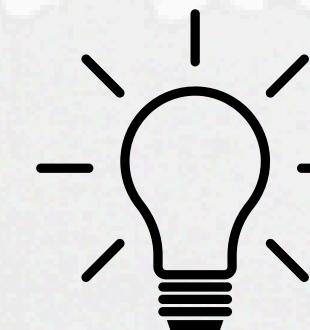
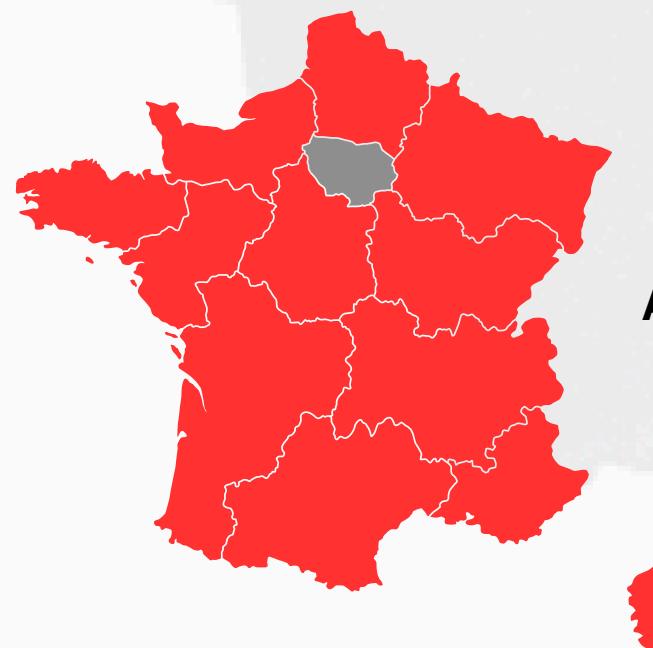




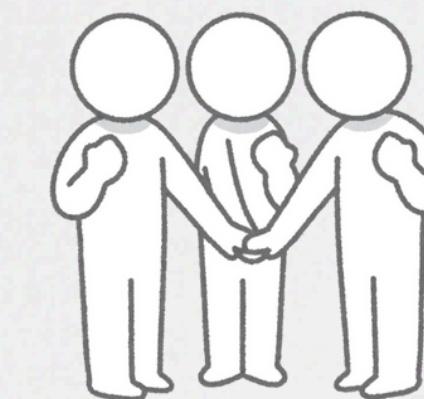
Positionner le territoire comme chef de file de la structuration de l'esport



Répondre à plusieurs freins structurels majeurs pour l'esport en France



Ancrer cette initiative dans le territoire francilien



Agir comme levier de transformation économique et sociale

RAT[↑]SE

Réseau pour l'Accélération de l'Inclusion et la Structuration de l'Esport

Phase 1



Création d'un cybercafé pilote en Ile-de-France

Phase 2



Création d'un nouveau modèle de ligue nationale

Phase 3



Création d'une plateforme de détection de talent

Phase 4



Création d'un bâtiment dédié à l'esport en Ile-de-France

« Là où l'esport devient un tremplin pour celles et ceux qu'on n'attendait pas. »

UN LEVIER TERRITORIAL ET ÉDUCATIF AU CŒUR DU PROJET ESPORTIF

Face aux **inégalités territoriales** et au **manque d'infrastructures accessibles pour les jeunes issus des quartiers prioritaires**, le projet de cybercafés pédagogiques répond à un double besoin : **favoriser l'inclusion sociale** par le numérique et **structurer l'écosystème esportif** localement.

Ces lieux hybrides, à mi-chemin entre un centre socio-éducatif, un espace gaming de qualité et une antenne de formation, incarneront **une nouvelle génération de tiers-lieux dédiés à la jeunesse, à l'esport et à l'innovation pédagogique**.

Intimement liés aux autres composantes du projet global, la Ligue nationale, la plateforme de détection de talents et le futur bâtiment dédié à l'esport en Île-de-France, les cybercafés permettront **l'ancre territorial** du modèle proposé et offriront des **passerelles concrètes** vers **la formation, l'emploi, la citoyenneté numérique et la pratique encadrée de l'esport**.

