évènementiel sportif.

Après quelques mois, notre association a pu reprendre une actualité en phase avec la feuille de route de l'Etat, en travaillant à nouveau sur les sujets de fond et en réorganisant notre fonctionnement en groupes de travail, autour de grandes thématiques.

Stéphan Euthine,
Président de France Esports



SOMMAIRE

ÉDITO

2

SOMMAIRE

3

FRANCE ESPORTS

4

Présentation
Les missions de France Esports
Les adhérents
Le conseil d'administration

FAITS MARQUANTS 2020

8

Une année 2020 particulière
Étude d'impact du Covid 19
Mesures soumises au
gouvernement
TVA sur la billetterie de l'esport
Ateliers de la rentrée
Baromètre de l'association
Cartographie de la filière
formation

LA VIE DE L'ASSOCIATION

14

Groupes de travail
Site internet
Newsletter
Outils interne à l'association
Modification des statuts
Communication
Structuration
SSE

FRANCE ESPORTS

Présentation

Depuis 2016, 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).

Au début de l'année 2020, l'association s'est particulièrement activée autour des grands axes listés dans la feuille de route 2020 - 2025 de l'esport de l'état avec comme priorité :

- 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 esport.

France Esports est soutenu dans ses efforts et ce, malgré la crise sanitaire, par **le ministère des sports** avec une convention d'objectifs, par un partenariat avec **la Banque des Territoires** et **La Direction Générale des Entreprises**, nous accompagne notamment avec le soutien du **secrétariat d'état en charge du numérique**. France Esports continue sa démarche de soutien des fédérations sportives dans leur stratégie d'intégration de l'esport lancée avec **le CNOSF** en 2019.



Les missions de France Esports



Promouvoir et développer l'esport de manière responsable et 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 et défendre les intérêts des acteurs de l'esport au sein d'une plateforme de collaboration efficace et d'un canal de communication unifié.



Agir, à titre de représentant majeur de l'écosystème, auprès des pouvoirs publics pour tous les sujets qui concernent l'esport.

France Esports développe ses relations avec les représentants et les élus des pouvoirs publics, au niveau national, et directement avec les collectivités au niveau territorial pour faciliter le développement du secteur.



LA GOUVERNANCE

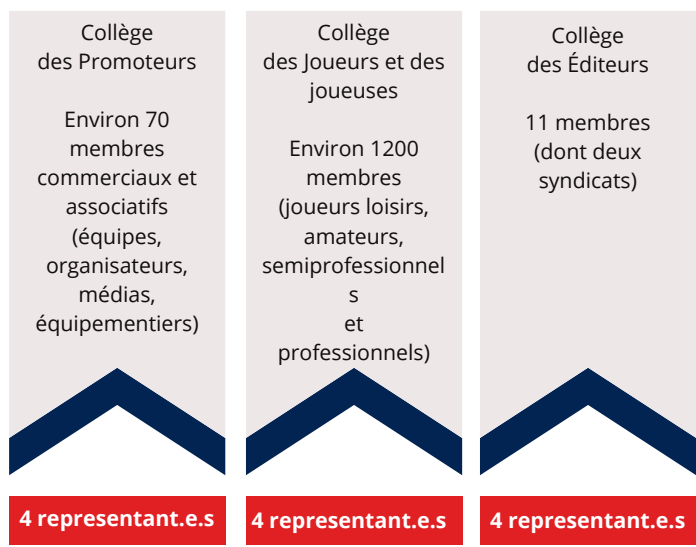
Les adhérents

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)

Collège des JOUEURS et des JOUEUSES : environ 1200 membres (joueurs loisirs, amateurs, semi-professionnels et professionnels)

Collège des ÉDITEURS : 10 membres (dont deux syndicats)



Le Conseil d'Administration
12 membres élu.e.s pour 2ans



Le Conseil d'Administration

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

Le Conseil d'Administration accueille également les membres fondateurs de l'association 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 éditeurs



ACTIVISION BLIZZARD
Willy DUHEN



RIOT GAMES
Howon LEE



SELL
Nicolas VIGNOLLES



UBISOFT
Virginie GRINGARTEN

Représentant.e.s du collège des joueurs



Nicolas BESOMBES



Christine FICHOT-KEV



Tony RUBIO



FAITS MARQUANTS 2020

Une année 2020 particulière

La crise sanitaire qui frappe le monde depuis le début de l'année 2020 n'a pas épargné le secteur de l'esport ce qui a heurté très fortement l'implication des membres souvent en difficultés que ce soit personnelles ou professionnelles depuis ses débuts.

