

# RAPPORT D'ACTIVITÉ 2023

FRANCE ESPORTS

# ÉDITO



Chers membres et partenaires de France Esports,

C'est avec une immense fierté que je vous présente le rapport d'activité de France Esports pour l'année 2023. Cette année a été marquée par une série d'initiatives ambitieuses, de collaborations fructueuses et de succès significatifs pour notre association.

Nous avons travaillé sans relâche pour renforcer notre position en tant qu'acteur central de l'écosystème esport français, tout en promouvant les valeurs d'excellence, d'inclusion et d'innovation qui nous animent.

Nous avons lancé plusieurs projets novateurs visant à professionnaliser l'esport, à promouvoir la diversité et à renforcer notre impact sur le territoire.

Le déploiement du titre d'Animateur Esport, les Trophées de l'Esport et notre participation active à des événements de renommée mondiale témoignent de notre engagement envers l'évolution et la promotion de l'esport en France.

Nous avons également joué un rôle clé dans la promotion de la France comme une destination attractive pour les talents internationaux de l'esport, en travaillant activement à la reconnaissance du Passeport Talent pour les sportifs ou à l'alignement de la TVA pour les événements de notre écosystème. Cette initiative témoigne de notre ambition de faire de la France un leader mondial de l'esport, où les talents du monde entier peuvent s'épanouir et contribuer à l'essor de notre industrie.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers tous ceux qui ont contribué au succès de France Esports en 2023 : nos membres dévoués, nos partenaires, nos bénévoles engagés et passionnés. C'est grâce à votre soutien indéfectible et à votre dévouement que nous avons pu réaliser tant de progrès cette année.

Alors que nous tournons la page sur une année exceptionnelle, je suis convaincu que l'avenir de France Esports est plus prometteur que jamais. Nous sommes résolus à continuer à repousser les limites, à innover et à créer un avenir où l'esport français brille sur la scène mondiale.

Je vous invite à parcourir ce rapport avec enthousiasme et à vous inspirer des réalisations remarquables de notre communauté. Ensemble, nous sommes plus forts, et ensemble, nous continuerons à écrire l'histoire de l'esport en France.

Merci pour votre engagement continu et votre confiance envers France Esports.

Bien à vous,

**DÉSIRÉ KOUSSAWO,  
PRÉSIDENT FRANCE ESPORTS**

# SOMMAIRE

## ÉDITO

PAGE 02

## SOMMAIRE

## FRANCE ESPORTS

PAGE 04

- Présentation
- Les collèges France Esports
- Le conseil d'Administration

## FAITS MARQUANTS 2023

PAGE 07

- Ateliers IPCS
- Nos participations à des évènements
- Les trophées de l'esport
- Déploiement du titre animateur esport
- Task force parisienne
- Les avancées institutionnelles
- Vademecum Esport

## CONVENTION D'OBJECTIFS MINISTÈRE DES SPORTS

PAGE 14

- Le développement de la pratique
- Un environnement de pratique responsable
- La prévention et la santé des pratiquants
- La responsabilité environnementale du secteurs esport

## NOS ANTENNES RÉGIONALES

PAGE 22

- France Esports Nouvelle Aquitaine
- France Esports Grand Est
- France Esports Ile de France
- France Esports Sud
- Accompagnement Région Normandie

# FRANCE ESPORTS

## Présentation

Depuis 2016, l'association représente les intérêts communs du monde amateur, du monde professionnel ainsi que des agents économiques du secteur avec pour objet de développer, promouvoir, encadrer la pratique sportive.

Voici quelques-uns de ses principaux objectifs et activités :

- **Structuration et Régulation** : France Esports travaille à la mise en place de cadres législatifs et réglementaires pour encadrer les pratiques sportives. Cela inclut la protection des joueurs, la clarification des statuts professionnels et amateurs, et la régulation des compétitions.
- **Promotion de l'esport** : L'association s'efforce de promouvoir l'esport auprès du grand public, des institutions et des médias. Elle organise et soutient des événements, des compétitions et des salons pour accroître la visibilité de l'esport.
- **Développement de l'écosystème** : France Esports soutient le développement des structures sportives comme les équipes, les ligues et les associations locales. Elle encourage également les initiatives éducatives et les formations liées aux métiers de l'esport.
- **Représentation des acteurs** : L'association représente les intérêts des différents acteurs de l'esport (joueurs, équipes, organisateurs de tournois, éditeurs de jeux, etc.) auprès des autorités publiques et privées.
- **Recherche et Études** : France Esports mène des études et des recherches pour mieux comprendre les dynamiques de l'esport, identifier les défis et proposer des solutions adaptées. Cela inclut des rapports sur l'état du marché, les comportements des joueurs, et les tendances de l'industrie.

France Esports joue ainsi un rôle crucial pour favoriser un développement harmonieux et durable de l'esport en France, en travaillant étroitement avec les acteurs nationaux et internationaux de l'industrie.



## Les collèges France Esports

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.

### Promoteurs

Ce collège représente la vision des opérateurs économiques (hors éditeurs) de l'écosystème esport. Il inclut les acteurs qui développent des équipes esport, organisent des événements esports destinés au public, ou proposent des services dans le secteur de l'esport.

### Clubs associatifs et des joueurs

Ce collège représente la vision des pratiquants dans l'écosystème esport. Il regroupe les joueurs d'esports amateurs et les clubs esportifs, dont la vision est de proposer des services à leurs membres.

### Éditeurs

Ce collège représente la voix des ayants droit de propriétés intellectuelles de l'esport, tels que les éditeurs de jeux et les studios de développement. Les sociétés, y compris les filiales françaises et étrangères possédant une licence de jeu utilisée en France.

## 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.

### 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**



ACTIVISION BLIZZARD  
Willy DUHEN



RIOT GAMES  
Howon LEE



SELL  
Nicolas VIGNOLLES



UBISOFT  
Virginie GRINGARTEN

### Représentant.e.s du collège des éditeurs

### Représentant.e.s du collège des clubs associatifs et des joueurs



ZEPHYR  
Anaïs XANTYPE

**Secrétaire  
Générale**



PCS  
David CANESTRARI

**Vice-président  
Structuration**



Anaïs DIVERCHY

**Vice-présidente  
Communication**



Anthony MICHEL



# FAITS MARQUANTS



ATELIERS IPCS

NOS PARTICIPATIONS À DES ÉVÈNEMENTS

LES TROPHÉES DE L'ESPORT

DÉPLOIEMENT DU TITRE ANIMATEUR ESPORT

TASK FORCE PARISIENNE

LES AVANCÉES INSTITUTIONNELLES

VADEMECUM ESPORT

## ATELIERS IPCS

Dans le cadre des ateliers "Impulsion politique et coordination stratégique" lancés par le ministère des Sports, le ministère du Numérique et le ministère de la culture, nous avons participé aux sessions dédiées à l'esport. Après des jours de travail intense, nous avons soumis une série de propositions à l'État, présentant :