Pensés pour être répliques et durables, ces espaces constituent un véritable **outil de transformation locale**, en plaçant la jeunesse, la pratique numérique responsable et la cohésion sociale au cœur du développement du secteur esportif.



1. Objectif : rendre l'esport accessible à tous

Les **cybercafés pédagogiques** ont pour vocation de devenir de véritables **pôles de proximité** implantés dans les territoires prioritaires, qu'il s'agisse de quartiers relevant de la politique de la ville ou de zones rurales à faible densité d'infrastructures. Leur ambition dépasse largement celle d'un simple lieu de divertissement. Pensés comme **tiers-lieux numériques et éducatifs**, ils ont pour mission de **réduire la fracture numérique, favoriser l'inclusion sociale et offrir des opportunités concrètes aux jeunes** les plus éloignés des dynamiques de formation et d'emploi.

Ces espaces hybrides et modulaires accueilleront une **diversité de publics** : collégiens et lycéens en difficulté scolaire, jeunes adultes en réorientation, familles, associations locales, structures d'insertion, ou encore talents esportifs en devenir. Leur conception est pensée pour encourager **la mixité sociale et générationnelle, l'autonomie et la participation citoyenne**.

Concrètement, ces structures permettront :

- **De démocratiser l'accès à un matériel performant**, souvent inabordable pour les jeunes de milieux modestes, grâce à la mise à disposition de **postes de jeu haut de gamme, espaces de streaming, simulateurs, VR**, mais aussi **espaces de coworking et salles de cours équipées**.
- **De proposer des parcours de remobilisation scolaire et d'accompagnement individualisé**, via des partenariats avec des acteurs de l'éducation et de la jeunesse. Ces parcours offriront aux jeunes en décrochage l'opportunité de reprendre des études à distance (CAP, Bac pro, BTS, etc.) tout en étant encadrés par une équipe éducative, sociale et psychologique.
- **De sensibiliser aux métiers d'avenir**, en particulier dans le numérique, les industries créatives et l'esport. Des modules courts ou des ateliers thématiques permettront aux jeunes d'expérimenter différents rôles : joueur, coach, analyste, community manager, monteur vidéo, développeur web, etc.
- **De construire une communauté locale engagée**, structurée autour de la pratique du jeu vidéo compétitif, encadrée et inclusive. Les cybercafés accueilleront **des ligues amateurs, tournois interquartiers, événements familiaux ou ateliers intergénérationnels, valorisant les réussites individuelles et collectives au sein du quartier**.

En rendant ces lieux accessibles financièrement et culturellement, le projet entend **faire de l'esport un levier d'émancipation, un outil d'engagement social et une porte d'entrée vers les métiers du futur** pour une jeunesse souvent éloignée de ces opportunités. Il s'agit de faire de ces cybercafés des **accélérateurs d'égalité des chances**, au cœur des dynamiques territoriales de demain.

2. Des espaces hybrides et polyvalents

Pensés comme des lieux de vie innovants, les cybercafés pédagogiques Uwin Lab seront conçus pour répondre à la diversité des besoins des publics cibles : jeunes, familles, associations, professionnels du numérique ou de l'esport. Chaque site, d'une surface comprise entre 500 et 600 m², proposera un ensemble d'espaces modulables et fonctionnels, à la croisée des usages récréatifs, éducatifs, sociaux et professionnels.

Un environnement de pratique accessible et complet

- 20 PC gaming haut de gamme permettront un accès fluide aux jeux compétitifs, plateformes d'entraînement, logiciels créatifs ou outils de formation.
- 4 postes de consoles (Xbox, PlayStation, Switch) permettront d'élargir la pratique à des jeux plus familiaux ou intergénérationnels.

Ces équipements seront disponibles à la location horaire, à la journée ou via des abonnements mensuels, selon une grille tarifaire adaptée aux publics jeunes et aux structures associatives.

