



RAPPORT D'ACTIVITÉ 2022



Avec le soutien de



ÉDITO

L'année 2022 placée sous le signe d'une nouvelle mandature a eu pour objectif de rassembler la famille de l'esport. Des éditeurs de logiciels aux organisateurs d'événements, des équipes professionnelles aux acteurs amateurs, et bien sûr, les joueurs – tous ont été au cœur de notre démarche. Nous avons œuvré main dans la main, conscients que c'est ensemble que nous pouvons bâtir un avenir solide pour l'esport.

Mais notre ambition ne s'est pas limitée à nos frontières habituelles. Nous avons également ouvert nos bras à ceux qui, bien que n'appartenant pas directement à cet univers, partagent notre passion pour l'esport. Les institutions, les entrepreneurs et les organisations extérieures ont enrichi nos réflexions, insufflant de nouvelles idées et perspectives qui ont élargi nos horizons.

Dans cette dynamique, nous avons créé des opportunités de rencontres, des moments de partage et de collaboration qui ont enrichi nos relations.

À travers ce rapport d'activité, vous découvrirez les réalisations qui ont jalonné cette année exceptionnelle. Des projets novateurs, des événements mémorables, et surtout, une passion partagée qui a été le moteur de chacune de nos actions. Nous sommes fiers des progrès accomplis, tout en gardant à l'esprit que notre travail ne fait que commencer.

Ensemble, nous continuons d'écrire l'histoire de l'esport, en restant fidèles à nos valeurs d'unité, d'innovation et d'inclusion. Les défis à venir ne font que stimuler notre détermination, et je suis convaincu que les succès futurs seront le fruit de notre collaboration continue et de notre engagement indéfectible envers cette incroyable communauté.

Désiré Koussawo,
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 2022	8
Réception à l'Élysée	
Les trophées de l'Esport	
Stand PGW	
Baromètre de l'association	
Rapports institutionnels	
LA VIE DE L'ASSOCIATION	16
Verticales de France Esports	
- Partenariat et Développement	
- Communication	
- Structuration	
- Impact et innovation sociale	



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.



CHANGEMENT DE GOUVERNANCE

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)

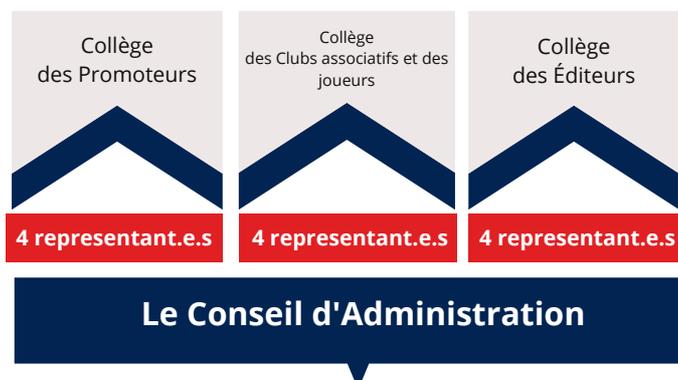
Collège des Clubs associatifs et des joueurs : environ 1200 membres joueurs (joueurs loisirs, amateurs, semi-professionnels et professionnels) et 27 clubs associatifs.

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.



Les membres du conseil d'administration

Les élections se sont déroulés début Janvier 2022 afin d'élire le nouveau conseil d'administration pour la période 2022-2024.

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 2022



Réception en l'honneur de l'esport français

L'organisation de l'événement en l'honneur de l'esport français à l'Élysée, à l'occasion de la Trackmania Cup de l'entrepreneur et acteur majeur de l'esport, Adrien Nougaret, et en présence du Président de la République Française, ainsi que d'une grande partie des acteurs de l'esport français, notamment Laure Valée, ou encore Kamel Kebir alias "Kameto" fut un événement marquant pour l'Association et l'écosystème.

Un moment clé pour l'Association et la reconnaissance du secteur de la part des institutions publiques

Trophées de l'esport

L'événement a été organisé à la Paris Games Week, en partenariat avec le SELL et Webedia dans le but de mettre en avant les champions de l'esport Français. C'est ainsi qu'ont été félicités les meilleurs joueurs, les meilleures équipes, les meilleurs jeux et les meilleurs événements Français.

Pour retrouver les résultats : <https://www.france-esports.org/trophees-esport/>



Stand France Esports à la Paris Games Week

France Esports a tenu un stand France Esports qui a permis de rassembler la "famille" France Esports puisque plus de 50 membres de l'Association ont pu profiter de cette présence pour venir rencontrer l'Association mais également s'ouvrir vers l'extérieur en rencontrant des acteurs de l'esport national, des institutions et acteurs étrangers.



