



RAPPORT D'ACTIVITÉ 2021



Avec le soutien de



ÉDITO

L'année 2021 est une année charnière pour notre association qui lutte contre le désengagement de certains membres pendant la crise sanitaire. Les modèles économiques de l'esport sont comme beaucoup fragilisés. Le manque d'évènements et de rendez-vous physiques qui soudent habituellement nos communautés nous a aussi durement challengé.

Mais l'association n'a pas perdu le cap et se renforce cette année de nouveaux adhérents engagés, sur des partenariats et l'ouverture aux sympathisants.

Les rapprochements institutionnels sont aussi mis en difficulté par manque de rendez-vous physiques durant la crise sanitaire. De plus, les priorités de l'état et des territoires évoluent pendant l'année au rythme de l'actualité. Et si elles nous demandent de nous impliquer plus dans les échanges nationaux, elles nous ont rappelées l'urgence des rapprochements territoriaux.

Le temps est à l'unité pour notre secteur afin de parler d'une voix unie qui permettra aux nouveaux "intéressés aux sujets esport" comme les collectivités et la filière sport qui ont besoins de projets et d'accompagnement pertinents.

Plus que jamais, France Esports doit unir les voix de tous les acteurs du secteur sous une même bannière, sans pour autant contraindre ces acteurs, afin de répondre aux enjeux développement de la filière esport.

Une année 2021 sous le signe du renouveau et de la préparation à la prochaine étape pour l'association.

Stéphane Euthine,
Président de France Esports



SOMMAIRE

ÉDITO

2

SOMMAIRE

3

FRANCE ESPORTS

4

Présentation
Les missions de France Esports
Les collègues
Le conseil d'administration
Changement de gouvernance

FAITS MARQUANTS 2021

8

Les ateliers de la rentrée
Guide de l'organisation
Etude PIPAME
Baromètre de l'association
Sommet institutionnelle
Formation encadrant
Sympathisants

LA VIE DE L'ASSOCIATION

14

Groupes de travail
Newsletter
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 sportive 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. La **Direction Générale des Entreprises** nous accompagne aussi, 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.



VERS DE NOUVEAUX STATUTS

Les collèges

L'association a évolué vers son nouveau modèle de gouvernance en Janvier 2021 pour regrouper le collège des clubs associatifs et des joueurs en un seul collège. Les 3 collèges sont 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)

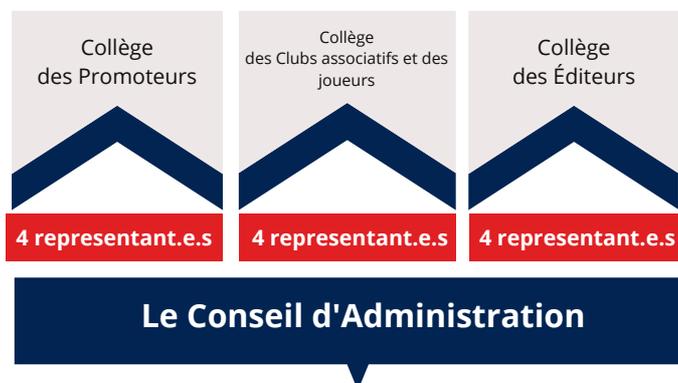
Collège des Clubs associatifs et des joueurs : environ 1200 membres joueurs (joueurs loisirs, amateurs, semi-professionnels et professionnels) et 27 clubs associatifs.

Collège des éditeurs : 5 membres (dont un syndicat)

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.



CHANGEMENT DE GOUVERNANCE

Les membres du conseil d'administration

Les élections se sont déroulées début Janvier 2022 afin d'élire le nouveau conseil d'administration pour la période 2022-2023.

Représentant.e.s du collège des promoteurs



FUTUROLAN
Désiré KOUSSAWO

Président



FREAKS 4U GAMING
Samy OUERFELLI

**Vice-président
Structuration et
trésorier**



MCES
Romain SOMBRET

**Vice-président
IIS**



ASSUR CONNECT
Nathalie BENCHETRIT

**Vice-présidente
Partenariat &
Développement**

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



ZEPHYR
Anais XANTIPE

**Secrétaire
Générale**



PCS
David CANESTRARI

**Vice-président
Structuration**



Anais DIVERCHY

**Vice-présidente
Communication**



ANTHONY MICHEL



FAITS MARQUANTS 2021

Introduction

Une année en demie teinte pour les événements esports mais pour autant riche de livrables pour l'association qui aura mis à contributions ses membres sur des thématiques attendues.