Des salles spécialisées pour la professionnalisation et la remobilisation

- 2 espaces VIP PC Gaming (jusqu'à 3 personnes) seront dédiés à des sessions privées, du coaching ou des entraînements d'équipes semi-pro.
- Une salle de streaming de 10 m², proposée à la location, équipée pour les créateurs de contenu souhaitant se lancer ou développer leur activité.
- Une salle de bootcamp (30 m²), modulable, accueillera des stages d'immersion pour les structures esport, des formations ou des événements ponctuels (ateliers, anniversaires, hackathons).
- Une salle de cours dotée de 10 postes informatiques offrira un cadre dédié aux jeunes en réinsertion scolaire ou en formation numérique. L'espace, aménagé de façon conviviale et **non stigmatisante**, sera animé par des éducateurs spécialisés, des enseignants à distance et des coachs pédagogiques.

Un lieu d'accompagnement et de socialisation

Un espace de coworking sera mis à disposition en libre-service, pour les jeunes entrepreneurs, étudiants ou freelances du numérique. Deux bureaux privés seront réservés aux accompagnants éducatifs, coachs sociaux ou intervenants spécialisés dans l'inclusion et la santé mentale.

Un espace restauration accueillera les publics tout au long de la journée avec snacks et boissons à **prix réduit**, dans une ambiance détendue, propice aux rencontres et aux viewing parties de compétitions esportives.

Un ancrage territorial durable

Un espace d'accueil et de vente proposera des accessoires et vêtements esport, permettant de valoriser les marques partenaires, les clubs locaux ou les initiatives de jeunes créateurs.

Un local technique, des sanitaires accessibles pour 200 personnes, et des espaces de stockage compléteront l'infrastructure pour garantir une autonomie d'exploitation et une logistique fluide lors des événements.

En rassemblant dans un même lieu des services de qualité, des outils pédagogiques et des espaces communautaires, **les cybercafés Uwin Lab deviennent bien plus que des centres de jeu** : ce sont **des écosystèmes locaux d'inclusion, d'éducation et de création**, capables de répondre aux enjeux sociaux, économiques et numériques de leur territoire.

3. Impact territorial, social et économique

Les cybercafés pédagogiques ne se limitent pas à une simple offre de service numérique. **Ils incarnent un outil de transformation sociale, de dynamisation locale et de structuration économique, en cohérence avec les ambitions publiques en matière de cohésion des territoires, de jeunesse et d'innovation.**

Sur le plan social

- **Réduction de la fracture numérique** : en mettant à disposition du matériel informatique et gaming haut de gamme dans des zones sous-équipées (quartiers prioritaires, zones rurales), les cybercafés rendent la pratique numérique accessible à tous, y compris aux publics les plus éloignés.
- **Remobilisation éducative** : en intégrant des dispositifs de soutien scolaire, de formation à distance et d'accompagnement personnalisé, ces lieux permettent à des jeunes en décrochage de reprendre confiance, d'acquérir des compétences et d'envisager des perspectives nouvelles.
- **Reconnaissance des compétences informelles** : la pratique du jeu vidéo structuré, du streaming ou du coaching révèle des savoir-faire précieux (esprit d'équipe, stratégie, gestion de projet, communication), souvent invisibilisés. Ces espaces leur donnent une place légitime et valorisante.

Sur le plan territorial

- **Animation et lien social** : grâce à l'organisation de tournois locaux, de soirées de diffusion ou d'ateliers thématiques, les cybercafés deviennent des lieux de rencontre intergénérationnelle, renforçant la convivialité et la vie de quartier.
- **Création d'une culture esportive locale** : en structurant des clubs amateurs, en accompagnant les vocations et en diffusant les événements de la Ligue Française, les cybercafés encouragent la fierté d'appartenance et le rayonnement territorial.
- Mise en synergie des acteurs : écoles, associations, missions locales, collectivités ou entreprises peuvent s'y retrouver autour d'**un projet commun : celui de l'émancipation de la jeunesse par les outils numériques et la pratique esportive responsable**.