- Les freins au développement économique de l'esport (visa, TVA)
- Nos travaux sur l'accompagnement de la pratique amateur (cartographie et analyse des structures amateurs en France)
- Les résultats du groupe de travail sur la structuration de l'écosystème esport

Pour répondre à la promesse du président Emmanuel Macron de faire de la France une grande nation esport, la consultation a identifié cinq objectifs :

1. Structurer l'écosystème de l'esport
2. Mieux accompagner la pratique amateur et les associations du secteur
3. Lever les freins au développement de la pratique en France
4. Renforcer la capacité de l'écosystème français à accueillir des événements esports
5. Mobiliser l'écosystème pour accueillir l'Olympic Esports Week en 2024



## NOS PARTICIPATIONS À DES ÉVÈNEMENTS

En 2023, France Esports a activement participé à une série d'événements majeurs, consolidant sa position en tant qu'acteur clé dans le développement de l'écosystème esport en France. Ces participations ont permis de renforcer notre réseau, de promouvoir l'esport auprès du grand public et des institutions, et de faire avancer nos initiatives stratégiques en récoltant des informations précieuses pour mieux orienter nos actions futures. France Esports remercie tous ses partenaires, membres et bénévoles pour leur engagement et leur soutien continu.

Voici un aperçu des principaux événements auxquels nous avons pris part cette année :



### GAMERS ASSEMBLY

En 2023, France Esports a pu participer à la Gamers Assembly, l'un des événements esports les plus emblématiques de France, se déroulant chaque année à Poitiers. Notre participation à cet événement a été marquée par plusieurs initiatives et activités visant à promouvoir l'esport et à renforcer notre engagement envers la communauté esportive :

- Sensibiliser les visiteurs aux enjeux environnementaux
- Soutenir la compétition amateur
- Renforcer la promotion et la structuration de l'esport à travers la participation à des conférences

Notre équipe a profité de l'événement pour rencontrer des acteurs clés de l'esport, consolider notre partenariat avec Grand Poitiers et renforcer notre réseau. Ces interactions ont été cruciales pour partager des idées, collaborer sur des projets futurs, et unir nos forces pour le développement de l'esport en France.

*4 conférences et une rencontre entre acteurs pour parler de la structuration régionale.*

### VIVATECH

En partenariat avec Grand Paris Sud, France Esports a eu le privilège de participer à Vivattech, le plus grand salon européen dédié à l'innovation technologique et aux startups, qui se tient annuellement à Paris. Notre présence à cet événement a été une occasion unique de mettre en avant l'esport comme un secteur innovant et dynamique.

Nous avons installé un stand interactif où les visiteurs pouvaient découvrir nos initiatives, discuter avec nos représentants et les acteurs de l'écosystème, jouer à de nombreux jeux et obtenir des informations sur l'esport en France. Le stand a attiré un large public, incluant des professionnels de la tech, des investisseurs, et des passionnés d'esport.

France Esports a participé à plusieurs conférences et panels, abordant des thèmes variés tels que la structuration de l'esport en région, l'éducation et l'emploi, les enjeux événementiels, les questions de diversité et handicap, les voies de l'innovation et les leviers de diversifications pour les acteurs sportifs.

*8 conférences, 6 keynotes et 4 tournois organisés*



## GAMESCOM

L'association a organisé un cocktail networking en collaboration avec Business France lors de la Gamescom, le plus grand salon européen du jeu vidéo, qui se tient annuellement à Cologne, en Allemagne. Cet événement a été une formidable opportunité pour promouvoir l'esport français, renforcer les relations internationales, et explorer de nouvelles opportunités de collaboration.

France Esports reste engagé à promouvoir et développer l'esport en France et à l'international.



## FINALES EMEA MASTER À MONTPELLIER

Début Septembre, nous avons été ravis de collaborer avec Riot Games, la Région Occitanie et la métropole de Montpellier pour la préparation et l'accueil de cet événement mémorable.

Ce fut l'occasion pour l'association et nos représentants d'échanger sur l'état de la structuration de notre filière en France et dans le monde avec des acteurs clés de notre écosystème.

## PARIS GAMES WEEK

En partenariat avec Grand Paris Sud, la Fédération des CFA (Centres de Formation d'Apprentis) Sports Animation et tourisme, et France Esports Sud, l'association a eu le plaisir de participer à la Paris Games Week, l'un des plus grands salons du jeu vidéo en Europe. Cette collaboration a permis de créer un événement unique mettant en valeur la pratique esportive.

Nous avons mis en place un stand commun où les visiteurs ont pu découvrir les différentes activités et initiatives de France Esports, Grand Paris Sud, la Fédération des CFA, et France Esports Sud.

Des tournois et des compétitions esportives ont été organisés sur le stand, offrant aux visiteurs l'opportunité de découvrir l'aspect compétitif de l'esport et de tester leurs compétences dans différents jeux.

Des sessions de networking ont été prévues pour permettre aux professionnels de l'industrie du jeu vidéo, de l'éducation et de la formation professionnelle de se rencontrer et d'échanger sur des projets potentiels de collaboration.

*15 conférences organisées et 6 tournois*





## SALON DES MAIRES - SALON DES SPORTS

France Esports a pu organiser une conférence à destination du public afin de présenter l'esport et ses enjeux de structuration régionale en présence des délégués territoriaux France Esports Ile de France et France Esports Sud.

Ces participations ont non seulement renforcé notre visibilité mais également permis de nouer des partenariats stratégiques, renforcer notre réseau et identifier de nouvelles opportunités pour développer l'esport en France.

En 2024, nous continuerons sur cette lancée, avec l'ambition de faire de la France une nation phare de l'esport mondial.



## LES TROPHÉES DE L'ESPORT

L'évènement a été organisé à la Paris Games Week, en partenariat avec Webedia dans le but de mettre en avant les champions de l'esport Français. Cette édition a été marquée par des moments forts, des récompenses méritées, et une reconnaissance accrue pour les acteurs qui contribuent au rayonnement de l'esport en France, européen voire mondial.

Pour retrouver les résultats : [ici](#)

4 joueurs, 1 équipe, 3 organisateurs, 1 jeu, 2 personnalités et 2 personnalités d'honneur récompensés.

## DÉPLOIEMENT DU TITRE ANIMATEUR

La [Fédération Nationale des CFA SAT](#) et France Esports ont créé ce diplôme en 2023 en réponse aux besoins de professionnalisation de la filière esportive. Le métier d'Animateur Esport a été reconnu par France Compétences en tant que métier émergent et ce titre est maintenant inscrit au RNCP sous le numéro N° de fiche [RNCP37427](#), ouvrant droit à l'apprentissage.