L'association s'est rapidement mobilisé autour de la thématique de soutien de notre secteur en période de crise. Quelques semaines de réorganisation ont permis de travailler sur un formulaire, à l'intention de notre secteur, et à la proposition d'actions de soutien au secteur transmises aux élus.

L'association a également revu ses priorités de fond en organisant des ateliers à la rentrée sur la base des sujets priorisés par le CA et les membres.

Les groupes de travail se sont réorganisés en fin d'année autour des grandes verticales de l'association.

- Gestion de l'**Association**
- **Communication** interne et externe
- **Structuration** nationale et internationale
- **Santé, Société et Éducation**

La filière de formation et la structuration territoriale ont été aussi l'objet d'une attention particulière de la part de nos membres avec un travail sur la cartographie et une classification des organismes de formation. Ainsi qu'un travail sur la refonte de nos statuts afin développer des antennes territoriales.



Étude d'impact du Covid 19

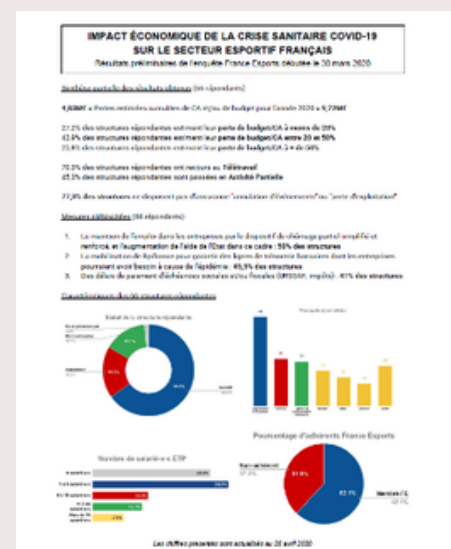
Afin d'évaluer l'impact économique de la crise sanitaire et de la crise économique qui en découle sur le secteur français de l'esport, l'association a mené une enquête auprès de ses membres et de l'ensemble du secteur.

Un questionnaire auto-administré a été diffusé par mail et sur les réseaux sociaux (Twitter et LinkedIn) afin de recueillir des données objectives de l'estimation des pertes des acteurs du secteur.

Les données récoltées ont été anonymisées afin de rédiger un rapport à destination des communautés mais surtout des pouvoirs publics afin de s'assurer que l'esport serait pris en compte des dispositifs de relance du gouvernement.



Les résultats ont ainsi permis de faire émerger une liste de mesures transmise au ministère de l'Éducation Nationale et des Sports, et au ministère de l'Économie, de l'Industrie et du Numérique.





Proposition d'action de soutien à la filière pendant et après la crise sanitaire

- Interview des acteurs de l'esport sur leur situation
 - Impact des outils mis en place par le gouvernement
 - Récolte de propositions spécifiques à l'esport
- Création et production d'un rapport
- Transmission du rapport aux Ministères des sports et au secrétariat d'État chargé du numérique.

Un échange avec le ministère des sports a permis de proposer des solutions aux différentes structures sportives pour maintenir leurs activités.

Une partie du guide de l'organisateur a également été travaillée pour communiquer sur les points essentiels à prévoir pour respecter les conditions sanitaires en cas d'organisation d'évènement.

TVA sur la billetterie de l'esport

L'association a menée une action autour de la demande d'alignement du traitement de la TVA sur la billetterie de l'esport à celle du Sport et de la Culture. Déjà proposé en 2016 dans le rapport du Député Rudy Salles et du Sénateur Jérôme Durain, cet alignement à 5,5% de la TVA a été proposé officiellement par France Esports au député Denis Massegli et au groupe d'étude jeu vidéo (GEJV), ainsi qu'à certains Sénateurs et une Sénatrice (Michel Savin, Jérôme Durain et Christine Lavarde) dans le cadre du vote du Projet de loi Finance de 2021.

