



Profession de foi - Élections France Esports 2024 - 2026

Je candidate pour le Collège des créateurs / éditeurs

Nom, prénom : Mariotte, Jean

Nom de la structure : EVA, www.eva.gg

Présentation personnelle :

Diplômé des Arts&Métiers Paristech en 2005, Jean Mariotte crée sa première société, Weavlink, en 2007 après un court passage en consulting.

En 2010, il crée smart&geek, une agence digitale de Brand Content qui compte aujourd'hui une vingtaine de personnes et travaille pour des marques telles que Thales, Total, Deloitte, Allresto, Salomon, Air Liquide, ...

Serial entrepreneur dans la tech et passionné de réalité virtuelle, Jean co-fonde smartVR studio en 2016 qui réalise les premières expériences de Brand Content VR en France en développant notamment une expertise sur la 3D temps réel.

Fort de son expérience acquise, il crée, en 2018, aux côtés de Stéphanie Belle et William Klein, EVA (Esports Virtual Arenas) pionnière sur le secteur de l'esport en réalité virtuelle. La société s'est très rapidement développée grâce à un concept et une technologie unique au monde dans laquelle les joueurs s'affrontent en se déplaçant librement sur une arène de 500m².

Aujourd'hui EVA est implanté dans plus de 30 villes en France et en Belgique, ainsi qu'une première salle aux Etats-Unis. Elle compte plus de 50 collaborateurs au siège basé à Montreuil.

Pourquoi souhaitez-vous être élu-e au Conseil d'Administration et représenter votre Collège ? Quel est votre projet pour France Esports ? Quels sont les projets qui vous animent ?

Passionné d'esport depuis toujours et malgré les actions menées depuis plusieurs années, l'esport n'est parfois, toujours pas considéré comme un vrai sport, du fait qu'il n'y ait pas de dépense physique. Il est clé que les éditeurs travaillent à changer cette vision trop restrictive de l'esport aujourd'hui.

Au cours de mon expérience EVA, nous avons défriché un nouveau secteur / marché, du convaincre, expliquer notre concept et travailler à faire comprendre en quoi l'esport et sport ne font déjà plus qu'un. EVA proposant également une vraie dépense physique, je pense être aguerri à défendre le statut de l'esport et aider les éditeurs à s'aligner sur le discours à tenir.

L'autre sujet clé pour faire reconnaître l'esport officiellement est le blocage lié au fait que les IP's appartiennent aux éditeurs avec la problématique majeurs de pousser un éditeur ou un autre pour des compétitions officielles tels que les JO par exemple. Il me tient à cœur de réunir tous les acteurs sur secteur et politiques afin d'arriver à trouver l'équilibre qui permettrait de lever les freins et mettre l'esport de manière officielle dans tous les grands événements mondiaux sportifs.

Photo :

<https://drive.google.com/file/d/1y3KW4FrMdaL4-zC8yp2Pqaod2B0EVDaP/view?usp=sharing>

EVA (Esports Virtual Arenas) est une startup française créée en 2018 pionnière sur le secteur de l'esport en réalité virtuelle. Fonctionnant sur un modèle de franchise, la société s'est très rapidement développée grâce à un concept et une technologie unique au monde dans laquelle les joueurs s'affrontent en se déplaçant librement sur une arène de 500m². Les salles EVA sont équipées de bars esports afin d'accueillir au mieux le public et d'offrir une expérience spectateur unique au monde. Son jeu After-H a demandé plus de 3 ans de développement.

EVA est aujourd'hui implanté dans plus de 22 villes à travers la France, 2 en Belgique, 1 au États-Unis et poursuit son expansion à travers le monde. Grâce au succès des premières salles ouvertes en 2021, le déploiement s'est accéléré avec pas moins de 46 salles en cours d'installation. EVA prévoit d'atteindre 100 salles en France d'ici 2025 dont 30 salles ouvertes d'ici la fin 2023.