Ce projet a nécessité une collaboration étroite avec les autorités compétentes, les établissements de formation, et les acteurs de l'industrie, afin de définir les normes et les compétences requises pour exercer ce métier émergent.

Nous avons organisé de nombreuses prises de parole et webinaires afin de communiquer largement sur les conditions d'accès à cette formation :

- Pourquoi une formation certifiée d'animateur esport ?
- Fiche de poste de l'animateur esport
- A qui s'adresse cette formation ?
- Les enjeux de la formation
- L'habilitation pour les organismes de formation





### TASK FORCE PARISIENNE

À l'initiative de la Ville de Paris et de Paris je t'aime - Office de tourisme, une taskforce pour l'accueil des grands événements esports a été créée le 16 mai 2023. L'objectif est de faire de la capitale une destination leader sur ce secteur, en s'imposant comme la référence de l'esport en Europe.

Cette synergie collective permettra, par ailleurs, de donner plus de place aux tournois responsables et durables et de travailler sur l'ambition commune de laisser au territoire parisien un héritage positif et inclusif.

France Esports est au coeur de cette collaboration, au coté des équipes de Pénélope Komitès, adjointe à la Maire chargée de l'innovation, de l'attractivité, de la prospective Paris 2023 et de la résilience, de Frédéric Hocquard, adjoint à la Maire chargé du tourisme et de la vie nocturne, et de Pierre Rabadan, adjoint à la maire de Paris chargé du sport, des Jeux olympiques et paralympiques et de la Seine, les grands lieux événementiels (Viparis, GL events et l'Accor Arena), Paris Je t'aime et les acteurs institutionnels, avec le soutien de Paris&Co et du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL).

### AVANCÉES INSTITUTIONNELLES

- **Le Passeport Talent s'étend aux joueurs et entraîneurs sportifs.**

Les initiatives des derniers années ont grandement favorisé l'accélération de la mise en place du Passeport Talent. L'État français soutient ainsi cette industrie en plein essor, offrant des facilités administratives pour recruter les meilleurs talents et renforcer la compétitivité des équipes

Cette décision renforce le dynamisme de la France et son attractivité.

- **Alignement de la TVA des évènements sportifs sur les évènements sportifs et culturels**

Après quatre années, le projet d'amendement a été adopté dans le cadre du projet de loi de finance.

Cette mesure, portée par M.Masseglia, député, et plébiscitée de longue date par France Esports et l'ensemble de l'écosystème sportif, constitue un signal fort.



# VADEMECUM ESPORT+

## VADEMECUM ESPORT

En collaboration avec l'Institut Français, France Esports a développé un vadémécum pour accompagner les établissements du réseau culturel français et les acteurs de l'esport à l'international. Ce guide, basé sur une analyse des besoins et des bonnes pratiques, vise à fournir aux adhérents de France Esports et au réseau culturel français à l'étranger des informations essentielles pour la mise en œuvre de projets adaptés aux spécificités du secteur et aux enjeux de l'écosystème esportif. Il offre également une vue d'ensemble de l'écosystème esportif en France et à l'étranger.

Le vadémécum, conçu comme un outil accessible, détaille :

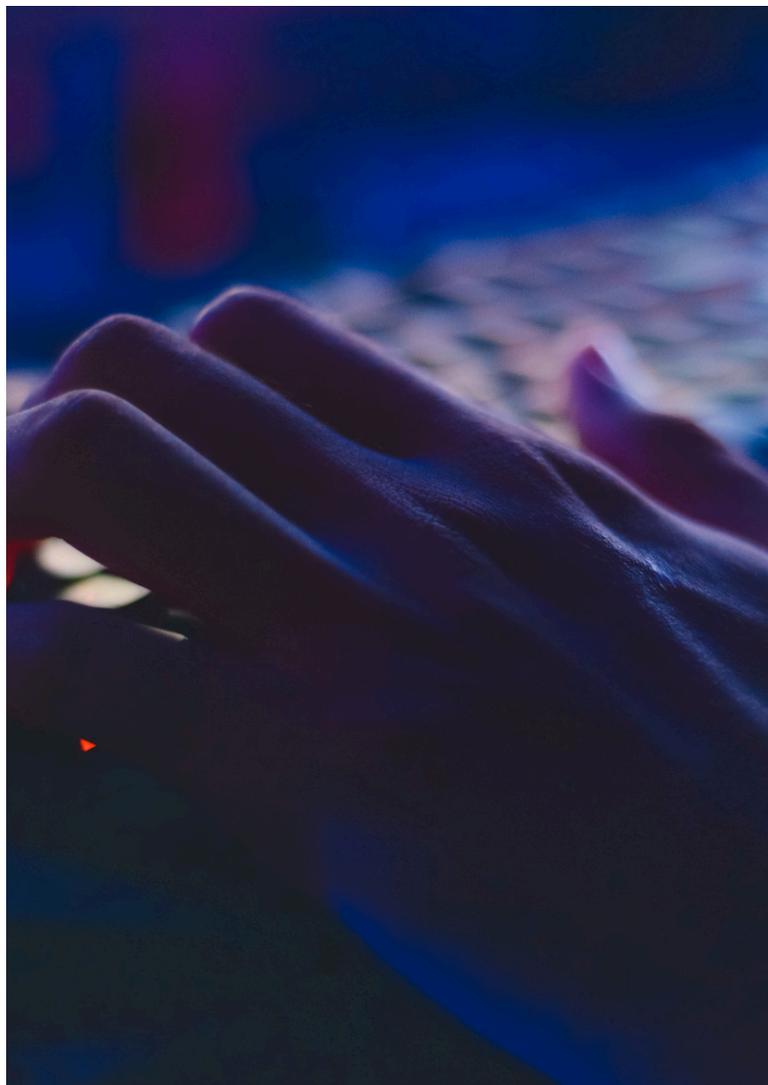
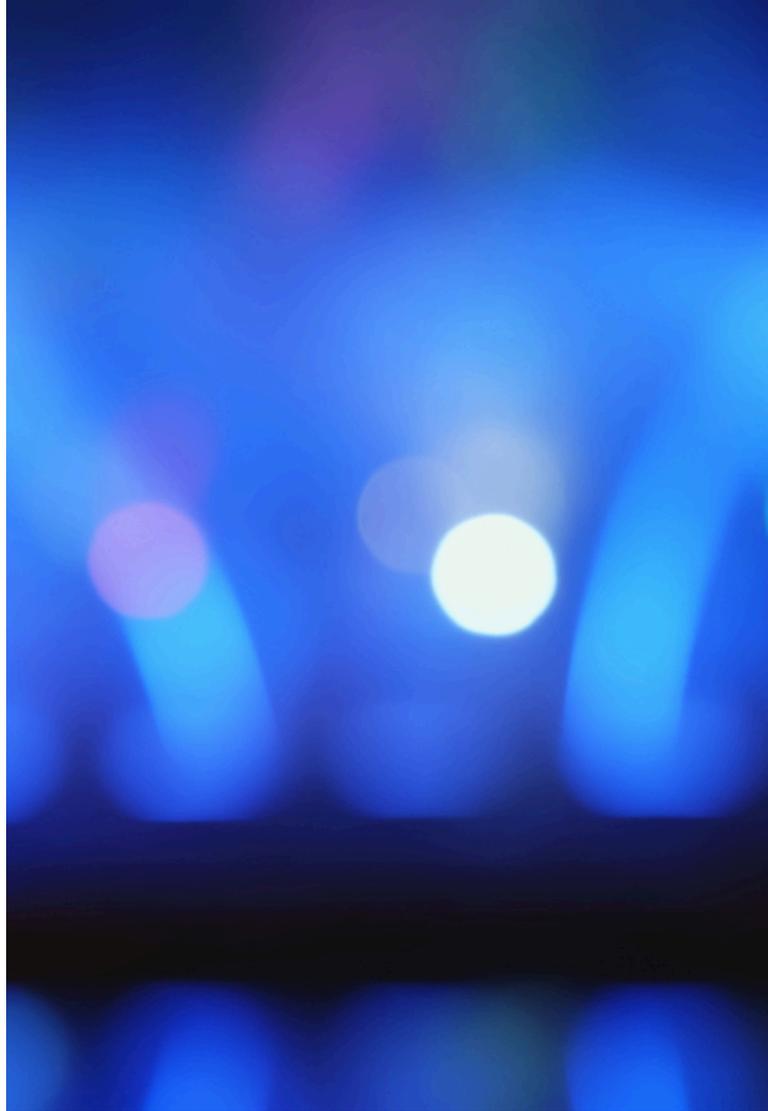
- Les acteurs clés et les défis de développement de l'esport.
- Les aspects transversaux, tels que l'écoresponsabilité et l'inclusion sociale et technologique.
- Les diverses approches et modalités d'intervention pour le réseau culturel.
- Les dispositifs de soutien financier disponibles.
- Les initiatives et bonnes pratiques mises en œuvre par le réseau culturel.