Si la mesure n'a malheureusement pas aboutie, elle a franchi un premier cap de reconnaissance en étant validée au Sénat pour atterrir dans la navette parlementaire.

La sensibilisation des élus aux besoins du secteur et les relations institutionnelles seront maintenant développées et entretenues pour que ce type d'actions soit approfondi dans le futur, en y agrégeant de nouvelles propositions sortant du groupe de travail Droit et Législation.



Les ateliers de la rentrée

Le calendrier des ateliers d'été, rendu compliqué pour tous par la crise sanitaire, a été décalé à la rentrée, d'où leur nouveaux noms : les Ateliers de la Rentrée.

Dans le cadre de leur mise en place, le bureau de l'association a produit un formulaire pour interroger tous les membres afin de détailler les thématiques prioritaires pour les adhérents et récupérer des commentaires destinés à servir de socle de travail lors des ateliers.

Un Conseil d'Administration étendu s'est réuni autour des 6 thématiques prioritaires pour le bureau et les membres :

- La Structuration Nationale et Régionale de l'esport
- L'esport tolérant (Diversité)
- Les clubs esportifs amateurs (modèles et formats)
- La législation des compétitions en ligne
- Les guides de France Esports
- Les outils internes de l'association

Le conseil a abouti, lors de ces ateliers, à une proposition d'objectifs et de livrables pour l'année 2021. Le plus urgent étant celui des outils internes proposant de basculer l'ensemble de la communication des membres sur Discord et de conserver Slack comme point froid de l'association et comme seul outil de gestion.



Baromètre France Esports 2020

Cette troisième édition reprend les éléments des deux premières (quantification de la notoriété de l'esport, des pratiques, des usages et de sa consommation) en venant consolider les chiffres par une méthodologie toujours inédite : échantillonnage principal très important (5550 répondants) auquel s'ajoute un échantillon secondaire issu du Collège des Joueurs de 880 personnes.

La nouveauté de cette année concerne la déclinaison du baromètre à l'échelon régional, dans le but de proposer des données fiables sur lesquels s'appuyer pour les acteurs locaux et aux collectivités territoriales qui veulent développer leurs activités sportives.

Cette nouvelle formule du Baromètre a été présentée lors du Grand Festival Gaming en ligne en présence de notre nouveau partenaire : la Caisse des Dépôts et des Consignations. L'infographie a fait l'objet d'un article complet sur le site de l'Association, tandis que le Baromètre étendu réservé aux membres a été diffusé dans la newsletter du mois de novembre.

En ce qui concerne les baromètres étendus des régions Île-de-France, Occitanie et Auvergne-Rhône-Alpes sont accessibles sur demande aux acteurs de ces régions.



Identification de la filière formation

France Esports a lancé un groupe de travail suite aux ateliers de la rentrée afin de cartographier les organismes de formations identifiés de notre secteur. Une campagne d'information à destination de ces organismes a eu lieu pour leur permettre de tous participer au groupe de travail puisqu'ils ne peuvent pas encore adhérer à l'association pour les risques de labellisation.

Le groupe a produit une cartographie publiée début 2021 sur notre site internet. Il s'agit de la première phase qui sera suivie par la création d'un label France Esports répondant à des critères en cours de définition.

Stratégie :

- Identification des OF - Ok
- Classification des OF - Ok
- Définition des critères de « labellisation » - 2021
- Organisation de la labellisation - 2021
- Organisation du comité de labellisation -2021

LES DIFFÉRENTES TYPOLOGIES DE FORMATIONS À L'ESPORT DANS L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





LA VIE DE L'ASSOCIATION

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 collègues. Les membres adhérents peuvent rejoindre chacun de ces groupes de travail pour apporter leur expertise sur les sujets traités. L'association fonctionne maintenant sous la forme de groupes de travail autonomes répartis sur quatre grands axes supervisés par le Président et ses Vice-Présidents.

- Gestion de l'Association
- **Communication** interne et externe
- **Structuration** nationale et internationale
- **Santé, Société et Éducation**

Site Internet

Un outil clé pour partager aux membres adhérents et aux personnes curieuses nos actions, nos projets et nos ressources. 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 sportifs français, le site internet dispose également d'un calendrier que chaque membre peut remplir.