Rapports institutionnels

Une feuille de route a été constituée afin de l'envoyer à tous les candidats à l'élection présidentielle, de façon à les inviter à prendre part au projet de l'esport Français.

Dans le même cadre, L'Association a pu participer au rapport de la Commission Européenne de Laurence Farréng, Députée Européenne et Conseillère Régionale de la Nouvelle Aquitaine, avec qui nous avons pu mettre le modèle de l'esport Français à l'honneur.

Ce modèle a été salué par sa capacité à rassembler tous les acteurs au sein d'un même mouvement, véritable exemple d'inclusion et de travail participatif.



FEUILLE DE ROUTE



Le Baromètre

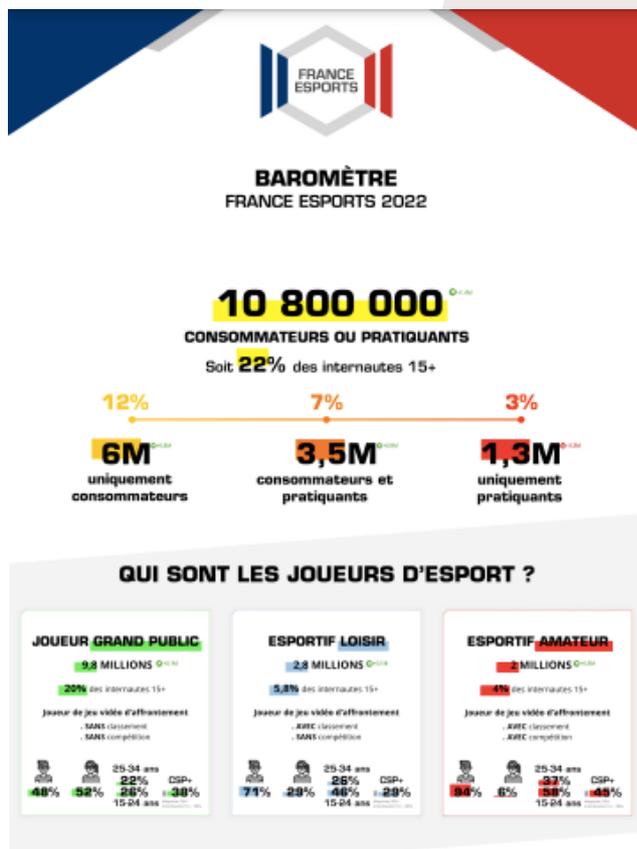
Suite à deux longues années marquées par les restrictions sanitaires liées au COVID-19 et leur impact sur l'événementiel sportif, l'année 2022 aura enfin vu le territoire français ré-accueillir des compétitions en présentiel, qu'elles soient d'envergure internationale ou plus locale. Malgré les effets négatifs de la situation sanitaire sur le nombre de pratiquant.e.s et de consommateur.trice.s en 2020, le secteur a montré toute sa résilience et son adaptabilité en 2021 pour offrir de nouvelles expériences (principalement en ligne) aux joueur.se.s et fans de compétitions vidéoludiques. Les indicateurs évalués par le Baromètre France Esports sont de fait le miroir de l'évolution du secteur, lui-même intrinsèquement lié au contexte social et politique dans lequel il se développe.

Cette édition du Baromètre a été présentée à la Paris Games Week. 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, Auvergne-Rhône-Alpes, Sud et Grand Est sont accessibles sur demande aux acteurs de ces régions.



Pour la cinquième année consécutive, l'association France Esports, accompagnée de Médiamétrie, présente les résultats de son enquête nationale visant à identifier et mieux connaître les comportements des joueurs, joueuses, spectateurs et spectatrices d'esport en France. Outil à la fois fiable et précis, les précédentes éditions du Baromètre ont toujours apporté une multitude d'informations aux acteurs du secteur (clubs, organisateurs, diffuseurs, éditeurs, agences, annonceurs, médias, etc.), aux pouvoirs publics et au grand public. L'association ambitionne ainsi chaque année d'approfondir la méthodologie et les données récoltées en proposant une édition 2022 de l'étude toujours plus complète, plus précise et plus détaillée.





PARTENARIAT ET DEVELOPPEMENT

Club des partenaires

Suite à un besoin d'accompagnement économique de la part des adhérents de France Esports, le Club des Partenaires a été créé. Cette structure permet aux adhérents et organisations extérieurs, de mettre en valeur leurs services et besoins, le tout dans le but de se rencontrer et développer leurs activités économiques ensemble.