France Esports aspire à présenter l'esport comme un phénomène culturel et social mondial, connecté à divers secteurs comme le numérique, la culture, l'éducation, l'économie et le sport. La France se distingue par une scène esport solide, des actions de politique publique concrètes et un rôle significatif dans la promotion de l'excellence française à l'échelle mondiale.

En 2023, France Esports a été au cœur de nombreux projets et événements marquants pour l'esport français.

Merci à tous nos partenaires et membres pour cette année exceptionnelle.

Nous sommes impatients de poursuivre cette belle aventure en 2024.



# CONVENTION D'OBJECTIFS MINISTÈRE DES SPORTS

France Esports est missionnée dans le cadre d'une convention d'objectifs annuelle par le Ministère des sports à la réalisation d'objectifs :

## 01 Le développement de la pratique

Dans le prolongement du travail de suivi de l'esport en France et à l'international, France Esports entamera une démarche d'identification claire des acteurs du secteur et de leurs besoins

## 02 Un environnement de pratique responsable

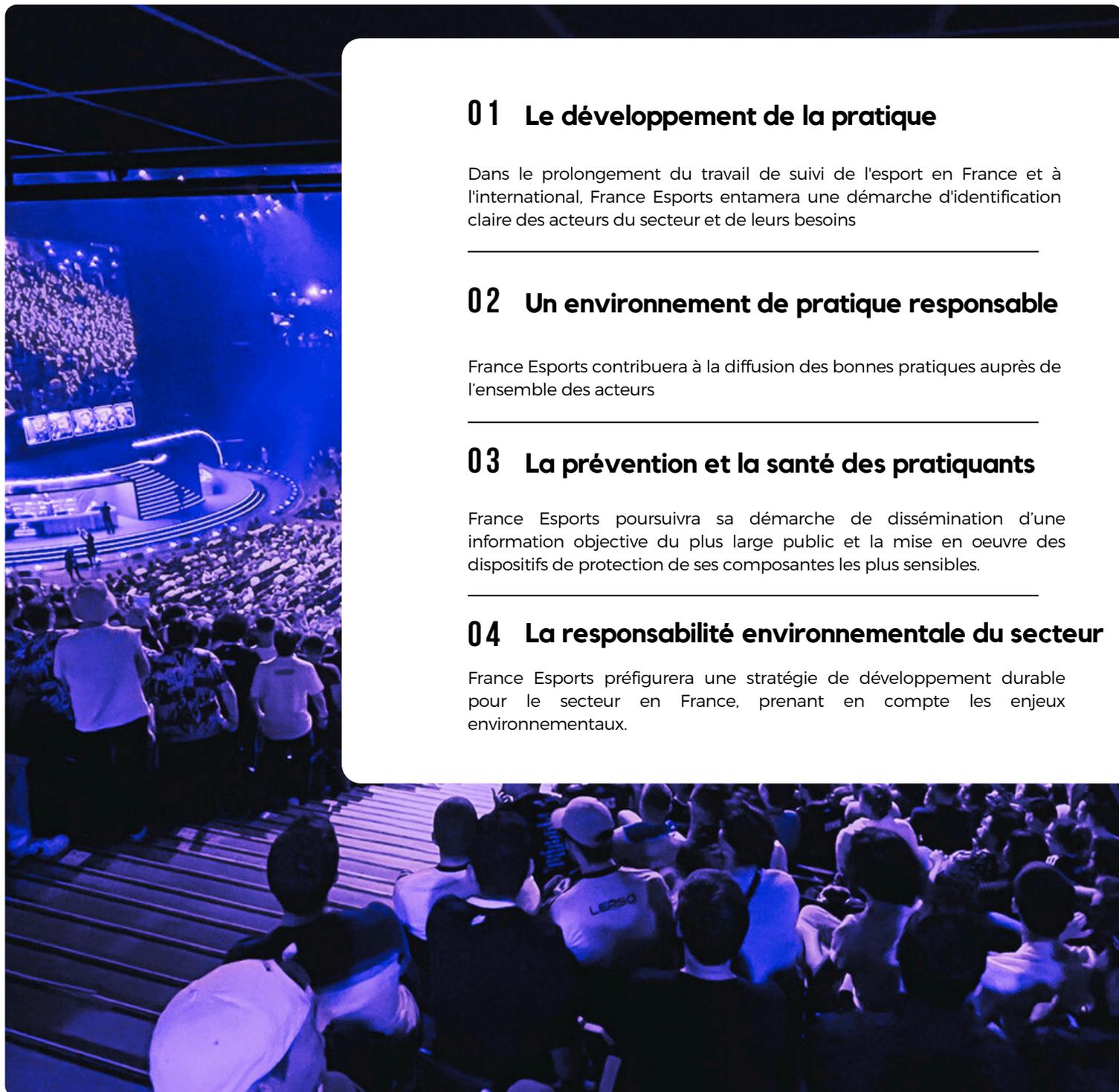
France Esports contribuera à la diffusion des bonnes pratiques auprès de l'ensemble des acteurs

## 03 La prévention et la santé des pratiquants

France Esports poursuivra sa démarche de dissémination d'une information objective du plus large public et la mise en oeuvre des dispositifs de protection de ses composantes les plus sensibles.