Newsletter

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

Outils internes à l'association

L'atelier constate que les outils actuels ne répondent pas efficacement aux besoins de nos membres. Certaines réflexions et actions menées par le Bureau et le Conseil d'Administration peuvent ainsi être perçues comme difficilement accessibles pour certains. Afin de briser cette chaîne, l'atelier propose de basculer les principaux échanges de l'association sur un outil plus proche des codes de nos adhérents.

Il a été décidé que le serveur Discord Joueurs deviendrait très prochainement celui de l'association. Tous les groupes de travail passeront donc par cet outil pour se réunir mais aussi pour transmettre les documents de type compte rendus. Ces derniers devront être stockés sur le Google Drive de l'association et sur un outil de communication descendant. Ce dernier pourra être le Slack de l'association, reformaté pour la gestion unique des documents à destination des membres cotisants. Les informations seront disponibles au même niveau sur les deux outils. Les personnes n'utilisant pas Discord et ne désirant pas suivre d'échanges interminables avant de trouver les comptes rendus, pourront le faire directement sur Slack.

Modification des statuts de France Esports

Le groupe de travail des statuts de l'association a donc été missionné pour proposer une version viable des statuts au Conseil le plus rapidement possible pour pouvoir organiser une Assemblée Générale Extraordinaire au premier trimestre 2021 et basculer sur ce nouveau format pour l'association.

L'AGE a permis une refonte des statuts de France Esports et notamment sur la représentativité des clubs associatifs au sein même du modèle de gouvernance de l'association.

Le premier sujet fut de rapidement procéder à une refonte des statuts de l'association France Esports pour permettre la création d'antennes territoriales. Ce projet de refonte a mobilisé le groupe de travail toute l'année ainsi que le Conseil d'Administration pour arriver à une rédaction faisant l'unanimité pour être proposée en Assemblée Générale Extraordinaire. Les groupes régionaux vont maintenant pouvoir se créer et aborder les collectivités locales avec une proposition de stratégie territoriale unifiée et le soutien d'une structuration nationale reconnue et identifiée par les pouvoirs publics.



COMMUNICATION



Le sujet soulève une problématique de valeur ajoutée à l'adhésion qui peut être résolue avec des guides à deux niveaux. Le premier, basique, permettant à toute personne (même non-membre de l'association) de bénéficier des grandes lignes de ces guides de l'esport et de lancer un projet dans de bonnes conditions. À un second niveau, les guides seront approfondis et plus complets pour nos adhérents, leur permettant d'avoir accès à des ressources et des informations plus importantes. Enfin les ressources humaines ne permettant pas de se disperser sur plusieurs livrables à la fois, l'atelier préconise de continuer de focaliser les ressources sur le guide de l'organisateur avant de lancer un nouveau thème en groupe.

Les outils internes de l'association

Il a été décidé que le serveur Discord Joueurs deviendrait très prochainement celui de l'association. Tous les groupes de travail passeront donc par cet outil pour se réunir mais aussi pour transmettre les documents de type compte rendus. Ces derniers devront être stockés sur le Google Drive de l'association et sur un outil de communication descendant. Ce dernier pourra être le Slack de l'association, reformaté pour la gestion unique des documents à destination des membres cotisants. Les informations seront disponibles au même niveau sur les deux outils. Les personnes n'utilisant pas Discord et ne désirant pas suivre d'échanges interminables avant de trouver les comptes rendus, pourront le faire directement sur Slack.

Réseaux sociaux



Afin de garder le contact avec notre écosystème, l'association a continué de communiquer sur ses réseaux et a surtout relayé les informations mises à disposition par la Direction des Sport et la Direction des Entreprises quant aux dispositifs qu'il était possible d'activer pour les acteurs du secteur de l'esport et plus particulièrement des lieux de pratique et des métiers de l'évènementiel.

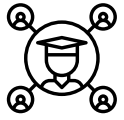
L'association a notamment dû faire preuve d'une démarche solidaire en mettant à disposition toutes les ressources possibles au soutien du secteur pendant la crise sanitaire.