En ligne de mire, l'apport de contenus à destination des nouveaux entrants de notre secteur et une stratégie de structuration globale de la filière.



Les Ateliers de la rentrée de France Esports

Les ateliers de France esports regroupent sont le moment pour l'association de prendre du recul à mi parcours sur nos différents projets et groupes de travail.

Cette année, nous avons décidé d'en faire un rendez ouvert à tous nos membres mais aussi au public en diffusant une restitution le matin des avancées de chacun de nos groupes de travail.

C'est aussi le moyen pour notre association de mettre en lumière et de remercier l'implication de tous ses adhérents sur des sujets qui n'aboutissent pas forcément à des livrables à court terme..

Nos membres ont ainsi pu faire émerger des thématiques jugées prioritaires :

- La structuration des clubs associatifs
- La labellisation
- Le développement durable
- La santé
- Le développement de notre site internet
- Une campagne de recrutement de bénévole

Guide de l'organisation d'évènements esports

Fin Septembre, le guide de l'organisation a été mis à jour, ce travail est le rassemblement de nombreuses années d'expériences de la part de nos membres issue du secteur de l'organisation d'évènements.

Ce guide aborde les sujets :

- Infrastructures et équipements ;
- Article spécifique sur le COVID19
- Financement
- Aspect legal et utilisation des licences
- Diversité

Le groupe de travail continue a faire évoluer ce guide avec des nouvelles thématiques.



Étude PIPAME

France Esports ainsi que La Direction générale des Entreprises (DGE) et la Direction des Sports, en collaboration avec la Caisse des Dépôts, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), et Level 256 (Paris&Co) ont publiés l'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport » conduite par le cabinet de consulting Cepheid de janvier 2020 à septembre 2020, cette année.





Le Baromètre

Les principaux objectifs du Baromètre sont historiquement de définir et quantifier les différentes catégories de joueur.se.s et fans d'esport en France en fonction de leurs usages et pratiques, et d'en mesurer leur évolution au cours du temps pour faire émerger certaines tendances.

Pensée avant tout comme un outil à destination des acteurs de l'écosystème sportif français, l'étude est depuis sa première édition délibérément nationale, de grande ampleur et décorrélée d'objectifs commerciaux.

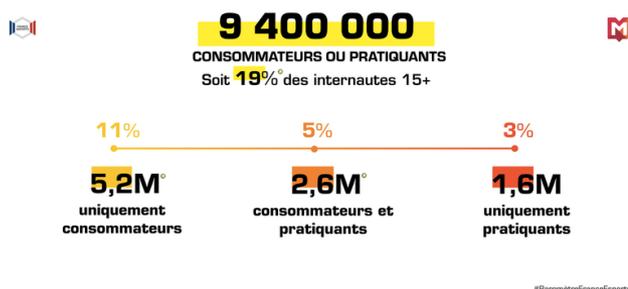
Fidèle à notre volonté de diversifier les indicateurs de ces tendances au fur et à mesure des éditions, nous avons souhaité cette année apporter une coloration « sanitaire » au Baromètre. En effet, parmi les nombreux enjeux auxquels est actuellement confronté le secteur sportif mondial et français, celui de sa pérennisation et notamment celle de la carrière des joueur.se.s en constitue l'un des plus déterminants. Les données de santé récoltées lors de cette nouvelle édition devraient ainsi pour la première fois permettre de dresser une épidémiologie des sportif.ves. français.e.s.



Le sommet institutionnel de l'esport

A l'occasion de l'Esports Bar à Cannes, s'est tenu le premier sommet institutionnel de l'esport en France en présence de fédérations sportives et d'associations régionales. De nombreux intervenants ont pu prendre la parole pour échanger sur l'écosystème français de l'esport.

Le sommet a permis de présenter une étude de cas puis d'organiser une séance de networking informel offrant un moment d'échanges et de collaboration pour discuter du développement du secteur.



Cette nouvelle édition du Baromètre a été présentée lors du Grand Festival Gaming en ligne. 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.



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**

Modification des statuts de France Esports

L'assemblée Générale Extraordinaire a permis de modifier la structuration de l'association et de ses statuts. La représentativité des clubs associatifs a évolué permettant à ces membres d'avoir deux représentants.

Cette modification a également permis la création d'antennes territoriales. Les groupes régionaux peuvent désormais 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.

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.

L'association transmet également via cette newsletter, les appels à projets que nous pouvons recevoir afin que nos membres puissent y répondre.

