



FRANCE ESPORTS

www.france-esports.org / bureau@france-esports.org



A propos de France Esports

Créée en Avril 2016

Association Loi 1901 soutenue par le Secrétariat d'État en charge du numérique (Ministère de l'Économie, de l'Industrie et du numérique)

- Nos missions -

- **Promouvoir et développer l'esport de manière durable**
à l'échelle locale, nationale et internationale
- **Rassembler tous les acteurs de l'esport**
au sein d'une plateforme de collaboration efficace et d'un canal de communication fédéré.
- **Représentant principal auprès des pouvoirs publics**
en ce qui concerne la facilitation d'une concurrence équitable dans l'esport.

BUREAU DIRECTEUR

(PRÉSIDENT, VICE-PRÉSIDENTS, SECRÉTAIRE GÉNÉRAL, TRÉSORIER)

CONSEIL D'ADMINISTRATION

(12 MEMBRES ÉLUS POUR 2 ANS)

4 REPRÉSENTANTS

PROMOTEURS

Environ 70 membres commerciaux et associatifs (équipes, organisateurs, médias, équipementiers)



4 REPRÉSENTANTS

CLUBS ASSOCIATIFS ET JOUEURS

Environ 1300 membres (joueurs loisirs, amateurs, semi-professionnels et professionnels)

4 REPRÉSENTANTS

ÉDITEURS

5 membres dont un syndicat



UBISOFT



LES ÉDITEURS



Nicolas Vignolles



Virgine Gringarten /
Bénédicte Germain



Howon Lee



Willy Duhem

LES PROMOTEURS



Désiré Koussawo



Nathalie Benchetrit



Romain Sombret



Samy Ouerfelli

LES CLUBS ASSOCIATIFS ET LES JOUEURS



Anais Xantippe



David Canestrari



Anais Diverchy



Anthony Michel



FRANCE ESPORTS : PÔLES D'ACTIONS



STRUCTURATION & REPRÉSENTATION

Structuration nationale,
régionale et internationale

Développement de la pratique
amateur

Promotion de la pratique
esportive

Protection des intérêts des
acteurs sportifs

COMMUNICATION

Site internet et Réseaux
sociaux

Relations publiques et presse

Collaborations avec des
acteurs stratégiques (WIG,
CapeGame, CNOSF, L'ÉVÉ 256)

Newsletters (partage d'appels
d'offre)

IMPACT & INNOVATION SOCIALE

Guides

Aide et informations pour les
clubs et organisateurs

Formations de formateurs

Développer la diversité
(Accessibilité, inclusion, mixité)

Promotion de bonnes
pratiques sanitaires

JURIDIQUE & FINANCIER

Management financier

Adhésions

Budgétisation

Stratégie de financement à
long terme

Suivi des réglementations
concernant le secteur de
l'esport

CHALLENGES & ENJEUX



PROTECTION DE LA JEUNESSE

STRUCTURATION

Au niveau local, national et international

INTÉGRITÉ

Dopage, triche, paris truqués, corruption, etc...

SANITAIRE

Sédentarité, violence, addiction, sociabilité, etc...

JURIDIQUE

Propriété intellectuelle, contrats de travail, lootboxes, betting, etc...

SOCIAL

Inclusion, diversité, lutte contre la discrimination, etc...

ÉCONOMIQUE

Modèles de financement, intérêts de croissance vs intérêts économiques

MÉDIATIQUE

Droits de diffusion, publicité, promotion, etc...

ÉDUCATIF

Encadrement, académies, formation des formateurs, etc...

SPORTIF

Optimisation de la performance, détection des talents, etc...

PÉRENNISATION ET RESPONSABILISATION

LÉGALISATION DES COMPÉTITIONS DE JEUX VIDÉO

LOI N°2016-1321 - OCT 2016)

LÉGALISATION
RELATIVE À
L'ORGANISATION
DE COMPÉTITIONS

DÉCRET N°2017-871- MAI
2017

LÉGALISATION
RELATIVE AU
STATUT DE JOUEUR
PROFESSIONNEL

DÉCRET N°2017-872- MAI
2017

QUI SONT LES JOUEURS ?