Guide de l'organisateur

La rédaction du guide de l'organisateur s'est étoffée de plusieurs thématiques pendant cette année, avec notamment : Organiser pendant la Crise Sanitaire de la Covid 19; comment financer son évènement esport; comment déclarer et obtenir les autorisations nécessaires à l'organisation de son évènement esport.







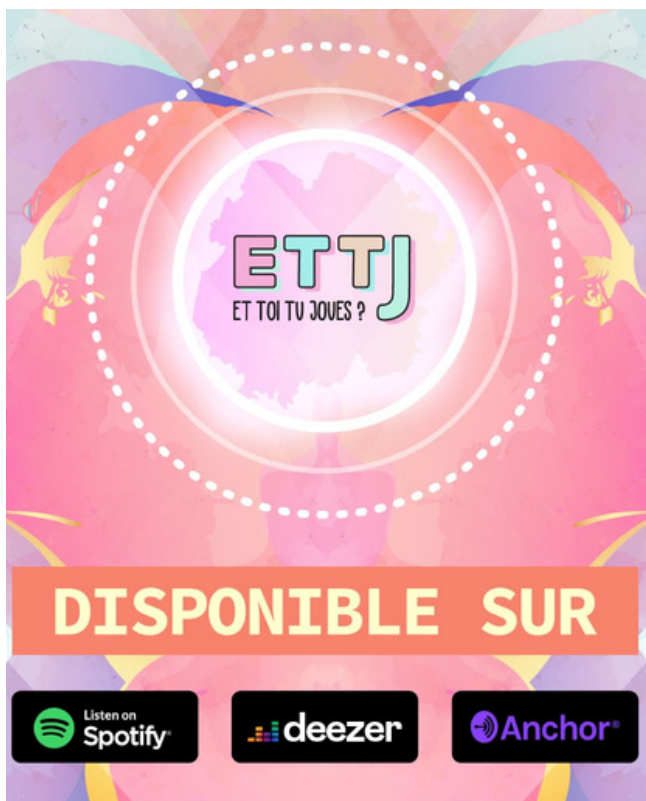
SSE (SANTÉ, SOCIAL, EDUCATION)

Diversité

Le groupe de travail "Diversité" du pôle SSE de l'association s'est réuni à de très nombreuses reprises au cours de l'année. Constitué d'acteurs impliqués sur ces questions (Women In Games, Game Her, Cap Game ou Silver Geek), plusieurs projets ont été menés.

La première initiative est partie de la volonté du groupe de mettre en lumière des personnalités féminines du secteur. Le format choisi s'est porté vers le podcast (facilement accessible) intitulé "Et toi tu joues ?"

Diffusé sur différentes plateformes, l'objectif du podcast est de mettre en avant les parcours de jeunes femmes du secteur qui occupent différents postes (joueuses, casteuses, manageuses, communicantes, dirigeantes, etc.). Le premier épisode était consacré à Iris Elbazis, les suivants ont été enregistrés avec Seaya, Freyja et Stéphanie Harvey. Ils seront publiés régulièrement dans les prochains mois.



La deuxième a consisté au référencement de l'ensemble des initiatives nationales et internationales (réseaux d'entraide, compétitions, chartes, etc.) sur le sujet afin de constituer une base de données et un annuaire à destination du secteur.

Esport Tolérant

L'atelier conclut au besoin de proposer des outils à destination de notre écosystème (organisateur, clubs, joueurs, France Esports) en priorisant selon les ressources les différents sujets et notamment la diversité genrée, ethnique, générationnelle et l'inclusion des personnes en situation de handicap suite aux nombreuses annonces animant les réseaux sociaux. Plusieurs dispositifs ont ainsi été identifiés et hiérarchisés afin de définir les actions à mener dans les prochains mois.

Création de Formation de formateurs

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 était 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.

Le groupe de travail a vite identifié la nécessité de concentrer ses efforts sur la formation d'éducateurs sportif avec un travail orienté autour d'un BPJEPS Esport. Le groupe a produit un dossier à destination de France Compétence afin de faire reconnaître ce métier comme métier émergent. Le dossier n'a malheureusement pas été reçu mais sera reconduit chaque année et le travail sur un diplôme RNCP soutenu par l'association a été initié pour disponibilité en septembre 2022.



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)