## 04 La responsabilité environnementale du secteur

France Esports préfigurera une stratégie de développement durable pour le secteur en France, prenant en compte les enjeux environnementaux.





## 01 Le développement de la pratique

Dans le prolongement du travail de suivi de l'esport en France et à l'international, France Esports entamera une démarche d'identification claire des acteurs du secteur et de leurs besoins à travers les points suivants :

### CARTOGRAPHIE DES ACTEURS

Dans le contexte de développement et de structuration de la pratique en France, plusieurs actions parallèles ont été initiées par des groupes de travail afin d'établir un recensement des acteurs de la chaîne valeur :

- un travail collaboratif de recensement des données des acteurs associatifs avec l'UAEF;
- le recensement des acteurs professionnels porté par France Esports et ses antennes régionales



Nous avons pu mettre à disposition une plateforme interactive dédiée aux acteurs de l'esport français. Cet espace interactif a pour objectif d'offrir une vision la plus complète possible de l'écosystème sportif français. (<https://acteurs.france-esports.org/>) Le site comptabilise une moyenne de **1300 visiteurs uniques** chaque mois depuis sa sortie.

Le recensement comprend les clubs sportifs, les organisateurs d'évènements, les autres prestataires de services, les développeurs ou éditeurs et les groupes de supporters.

Ce projet s'articule autour de plusieurs outils innovants qui permettent une exploration approfondie et interactive du secteur.

Au cœur de ce projet se trouve un annuaire non exhaustif, une base de données régulièrement mise à jour qui recense les acteurs de l'esport français. Chaque entrée dans cet annuaire est accompagnée d'une fiche individuelle détaillée, présentant les activités et les coordonnées des différents acteurs. Grâce à cette base de données, les utilisateurs peuvent découvrir de manière approfondie les contributeurs du secteur et leurs domaines d'expertise.

Pour une visualisation intuitive de la répartition géographique des acteurs de l'esport, le projet propose une carte interactive. Cette carte permet de naviguer facilement à travers les différentes échelles territoriales, incluant les régions, départements, agglomérations, métropoles et communes. Les utilisateurs peuvent ainsi visualiser la concentration et la distribution des acteurs de l'esport à travers le pays, offrant une vue d'ensemble claire et détaillée.

Afin de garantir une expérience utilisateur personnalisée et efficace, le projet intègre des options de filtrage intuitif. Les recherches peuvent être affinées selon le type d'acteur, la localisation géographique ou l'activité spécifique. Ces filtres permettent une exploration ciblée et pertinente, facilitant l'accès aux informations recherchées et rendant la navigation plus agréable et productive.

Pour renforcer les connexions et les collaborations au sein de la communauté sportive, chaque fiche d'acteur inclut des liens vers leurs réseaux sociaux et autres liens pertinents. Cette fonctionnalité assure un accès direct aux plateformes de communication et de partage, simplifiant ainsi la mise en relation entre les différents acteurs.

Ce projet représente une avancée significative pour le secteur de l'esport en France, offrant des outils performants et accessibles pour la découverte, la mise en réseau et la promotion des acteurs de l'esport sur l'ensemble du territoire.

## ÉTUDE DES BESOINS DES ACTEURS

Cette année a permis à France Esports de réaliser un audit des besoins et problématiques rencontrés par les acteurs associatifs à travers :

- nos participations à différents événements permettant de rencontrer les acteurs directement;
- la réalisation d'une première étude des besoins en collaboration avec l'UAEF et l'association Metaleak ;
- l'organisation de table ronde, sessions d'échange et partages d'expérience à travers nos différents groupes de travail.

Ces travaux permettent de dresser un premier constat sur la situation administrative et économique des acteurs associatifs, des modèles économiques disparates et la nécessité de favoriser le développement des compétences adaptées au secteur.

### Résultats de l'Enquête sur les Besoins Associatifs en France

L'enquête menée par l'association Metaleak, en collaboration avec France Esports et l'Union des Associations Sportives Françaises, avait pour objectif de cerner les besoins structurels des associations sportives françaises.

Un total de 66 associations amateurs, principalement contactées via Twitter, ont répondu à l'enquête, réalisée sous forme de Google Form. Les réponses à l'enquête proviennent de diverses régions françaises, avec une présence notable en Auvergne-Rhône-Alpes, Île-de-France, Occitanie, et Provence-Alpes-Côte d'Azur, parmi d'autres.

### Typologie des Associations

- Âge des associations : 50% des associations ont trois ans ou moins, 20.3% ont un an ou moins, 18.8% ont six ans ou moins, 7.8% ont neuf ans ou moins, et seulement 3.1% existent depuis dix ans ou plus.
- Domaine d'activité : Les associations interrogées exercent principalement dans l'esport (40.1%), l'événementiel (26.3%), la création de contenu (19%), et d'autres domaines (14.6%).

### Besoins Financiers et de Professionnalisation

- Besoin de financement : Une majorité des associations expriment un besoin de financement, ainsi qu'une nécessité de connaître les aides disponibles et les assurances nécessaires pour leurs projets.
- Besoins de professionnalisation : Les associations ont indiqué des besoins en matière de professionnalisation, incluant la nécessité de contrats esports, de diplômes d'éducateurs spécialisés, et de supports de normalisation pour les événements.

### Relations avec les Institutions

- Contacts institutionnels : Une grande partie des associations ne savent pas comment contacter les institutions ni vers quels ministères se tourner. Peu d'entre elles possèdent des contacts institutionnels ou comprennent la terminologie telle que "Club Esport".

### Besoins Structurels

- Développement numérique : Les associations ont exprimé des besoins en accompagnement au numérique, en formation et financement professionnel pour le personnel associatif, et en connaissance des débouchés des métiers du numérique.

En conclusion, cette enquête souligne des besoins cruciaux en financement, professionnalisation, et contacts institutionnels, ainsi que l'importance du développement numérique pour les associations sportives amateurs en France. Ces résultats permettront d'orienter les actions futures pour mieux soutenir ces associations.

L'association développera des solutions d'accompagnement et d'informations concernant ces enjeux dans sa feuille de route 2024.