L'adhésion sympathisante

Cette année, l'association a permis aux acteurs privés et publics non endémiques de soutenir l'association et de pouvoir bénéficier d'un accompagnement concernant leurs projets liés à l'esport.

En devenant un membre sympathisant de France Esports, ces acteurs auront accès à tous les contenus et tous les ateliers destinés aux adhérents ainsi qu'à des prestations de formations, d'accompagnements au montage de votre propre projet ou d'un appel d'offre à l'attention de l'écosystème esport..



COMMUNICATION

Recrutement de bénévoles actifs

L'élan qui s'en est suivi des ateliers a permis de recruter des bénévoles actifs pour assurer et favoriser le développement des projets de la communication.

En parallèle, l'association a produit et communiqué largement une vidéo de présentation de l'association afin de rappeler les missions et enjeux de France Esports.



Les outils internes de l'association

Le nouveau Discord de l'association a vu le jour cette année regroupant tous les membres des collègues de France Esports. Tous les groupes de travail passent donc par cet outil pour se réunir mais aussi pour transmettre les documents de type compte rendus, documents de travail...

Pour faciliter la transmission des informations et des échanges, un drive a été organisé comprenant l'ensemble des documents des différents groupes. Un second drive est à disposition des membres pour trouver facilement les livrables et ressources utiles de l'association.



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 à nos membres et les événements organisés par l'association.



Le site internet

Le site internet est devenu un outil de restitution de notre travail auprès de nos membres mais aussi du grand public. Cette année, il comptabilise plus de 100 000 visiteurs uniques.

Suite aux ateliers de la rentrée, l'association a pris conscience d'une évolution nécessaire de son site internet pour faciliter l'accessibilité des informations à nos membres et sa navigation.

Un onglet "Devenir actif" a été insérer permettant d'avoir une vue d'ensemble des différents groupes de travail de l'association et ainsi de pouvoir les rejoindre.





STRUCTURATION

La stratégie de l'association, qui vise à répondre aux problématiques soulevées par l'État sur sa feuille de route pour l'esport de 2020 à 2025 qui a fait suite aux assises de l'esport, organisées en partenariat avec la Direction Générale des Entreprises et la Direction des Sports, a permis d'aborder plusieurs points.

Le premier sujet est de structurer la pratique sportive amateur jusque dans les territoires. Dans ce but l'association a proposé dès le début de l'année une stratégie de déploiement de France Esports au niveau des interlocuteurs institutionnels territoriaux. Cette stratégie se découpe en étapes successives :

- Stratégie territoriale
- Modification des statuts FE
- Baromètre territorial

Île-de-France

Fiches Régionales

Adhésions	Intelligence Alternative	Empirex SAS	Agence France
McGoness Paris Le Monde	EMM Consulting	Harash SAS	Good Game Management
JK Con'pt	Stratagem	THALIA SAS	IGN
ESPORTS 2020 Anna Siam	Center Coasts	Scoutz-Equus	SPORTS CARRIERE
SCMIA ESPORTS	NAB - Consulting	EXILES SAS	Esport Esport In-à-France
The Power	Quintus C&O Business	SECURIS IN INNOVATIVE	MINIC
REPERAGE ONLINE	UNITEASPORTER	ESPORT GAMING NETWORK BGN	FRANCE ILL GAMING
LE PAYSANCIER ORGANISATION	Supergame SAS / La Chose	INNOVATION	E-SPORT GAMING
Agences SAR	JUNO & NATIVES ESPORTS	ESPORT FOOTBALL ASSOCIATION	ESPORTS
ADSLIB CONNECT	AGENCY	ESPORT FOOTBALL ASSOCIATION	ESPORTS
EMO	AGENCY	ESPORT FOOTBALL ASSOCIATION	ESPORTS
ESPORTS SAS	AGENCY	ESPORT FOOTBALL ASSOCIATION	ESPORTS

Avancement

ETAPES 1 - IDENTIFICATION DES ACTEURS DES GROUPES DE TRAVAIL ET REPERAGES TERRITORIAUX

ETAPES 2 - REPERAGE DES CLUBS ASSOCIATIFS

ETAPES 3 - CARTOGRAPHIE DES ACTEURS DE LA FILIÈRE SUR LE TERRITOIRE

ETAPES 4 - REPERAGE ET VALIDATION DES REPERES REGIONAUX

ETAPES 5 - LANCEMENT DE L'ETUDE SECTORIELLE FRANCE ESPORT REGION

ETAPES 6 - EVENT - RENCONTRE AVEC LES ACTEURS DE LA FILIÈRE SUR LE TERRITOIRE (Even Regional)