Sur le plan économique

- **Création d'emplois directs** : chaque structure emploiera des profils variés (responsables de site, animateurs, médiateurs numériques, techniciens, coachs pédagogiques), contribuant à l'emploi local dans des métiers d'avenir.
- **Développement d'une économie locale du numérique** : les cybercafés joueront un rôle de catalyseur pour les acteurs du secteur (TPE, associations, freelance), en accueillant formations, prestations ou incubations de projets liés à l'esport, au contenu ou à l'événementiel.
- **Renforcement de l'attractivité des territoires** : en s'inscrivant dans une dynamique de tiers-lieux éducatifs et numériques, les collectivités qui accueilleront ces espaces en tireront un bénéfice en termes d'image, de lien social et de rayonnement jeunesse.

À la croisée de l'innovation sociale, de l'inclusion numérique et de la valorisation des talents, les cybercafés pédagogiques constituent une brique essentielle d'un écosystème esportif français moderne.

Pensés comme des lieux hybrides, entre médiathèque numérique, école alternative et salle de sport numérique, ils participent activement à un modèle responsable, équitable et compétitif à l'échelle nationale comme internationale.

PROJET DE CYBERCAFÉ PÉDAGOGIQUE PILOTE – UWIN LAB

Voisins-le-Bretonneux – 280 m²

Porté par l'association UWIN ASSO

1. Contexte et objectif du projet

Dans un contexte où l'esport émerge comme vecteur culturel, éducatif et économique, le projet de cybercafé pédagogique porté par UWIN ASSO vise à expérimenter un modèle d'espace hybride ancré localement, accessible, formateur, et durablement structurant. Situé à Voisins-le-Bretonneux, à proximité immédiate de plusieurs collèges et lycées, ce lieu pionnier constitue la première brique concrète d'un écosystème esportif francilien à vocation inclusive et territoriale.

Objectif principal :

Lancer un modèle duplicable de tiers-lieu esportif qui allie services marchands et utilité sociale, avec une phase d'amorçage financée par des partenaires publics et privés, puis une viabilité économique autonome à moyen terme.

2. Les composantes du cybercafé

Le lieu sera équipé pour répondre à une diversité d'usages, tout en gardant une orientation forte vers la jeunesse, la formation et la détection de talents :

Usage principal

20 stations PC gaming en location horaire, dans un cadre sécurisé, encadré et accessible.

Bootcamp gratuit pour les structures esportives françaises légalement déclarées.

Activités régulières

Organisation de tournois amateurs multijeux ouverts à tous, pour encourager la pratique compétitive.

Watching parties pour valoriser la scène esport nationale et internationale.

Vente de snacks pour une convivialité renforcée.

Éducation et accompagnement

Stades esportifs pendant les vacances scolaires, pour initier ou perfectionner les jeunes.
Accords avec établissements scolaires pour accueillir gratuitement des jeunes en décrochage.
Journées découvertes pour les classes de collèges/lycées partenaires.
Formations & ateliers numériques (streaming, montage, coding...).

Innovation commerciale

Premier point de vente physique des produits dérivés des clubs esport français, en lien avec les acteurs de la filière.

Services complémentaires

Salle de streaming à la location pour créateurs de contenu.
Privatisation pour anniversaires, ateliers, événements partenaires.

3.Un modèle économique hybride et innovant

Ce projet repose sur une stratégie d'amorçage / auto-financement en deux temps :

Phase 1 – Amorçage (2025–2026)

- Demande de soutien public (subventions régionales, mécénat, sponsoring local) pour l'équipement, le loyer et la première année de fonctionnement.
- Démarchage actif de partenaires privés (tech, alimentation, éducation, énergie, etc.).

Phase 2 – Autonomie économique (2027)

- Génération de revenus par :
 - Location des stations de jeu
 - Location de la salle de streaming
 - Snacks et produits dérivés
 - Ateliers et événements ponctuels
- Maintien des activités gratuites à haute valeur sociale (bootcamp, jeunes en décrochage) grâce à ce modèle hybride.

4. Retombées et intérêts pour la Région Île-de-France

Sur le plan social

Accès démocratisé au numérique, dans une logique d'inclusion territoriale.

Réduction du décrochage scolaire via des formats de remobilisation attractifs.