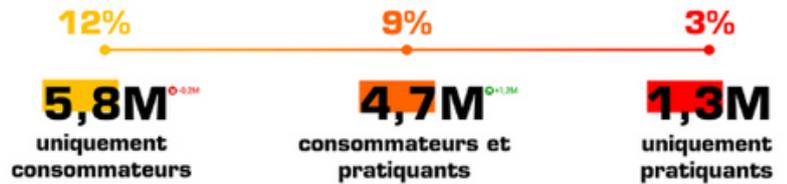
## BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2023

Pour la sixième année consécutive, l'association France Esports, accompagnée de Médiamétrie, présente à la Paris Games Week, 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 2023 de l'étude toujours plus complète, plus précise et plus détaillée.

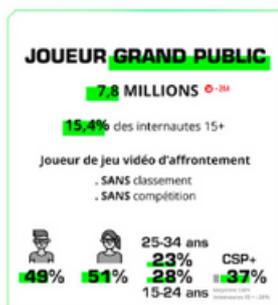
L'édition 2023 révèle que la population globale de personnes qui s'intéressent à l'esport est constituée de 11.8 millions d'internautes de 15 ans et plus, soit une hausse de 1 million par rapport à 2022. Parmi ces personnes, 5.8 millions sont exclusivement des individus qui regardent des compétitions de jeux vidéo (-0.2M par rapport à 2022), 4.7 millions sont des personnes qui regardent et pratiquent l'esport (+1.2M par rapport à 2022), et 1.3 million sont exclusivement des gens qui jouent à des parties classées et/ou s'inscrivent à des compétitions de jeux vidéo (idem par rapport à 2022). Les personnes qui pratiquent l'esport sont donc de plus en plus nombreuses à également en regarder.

**11 800 000** <sup>Q+12M</sup>  
**CONSOMMATEURS ET/OU PRATIQUANTS**  
 Soit **23%** des internautes 15+



Les données récoltées nous permettent de distinguer trois grandes catégories de joueur.se.s en fonction de leur manière de pratiquer le « jeu vidéo d'affrontement », c'est-à-dire permettant de se confronter à d'autres joueur.se.s simultanément :

- **Les « Joueur.se.s Grand Public »** sont des internautes qui jouent à des jeux vidéo en affrontant d'autres joueurs simultanément, sans classements ni inscription à des compétitions organisées. Cette catégorie représente 15,4% de la population interrogée, soit environ 7,8 millions de personnes en France, marquant une baisse notable de 2 millions par rapport à 2022. Ce groupe, le moins orienté vers la performance compétitive, a connu une diminution significative cette année.
- **Les « Esportif.ve.s Loisir »** sont des internautes qui jouent à des jeux vidéo permettant d'affronter d'autres joueurs simultanément, en effectuant des parties classées (ranked et ladders), mais sans participer à des compétitions organisées. Cette catégorie a connu la plus forte augmentation cette année, avec 900 000 personnes supplémentaires, atteignant ainsi 3,7 millions de personnes en France, soit 7,2% de la population interrogée.
- **Les « Esportif.ve.s Amateurs »** sont des internautes qui jouent à des jeux vidéo permettant d'affronter d'autres joueurs simultanément, participent à des parties classées (ranked et ladders), et se sont inscrits à au moins une compétition organisée de jeux vidéo (en ligne ou en LAN) au cours des douze derniers mois. Cette catégorie a de nouveau progressé par rapport à l'année précédente, représentant maintenant 4,5% de la population interrogée, soit environ 2,3 millions de personnes en France, avec une augmentation de 300 000 personnes.



## 02 Un environnement de pratique responsable

France Esports contribuera à la diffusion des bonnes pratiques auprès de l'ensemble des acteurs.

### CAHIER DES CHARGES DANS L'OPTIQUE DE RÉALISER UN GUIDE DES CLUBS ASSOCIATIFS

France Esports a réalisé une étude approfondie sur les besoins des associations sportives françaises. Les résultats de cette enquête, associés aux retours des sessions d'échange, fournissent des données essentielles pour l'élaboration d'un guide des clubs associatifs. Les principales thématiques identifiées pour ce guide incluent :

- **Situation Administrative des Clubs** : Les clubs associatifs rencontrent souvent des difficultés administratives liées à la gestion de leurs activités et à la conformité avec les réglementations en vigueur. Les retours des clubs soulignent la nécessité de simplifier les processus administratifs et d'offrir un soutien pour la gestion quotidienne des associations.
- **Situation Financière des Clubs** : La stabilité financière des clubs reste un défi majeur. Les résultats de l'enquête montrent que beaucoup de clubs ont besoin d'un accès accru aux financements et à une meilleure connaissance des aides disponibles. Les sessions d'échange ont également mis en évidence la nécessité d'améliorer la gestion financière et de diversifier les sources de revenus.
- **Besoin de Professionnalisation** : La professionnalisation des clubs est essentielle pour leur développement durable. Les clubs expriment un besoin accru de formation et de ressources pour améliorer leurs compétences administratives, éducatives et organisationnelles. L'accompagnement vers une professionnalisation accrue est donc une priorité pour France Esports.

Fort des données collectées lors de l'enquête et des sessions d'échange, France Esports élabore un guide des clubs associatifs. Ce guide servira de référence pour aider les clubs à naviguer dans les aspects administratifs, financiers et de professionnalisation de leur fonctionnement.

### MISE EN PLACE DE SESSION DE FORMATION

France Esports s'est engagée à renforcer le soutien et le développement des clubs associatifs sportifs à travers diverses initiatives stratégiques. En 2023, plusieurs collaborations et événements ont été mis en place pour répondre aux besoins des clubs, tant au niveau de la formation que de l'accès aux ressources et aux services.

Pour construire un plan de formation adapté aux acteurs associatifs, France Esports s'est associée à l'ANESTAPS (Association Nationale des Étudiants en STAPS). Ce partenariat vise à élaborer un programme de formation spécifique pour les associations sportives. Une convention de partenariat est en cours de finalisation, définissant les modalités de mise en place des sessions de formation et leur déploiement à l'échelle régionale. Cette initiative permettra aux clubs d'acquérir des compétences essentielles pour leur développement et leur professionnalisation.

Parallèlement aux efforts de formation, France Esports a organisé plusieurs webinaires pour présenter des structures incontournables et favoriser la mise à disposition de services et d'actions pour ses adhérents. Ces sessions en ligne ont permis aux membres de découvrir des opportunités de soutien et de collaboration avec des acteurs clés de l'écosystème sportif et culturel.