JOUEUR GRAND PUBLIC

9,7 MILLIONS

19,8 % des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- SANS Classement
- SANS Compétition



15-34
ans

CSP+

49%

51%

48%

36%

ESPORTIF LOISIR

2,7 MILLIONS

5,6% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- AVEC Classement
- SANS Compétition



15-34
ans

CSP+

65%

35%

57%

32%

ESPORTIF AMATEUR

1,5 MILLIONS

3,2 % des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- AVEC Classement
- AVEC Compétition



15-34
ans

CSP+

93%

7%

94%

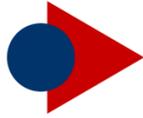
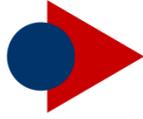
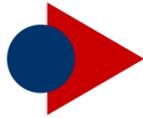
45%

STRATÉGIE NATIONALE **ESPORT 2020 • 2025**

PARIS, LE 29 OCTOBRE 2019



La stratégie nationale Esport 2020-2025 vise à faire de la France le leader européen du secteur d'ici 2025. Elle s'articule autour de 4 axes stratégiques :

-  Promouvoir le développement d'une pratique esportive responsable et socialement valorisée
-  Accompagner la création d'une filière de formation, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau,
-  Mettre en place une politique de soutien au développement l'esport
-  Valoriser l'attractivité de la France, de ses territoire et de son écosystème esport.

OBJECTIFS FIXÉS PAR CONVENTION AVEC L'ÉTAT



Identification et accompagnement des acteurs locaux



Développement et soutien de la chaîne de valeur de l'esport sur le territoire



Création et mutualisation d'outils opérationnels (guides)



Auto-régulation du secteur (respect du format national : homologations, charte, bonnes pratiques, prévention, respect de l'IP).



Développement d'une pratique encadrée (lieux, modèles économiques, formateurs, etc..)

GRILLE DE LECTURE

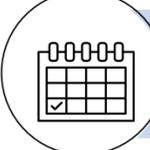
DE LA FILIÈRE ESPORTIVE RÉGIONALE



De l'esport amateur...

... à l'aspirant professionnel...

... Vers le professionnel

	De l'esport amateur...	... à l'aspirant professionnel...	... Vers le professionnel
 JOUEURS	Joueurs amateurs	Équipes compétitives	Équipes professionnelles
 STREAMERS	Streamers amateurs	Streamer pro et indépendant	WebTV structurée ou société de production audiovisuelle
 EVENEMENTIEL	Organisation communautaire	Promoteur associatif	Producteur d'évènements
 INFRASTRUCTURES D'ENTRAINEMENTS	Club esport amateur	Salles de bootcamp	Centre d'entrainement
 EDUCATION	Sessions de pédagogie sur l'esport	Cursus esport-études	Établissements de formation certifiés par l'État
 CONSEIL/STRATÉGIE	Bénévole impliqué	Consultant esport indépendant	Agence marketing & stratégie

POUR RÉSUMER

- ▶ France Esports est une **ASSOCIATION** qui représente la **VOIX UNIFIÉE DE L'ESPORT** en France, du niveau amateur au niveau professionnel. Elle protège les intérêts de ses membres.
- ▶ France Esports **N'ORGANISE PAS** de championnats nationaux et **NE LES RÉGULE PAS**. Seuls ses membres le font : éditeurs et organisateurs d'événements.
- ▶ L'esport en France est sous l'égide du **MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE, DE L'INDUSTRIE ET DU NUMÉRIQUE** et France Esports est l'interlocuteur principal des pouvoirs publics.
- ▶ L'esport en France **N'EST PAS RECONNU COMME UN SPORT** par les organes traditionnels de gouvernance du sport, et l'association **NE LE SOUHAITE PAS**, en raison des contraintes juridiques spécifiques au code du sport.
- ▶ France Esports est l'une des rares associations nationales à travers le monde (avec le Japon) à **REPRÉSENTER LES ÉDITEURS** parmi ses membres aux côtés des joueurs et promoteurs.



Merci !