Ancrage local fort, en lien avec les établissements éducatifs et les associations.

Sur le plan économique et professionnel

Création d'emplois locaux (gestion, animation, maintenance, formation).

Soutien à la filière esport francilienne en structurant un écosystème intermédiaire entre amateurisme et professionnalisation.

Sur le plan stratégique

Modèle duplicable dans les quartiers prioritaires d'Île-de-France à moyen terme.

Expérimentation concrète servant de preuve de concept avant l'ouverture du bâtiment national dédié à l'esport, dont le cybercafé serait une composante clé.

Ce projet de cybercafé pilote à Voisins-le-Bretonneux est bien plus qu'un simple espace gaming.

C'est une expérimentation territoriale à fort impact social, un lieu d'activation éducative et professionnelle, et un levier stratégique pour faire émerger un esport français durable, inclusif et compétitif.

UWIN LAB LÈVE 8 LEVIERS D'IMPACT SOCIAL À TRAVERS SA VERSION PILOTE !

1. Programme "Gaming & Réussite" (soutien scolaire via le jeu vidéo)

Objectif : Créer un cadre éducatif valorisant autour du jeu vidéo, pour remobiliser des jeunes décrocheurs ou en fragilité scolaire.

Mise en œuvre :

- Séances hebdomadaires d'1h30 gratuites pour 10 jeunes maximum.
- Partie 1 : soutien encadré (devoirs, lecture, logique...).
- Partie 2 : atelier gaming structuré (jeux de réflexion, travail en équipe, gestion du stress).
- Coach bénévole ou partenaire éducatif (prof, AED, médiateur).

Partenaires :

- Collèges, lycées, PJJ, missions locales, mairie.
- Subventions éducation/inclusion possible (CAF, ANCT, FIPD).

2. Ateliers d'inclusion numérique (par le jeu)

Objectif : Offrir une entrée accessible au numérique à des jeunes en difficulté, en s'appuyant sur des outils familiers (gaming, réseaux).

Activités :

- Apprendre à créer un compte mail, un CV, manipuler un traitement de texte.
- Ateliers "mon premier stream" ou "ma première chaîne Youtube".
- Environnement ludique mais avec une finalité d'autonomisation.

Partenaires :

- Associations d'insertion, centres sociaux, MECS, foyers jeunes travailleurs.
- Possible financement via l'État ou Pôle Emploi pour inclusion numérique.

3. Pass solidaire "Temps de jeu suspendu"

Objectif : Inspiré des "cafés suspendus", ce système permet à des clients de "donner" une heure de jeu à un jeune qui ne pourrait pas payer.

Mise en œuvre :

Affiche visible sur place.

Chaque client peut acheter un "ticket suspendu" de 1h (ou 2 €).

UWIN gère un "compte solidaire" redistribué à des jeunes orientés par des partenaires sociaux.

4. Esport citoyen : médias, expression, contenu

Objectif : Transformer le lieu en plateforme d'expression pour les jeunes.

Activités proposées :

Création de mini-podcasts "Ma vision de l'esport" ou "L'école et moi".

Ateliers TikTok sur des sujets de prévention (addictions, harcèlement...).

Mini-documentaires ou tutoriels filmés sur place.

Ressources :

Studio d'enregistrement basique, animateur accompagnant.

Contenus partagés sur tes réseaux, ceux des partenaires, voire en festivals.

5. Crée un réseau de partenaires sociaux locaux

Objectif : Ancrer UWIN comme hub éducatif et social du territoire, au service de toutes les structures jeunesse.

Action :

Signature de conventions simples avec : maisons de quartier, services jeunesse mairie, clubs associatifs, foyers.

Organisation de journées portes ouvertes, rencontres parents-profs-jeunes autour du jeu vidéo.

6. Programme "Jeunes Ambassadeurs UWIN"

Objectif : Impliquer directement des jeunes dans la vie du lieu, comme animateurs, référents ou créateurs.

7. Accueil de stages / immersion

Objectif : Devenir une structure d'accueil pour les stages scolaires, stages missions locales ou services civiques.