- **COSMOS** : Lors d'un webinaire, COSMOS a présenté la branche du sport et le champ d'application de la Convention Collective Nationale du Sport (CCNS) en comparaison avec d'autres branches. Cette présentation a fourni aux adhérents des informations cruciales sur les réglementations et les avantages spécifiques à la branche sportive, facilitant ainsi une meilleure compréhension des normes et des pratiques à suivre.
- **Business France** : Un autre webinaire a été organisé en collaboration avec Business France. Cette session a mis en lumière l'organisation et les modalités d'accompagnement du département EdTech Industries Culturelles et Créatives. Les adhérents ont pu se familiariser avec les services offerts par Business France, ainsi que la programmation et les opportunités d'accompagnement pour les projets innovants dans le domaine de l'esport et des industries culturelles.
- **CNC** : Le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) a également été invité à présenter son dispositif de soutien aux projets des acteurs esportifs. Ce webinaire a détaillé les différentes aides disponibles pour les projets esportifs, permettant ainsi aux clubs de mieux comprendre les critères d'éligibilité et les processus de demande de financement.

France Esports continue de s'engager activement pour soutenir et développer les clubs associatifs en France. Le développement de la formation, ainsi que les webinaires informatifs avec des structures clés, illustrent l'approche proactive de l'association pour répondre aux besoins de ses adhérents. Ces initiatives renforcent les compétences des clubs, facilitent leur accès à des ressources essentielles et encouragent une plus grande collaboration au sein de l'écosystème esportif.

## ACTIONS ET INITIATIVES DE FRANCE ESPORTS

A travers ses antennes régionales, son réseau de partenaires et sa présence aux événements esports, France Esports a mis en place un cercle vertueux qui répond aux besoins des clubs associatifs. Voici quelques initiatives clés :

- **Antennes Régionales** : Les antennes régionales de France Esports jouent un rôle crucial en fournissant un soutien localisé et en étant à l'écoute des besoins spécifiques des clubs dans chaque région. Elles facilitent l'accès aux ressources et aux informations, et organisent des événements locaux pour renforcer le réseau des clubs.
- **Réseau de Partenaires** : France Esports a construit un solide réseau de partenaires comprenant des entreprises, des institutions et d'autres acteurs de l'esport. Ce réseau permet de mobiliser des ressources supplémentaires, de proposer des formations et d'apporter un soutien financier et logistique aux clubs.
- **Présence aux Événements Esports** : La participation active de France Esports à divers événements esports offre des opportunités de visibilité et de collaboration pour les clubs associatifs. Ces événements servent également de plateforme pour échanger des bonnes pratiques et pour renforcer les liens entre les différents acteurs de l'esport.
- **Guide des Clubs Associatifs** : Fort des données collectées lors de l'enquête et des sessions d'échange, France Esports élabore un guide des clubs associatifs pour 2024. Ce guide servira de référence pour aider les clubs à naviguer dans les aspects administratifs, financiers et de professionnalisation de leur fonctionnement.



## La prévention et la santé des pratiquants

France Esports poursuivra sa démarche de dissémination d'une information objective du plus large public et la mise en oeuvre des dispositifs de protection de ses composantes les plus sensibles.

### CONTRIBUER PAR TOUS MOYENS À LA LUTTE ET PRÉVENTION CONTRE TOUTES LES FORMES DE VIOLENCES SEXISTES, SEXUELLES ET DISCRIMINANTES

L'association propose la création d'outils de dispositifs, de ressources et d'actions permettant de développer et favoriser la diversité dans l'écosystème sportif français. Le groupe réfléchit en termes de formats (podcast, guides, code de conduite, conférences, etc.) et de publics à adresser (joueur.se.s, organisateurs, équipes, agences, éditeurs, grand public, marques, diffuseurs, etc.).

Le travail du groupe cette année a permis de mettre en avant les solutions suivantes :

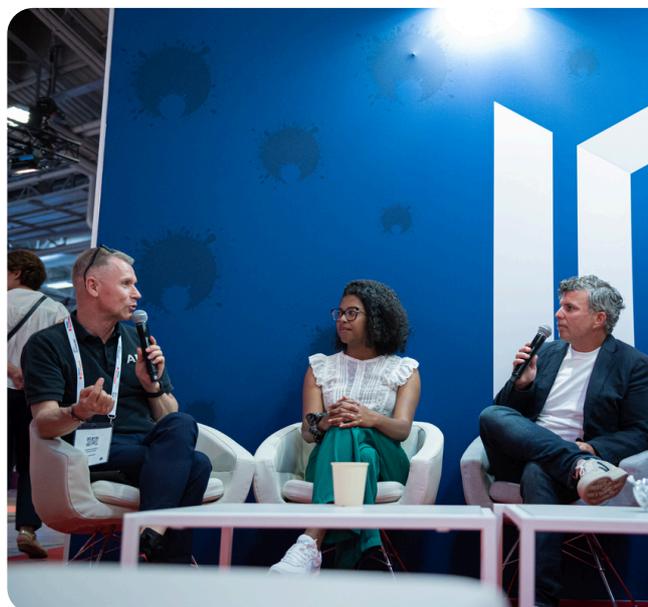
- Ressourcerie (outils, documentation et formation ) afin de lister les bonnes pratiques « diversité et inclusion » et créer une boîte à outils accessible à tous.
- Créer une formation d'une journée à destination de l'écosystème esport.
- Création d'un outils à destination des organisateurs d'évènements pour identifier les comportements inadaptés
- Donner de la visibilité aux initiatives et personnalités esports issues de la diversité

Lors des différents évènements auxquels France Esports a participé, plusieurs ateliers ludiques ont été mis en place afin de sensibiliser et prévenir tout public contre toutes les formes de violences sexistes, sexuelles, discriminantes et de harcèlement en ligne.

## TABLES RONDE ET CONFÉRENCES

En participant activement à de nombreuses tables rondes et conférences tout au long de l'année 2023, France Esports a contribué de manière significative à la diffusion des bonnes pratiques à l'ensemble des acteurs. Nos interventions ont mis en lumière les défis et les opportunités du secteur, tout en soulignant l'importance de la professionnalisation, de la diversité et de l'inclusion dans notre industrie.

Nous avons échangé des idées, partagé nos expériences et proposé des recommandations pour soutenir la croissance et l'innovation dans l'esport. Nous remercions chaleureusement tous les participants, les organisateurs et les partenaires pour ces moments enrichissants.



## 04 La responsabilité environnementale du secteur

France Esports préfigurera une stratégie de développement durable pour le secteur en France, prenant en compte les enjeux environnementaux.

### PRÉFIGURER UNE STRATÉGIE DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

L'année dernière, l'association France Esports, accompagnée de l'agence Weetzer, a présenté les résultats de son enquête à la Gamers Assembly 2022 visant à identifier la mobilité des joueurs, leurs accompagnants et les organisateurs.

L'association a ambitionné pour l'édition 2023 de cette enquête, d'approfondir la méthodologie et les données récoltées pour fournir un rapport toujours plus complet, plus précis et plus détaillé afin de proposer des recommandations au secteur en matière de développement durable.

Il est par ailleurs important de rappeler que l'enjeu était également de lancer la constitution d'un répertoire de données ayant vocation à être enrichi au fil des événements dans le but d'améliorer le niveau de confiance des estimations pour un événement donné et bénéficier d'éléments de comparaison dans la durée, mais également d'identifier des plans d'actions inter-événements activables au niveau de France Esports.