ETAPES 7 - ORGANISATION D'UNE REUNION REGIONALE DE REPERAGE ET D'ETABLISSEMENT REGIONAL

ETAPES 8 - ORGANISATION D'UNE ASSISE REGIONALE CONCERTATIVE (MULTIPLIS REPRESENTANTS)

ETAPES 9 - DEPARTURE DE LA STRATEGIE REGIONALE ET CHOIX D'UN COLLABORATEUR

ETAPES 10 - DEPLOIEMENT DES PROJETS TERRITORIAUX

Les clubs sportifs, modèles et formats

L'atelier propose de travailler d'abord sur 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. L'intégration des clubs, plus proches des pratiquants que des promoteurs, dans le Collège joueurs a été proposée au groupe de travail juridique pour le livrable des nouveaux statuts de l'association. En parallèle, l'atelier préconise la création d'un guide à l'attention des clubs pour véhiculer des bonnes pratiques et permettre une uniformisation de ces clubs dans le futur pour être facilement identifiables par les collectivités.

Le contrat de travail

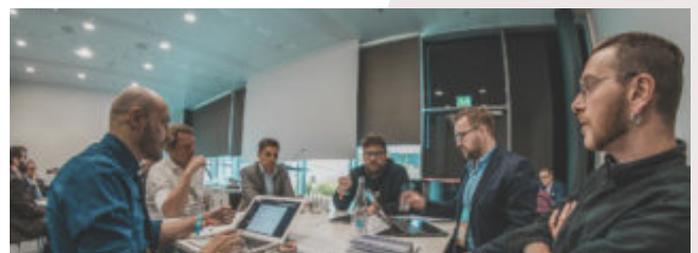
Le groupe de travail Droit et Législation a oeuvré cette année à l'élaboration d'un questionnaire à destination des différents acteurs liés à une relation contractuelle entre le joueur et son club.

L'objectif étant de mener des entretiens par des personnes externes à l'association afin d'éviter les conflits d'intérêts, auprès des joueurs, des clubs, des agents, des coaches et des institutions publiques.

Au long terme, le groupe de travail sera en mesure de proposer une solution contractuelle adaptée à la relation au gouvernement.

La Structuration Nationale et Régionale de l'esport

L'atelier confirme l'objectif de proposer une structuration de notre secteur amateur via plusieurs outils d'accompagnement, mais que la priorité de l'association est de se structurer pour pouvoir proposer un interlocuteur aux différents territoires qui désirent développer notre secteur.





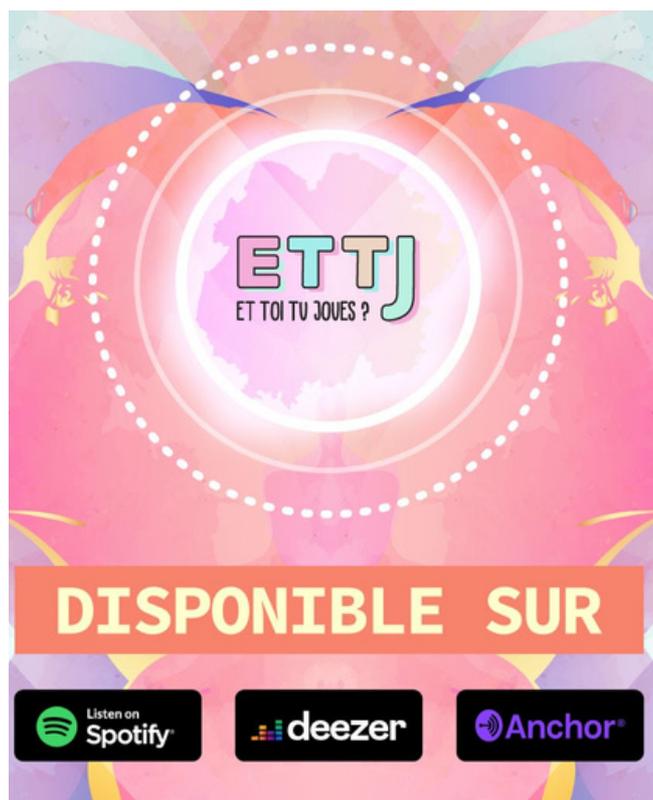
SSE (SANTÉ, SOCIAL, EDUCATION)

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 avec pour objectif une 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)