Formats :

Stages 3e : 1 semaine d'initiation à l'animation / gestion du lieu.

Missions locales / jeunes sans solution : immersion encadrée.

Service civique : soutien aux actions sociales / éducatives.

8. Actions pour la mixité et l'égalité

Objectif : **Lutter contre la sous-représentation des filles et des publics minoritaires dans le gaming.**

Idées d'actions :

Créneaux réservés "Girls Only" pour découvrir les jeux sans pression.

Soirées "Parents & Enfants" autour du jeu vidéo (déstigmatisation).

Ateliers "Femmes & jeu vidéo : créer son équipe ou son stream".



BUDGET PRÉVISIONNEL D'OUVERTURE – CYBERCAFÉ PÉDAGOGIQUE PILOTE

1. Dépenses d'investissement initiales (aménagement & équipement)

Loyer d'avance (3 mois) = 8 052 €

Honoraires d'agence (15 % annuel) = 4 831 €

Mobilier & aménagement = 15 000 €

20 PC Gaming haut de gamme = 40 000 €

Périphériques + postes consoles = 5 000 €

Système de gestion de session = 3 000 €

Comptoir, frigos, cuisine snack = 4 000 €

Caisse, TPE, logiciel gestion clients = 1 500 €

Signalétique & enseigne = 1 200 €

Licence sécurité incendie/accessibilité = 1 000 €

Assurance RC pro & locaux (1 an) = 800 € Prévisionnelle

Total investissement initial : 84 383 € HT

2. Charges annuelles de fonctionnement (année 1)

Loyer annuel = 32 208 €

Charges locatives / énergie = 6 000 €

Salaires (2 mi-temps équivalent) = 42 000 € SMIC chargé ou équivalent

Assurance, frais bancaires = 1 200 €

Petits équipements / renouvellement = 3 000 €

Produits snacks / boissons = 6 000 €

Communication / publicité = 4 000 €

Licences jeux / abonnements = 2 500 €

Total charges annuelles estimées : 96 908 €

3. Ressources prévisionnelles (année 1)

Subvention Région IDF (matériel) = 30 000 € Dispositif "Matériel e-sportif"

Subvention amorçage (fonds sport / innovation) = 20 000 € Aide à la première installation

Mécénat d'entreprise / RSE locale = 15 000 € Entreprises Yvelines / SQY

Sponsoring privé = 5 000 € Marque tech ou locale

Recettes location PC = 36 000 € ≈ 3000 €/mois (20 postes à 1,50 €/h sur 5h/j)

Ateliers / formations = 5 000 € Formations ponctuelles / publics jeunes

Vente snacks / produits dérivés = 8 000 € Estimé conservateur

Total ressources prévisionnelles (année 1) : 119 000 €

Conclusion :

Investissement initial : ≈ 84 383 €

Charges annuelles : ≈ 97 000 €

Ressources espérées année 1 : ≈ 119 000 €

Capacité d'équilibre projetée : viable avec amortissement partiel + recettes récurrentes dès le lancement