Le club des partenaires a permis à l'organisation d'évènements, notamment :

- un webinaire qui a permis à des acteurs extérieurs de présenter leurs actions et la façon dont ils pourraient accompagner les adhérents de l'association ;
- un petit déjeuner sur le thème de la levée de fond et de l'accompagnement patrimonial d'entreprises se développant dans le milieu de l'esport.



Sympathisants

L'ouverture du collège des sympathisants a permis de recevoir des sollicitations des acteurs extérieurs à l'esport, nécessitant un accompagnement des acteurs de l'écosystème sur leurs projets. Ces acteurs extérieurs peuvent être des institutions publiques mais aussi des groupes privées. La concrétisation de ces liens se réalise par la signature de conventions, la réalisation de cahiers des charges et la mise en place d'appels d'offres à destination des adhérents de l'Association.

La verticale Partenariats et Développement est composée de tous ces projets, et à pour objectif de favoriser la création de liens économiques et sociaux, de mettre à disposition les compétences de chacun dans des projets visant tous - de près ou de loin - à développer l'esport.



COMMUNICATION

Les outils internes de l'association

Pour améliorer sa communication, l'association s'est appuyé sur ses outils internes mis à disposition des adhérents :

- L'envoi de la newsletter mensuelle, reçue par tous les adhérents et qui retrace les activités du mois passé, accompagné d'un mot du président ;
- le serveur Discord, sur lequel les adhérents peuvent retrouver des offres d'emploi et de stages envoyées par des organisations membres et partagées à tous, poser des questions générales et participer aux groupes de travail

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.

Un onglet "Club des partenaires" a été insérer permettant d'avoir de favoriser le développement de l'Association

Les statistiques de l'évolution des outils de communication externe

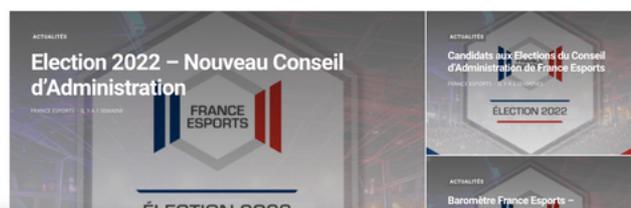
Suite à l'actualité de l'Association cette année, l'évolution des outils de communication externe : twitter, LinkedIn et le site interne de l'Association ont permis de faire évoluer notre visibilité sur nos différents canaux de communication.

La réception en l'honneur de l'esport à l'Elysée, l'organisation des Trophées de l'Esport, la sortie du baromètre 2022, les actions tenues à la PGW et les retombées médiatiques des actions de l'association dans les médias, sont des temps forts ayant permis de mettre en avant l'Association via ses outils de communication externe.



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 fédérée - qu'ils soient Joueurs, Promoteurs, ou Créateurs-Éditeurs de jeux.





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.

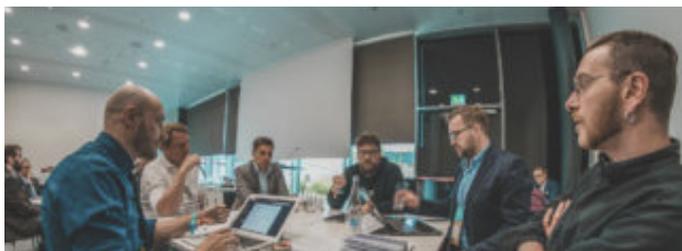
Le premier sujet est de structurer la pratique sportive amateur jusque dans les territoires. Dans ce but l'association a proposé dès le début de l'année une stratégie de déploiement de France Esports au niveau des interlocuteurs institutionnels territoriaux. Cette stratégie se découpe en étapes successives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

- Stratégie territoriale
- Structuration des clubs amateurs

Les clubs sportifs, modèles et formats

L'adhésion de l'UAEF (Union des Associations Sportives de France) et l'ouverture des Antennes Régionales représentent une temporalité idéale pour encourager le mouvement amateur au sein de France Esports, notamment sur des sujets phares discutés dans le milieu amateur comme :

- le modèle économique des associations ;
- la stabilité administrative des associations ;
- la notion de jeunesse et d'éducation populaire, élément en adéquation avec le projet des Antennes Régionales et les volontés amateurs des associations ;
- le développement d'une image populaire saine de la pratique du jeu vidéo amateur.



La Structuration Nationale et Régionale de l'esport

Conformément à sa feuille de route pour 2022, France Esports continue de rapprocher ses membres et de s'impliquer localement afin de mener plus efficacement ses missions auprès des acteurs de l'écosystème esport français.