L'étude 2023 de la Gamers Assembly a permis d'étudier l'empreinte carbone de l'événement en ciblant la mobilité des joueurs, de leurs accompagnants et des organisateurs.

Le rapport d'étude sera disponible et diffusé largement pour :

- Démarrer le voyage vers un esport plus responsable, conscient de son impact, avec une première sensibilisation de la population de l'écosystème à travers les communications sur le sujet et des demandes de renseignement du questionnaire,
- Bénéficier d'une estimation d'impact consolidée qui demandera à être affinée et complétée, par la mesure des émissions d'autres leviers tels que : l'énergie, les équipements, la restauration, sans oublier la mobilité des visiteurs.
- Permettre le lancement des réflexions et plans d'actions autour des grandes tendances détaillées dans ce rapport.





## FRANCE ESPORTS GRAND EST

Crée en Juin 2023



L'antenne a rapidement mis en place des réunions mensuelles pour impliquer les membres du territoire et chercher des nouveaux membres afin d'augmenter la représentativité de l'antenne.

Les projets suivants ont été mis en oeuvre :

- Collaboration avec Silver Geek pour trouver des relais locaux et aider son déploiement dans la région
- Augmentation des canaux de communication de l'antenne pour échanger et diffuser sur les actions de l'antenne en région
- Présentation de l'antenne au Salon Geek Unchained au parc expo de Mulhouse
- Sollicitation des services de la région Grand Est pour présenter l'antenne et son positionnement comme instance représentative locale de l'écosystème sport
- Déplacement à la Paris Games Week 2023 pour échanger avec les acteurs nationaux et les représentants institutionnels

## FRANCE ESPORTS NOUVELLE AQUITAINE

Crée en Juin 2023

L'antenne Nouvelle Aquitaine échange régulièrement entre ses membres afin de définir leur feuille de route et les missions d'accompagnement de Grand Poitiers.

Les membres participent activement à l'organisation d'un événement en collaboration avec Grand Poitiers en 2025. L'objectif étant de pouvoir rassembler les acteurs de l'écosystème sport autour d'un événement.

Une partie des acteurs de la région ont pu également se rencontrer et échanger sur le stand France Esports à la Paris Games Week 2023.



# FRANCE ESPORTS ÎLE DE FRANCE

Crée en Mars 2023

5

MEMBRES  
FONDATEURS

218

ACTEURS  
IDENTIFIÉS

L'Antenne joue un rôle essentiel dans la promotion de l'esport en France. Son objectif principal est de répondre aux besoins variés des acteurs impliqués dans l'esport en structurant de manière cohérente et organisée l'écosystème esportif au niveau régional. En parallèle, elle s'engage à développer la chaîne de valeur de la filière esport dans la région, tout en favorisant la collaboration et le rassemblement des membres actifs de la communauté locale.

Les objectifs suivants ont été mis en oeuvre :

- Réunir les membres de France Esports Île-de-France 2 fois par an en présentiel ainsi que 2 fois en ligne
- Envoyer un compte rendu des réunions à tous les membres
- Être présent sur des événements franciliens, 2 fois par mois
- Accompagner la région Île-de-France dans ses projets esportifs
- Accompagner les membres de l'antenne dans leurs démarches auprès des collectivités
- Développer des outils pour les membres

# FRANCE ESPORTS SUD

Crée en Mars 2023

L'antenne Sud a signé une convention d'objectif avec la région sur trois ans pour la mise en œuvre de missions de prévention et de structuration de l'écosystème local. L'antenne participe à de nombreux salons pour mettre en avant leurs actions et recenser les acteurs locaux. Deux chargés de mission ont été recrutés pour mener à bien ces missions :

- S'engager dans une démarche éco responsable pour garder un cop d'avance
- Prévenir et lutter contre les phénomènes de violence
- Prévenir et lutter contre le harcèlement
- Développer la pratique esportive pour le plus grand nombre
- Contribuer à la professionnalisation de la structurer et fédérer les acteurs de l'esport
- Développer l'attractivité et le rayonnement du territoire

11

MEMBRES  
FONDATEURS

138

ACTEURS  
IDENTIFIÉS

# ACCOMPAGNEMENT RÉGION NORMANDIE

La région Normandie, dans le souci de promouvoir activement le développement de l'esport sur son territoire, a établi un partenariat stratégique avec France Esports. En septembre 2023, France Esports a affecté un chargé de mission à temps plein afin de concrétiser ces ambitions.

Dans un premier temps, les objectifs de France Esports étaient de cartographier les acteurs présents sur le territoire normand, d'aller à la rencontre des intervenants locaux afin d'identifier les obstacles entravant le développement du secteur dans la région. Actuellement, nous orientons nos efforts vers la mise en application des conclusions de cette analyse, en développant des stratégies sur mesure pour répondre efficacement aux défis identifiés, avec plusieurs initiatives déjà mises en place au cours des trois derniers mois.

Le projet d'accompagnement c'est construit autour des étapes suivantes :

- Recensement des acteurs normands
- Identification des enjeux territoriaux (former un réseau normand, identification des lieux de pratique, professionnalisation des joueurs et dialogue avec les institutions publiques)
- Création d'une cartographie des acteurs esports et des lieux de pratique
- Elaboration de la stratégie 2024 à travers la création d'une antenne régionale

Dans le cadre du déploiement d'un chargé de mission sur le territoire, France Esports était présents :

- Salon des métiers et de l'orientation à Caen

En collaboration avec BH3 et BNB, nous avons proposé sur le stand France Esports des animations esports sur différents types de jeu et de plateforme (console et PC). L'objectif était de présenter les différents métiers esports et sensibiliser le jeune public et les parents présents.

- Gaming Rouen

Nous étions présents au Gaming Rouen en tant que visiteurs afin de découvrir l'évènement, ses participants et les enjeux d'une telle organisation sur le territoire normand. Notre participation a permis d'échanger directement avec les acteurs présents sur place, préciser les actions possibles de l'antenne régionale Normandie et de favoriser la création d'un consortium sur le territoire.

- Conférence médiathèque Rouen

La table ronde s'est déroulée en présence de Kayane, joueuse professionnelle, Lorenzo, représentant France Esports et Julien, Président de la structure BH3. Ce fut l'occasion d'aborder la définition de l'esport, la présentation de la stratégie en Normandie et les questions de mixité et d'inclusion.

9  
MEMBRES  
FONDATEURS

MARGES  
BRUTES

60%



# CONTACT

-  [www.france-esports.org](http://www.france-esports.org)
-  [contact@france-esports.org](mailto:contact@france-esports.org)
-  C/O SELL, 42 avenue Kleber 75116 Paris