L'objectif est de promouvoir l'esport en France en créant des antennes régionales sur l'ensemble du territoire pour répondre aux besoins des différents acteurs, tels que les promoteurs, les créateurs, les associations, les joueurs eux-mêmes et les pouvoirs publics. Ces antennes régionales aideront à structurer l'écosystème sportif de manière cohérente et organisée, à décliner la feuille de route nationale au niveau régional, à développer la chaîne de valeur de la filière esport en région et à rassembler les membres actifs du territoire.

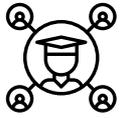
Les antennes Régionales pourront :

- penser leur propre stratégie territoriale ;
- déployer la stratégie et les actions nationales de l'Association en Région

Les régions pourront :

- bénéficier de la stratégie nationale de structuration de France Esports ;
- identifier tous les acteurs de la filière sur leurs territoires ;
- dialoguer avec les parties prenantes de la chaîne de valeur locale pour penser au développement de la feuille de route

Cette année, de nombreux entretiens ont eu lieu avec des régions intéressées par l'initiative et établit un parallèle avec les dossiers instruits par le Conseil d'Administration.



Impact et innovation sociale

Etude d'impact environnemental de la Gamers Assembly 2022

L'empreinte carbone liée à la mobilité

L'estimation de l'empreinte carbone totale liée à la mobilité pour l'événement est de 72 Tonnes.
- 66 Tonnes d'équivalent CO2 provenant des "trajets longue distance"
- 6 Tonnes d'équivalent CO2 provenant de la "mobilité locale"

72 Tonnes



De quoi parle-t-on ?

1 Tonne d'équivalent CO2 représente environ 1 Aller/Retour en avion Paris-New-York, soit 72 trajets.

85%

La mobilité "longue distance"

de l'émission de l'empreinte carbone provient des déplacements de plus de 500 Km Aller/retour pour venir et repartir de l'événement.

Les moyens de transport

55%

Déplacement
des participants se sont déplacés sur une distance de plus de 500 Km Aller-Retour

75%

Transport
des participants sont venus en voiture

50%

Passagers
de taxi de remplissage des véhicules soit 2,5 personnes par véhicule.

La mobilité locale

des participants sont restés plusieurs jours sur Poitiers (moyenne établit à 3,5 jours). Plus de 65% ont eu une solution d'hébergement dans un rayon de 8km ou de 10min de temps de trajet.

87%

Les moyens de transport

84%

VEICULES

7%

TRANSPORT COMMUN

0,5%

VÉLO - TROTINETTE

9%

MINI-BUS

Le questionnaire a été auto-administré entre le 16 et le 29 Avril 2022 à destination des joueurs et du staff de l'événement. La population estimée est de 1344 personnes. Le taux d'engagement de l'étude s'établit à plus de 47%. Les résultats s'établissent sur les réponses de 328 formulaires, représentant les résultats de 920 personnes

Pour poser les premières bases d'un esport plus durable et conscient de son impact sur l'environnement, l'association France Esports, accompagnée de WeeztR, a choisi de mener une **première étude exploratoire pour estimer l'empreinte carbone de la plus grande LAN française** : la Gamers Assembly de Poitiers. En 2022, l'événement a comptabilisé 1349 joueurs inscrits, 442 bénévoles, 14260 visiteurs et 153 partenaires.

Les objectifs de cette enquête sont à la fois de :

1. **Sensibiliser les communautés sportives** au sujet environnemental par une communication autour et pendant de l'événement ;
2. Bénéficier d'une **première estimation d'impact** qui demandera à être affinée et complétée ;
3. Permettre le **lancement de premières réflexions et plans d'actions** sur le sujet.

Compte tenu de la nouveauté de l'expérience et du peu de temps disponible pour sa mise en œuvre, il a été décidé de **limiter le périmètre d'analyse à l'estimation de l'empreinte carbone de l'événement sur la thématique de la mobilité uniquement** (c'est-à-dire les déplacements et les transports), et de **restreindre la récolte des données aux joueurs, au staff et aux bénévoles** (soit une population de 1 944 personnes), et de fait d'exclure les visiteurs.

Cet outil sera développé à nouveau pour l'édition 2023 de la Gamers Assembly, l'Association envisagera de pouvoir faire participer d'autres événements à la constitution de ces données dans le futur.

Au-delà de cette stratégie de développement durable, la verticale Impact et Innovation Sociale, notamment via un code de conduite des joueurs compétitifs visant à encadrer toutes les formes de toxicités et à développer une pratique saine.

01/08/2023

Désiré Koussawo, Président France Esports



Pour plus d'informations :
contact@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)