RAT[↑]SE

Réseau pour l'Accélération de l'Inclusion et la Structuration de l'Esport

Phase 1



Phase 2



Création d'un cybercafé pilote
en Ile-de-France

**Création d'un nouveau
modèle de ligue nationale**

Phase 3



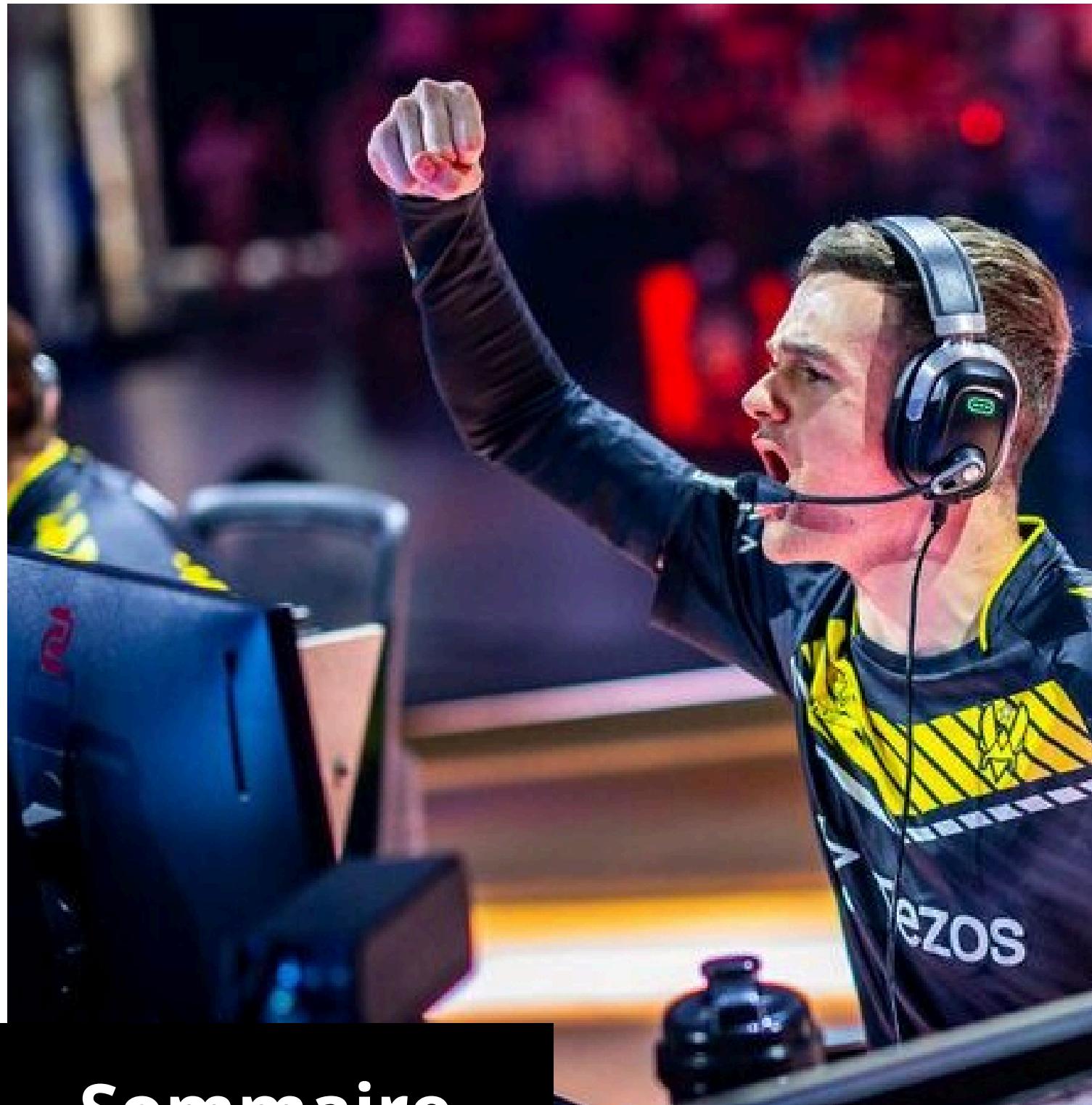
Création d'une plateforme de
détection de talent

Phase 4



Création d'un bâtiment dédié à
l'esport en Ile-de-France

« On ne naît pas champion, on le devient quand on a une chance. »



PRÉSENTATION DE ROCKET LEAGUE.....	19-22
PRÉSENTATION SYNTHÉTIQUE DU PROJET.....	23-37
OBJECTIFS STRATÉGIQUES.....	38
ENJEUX DU PROJET.....	39-40
DIMENSION INNOVANTE DE LA SOLUTION.....	41-42
SOUTIEN PUBLIC À L'ESPORT DANS D'AUTRES PAYS & BÉNÉFICES OBSERVÉS.....	43-47
BUDGET PRÉVISIONNEL.....	48

Sommaire

1. PRÉSENTATION DE ROCKET LEAGUE

La création d'une Ligue Française sur le jeu Rocket League en 2026 constitue la première étape d'un projet global de structuration de l'esport en France, articulé autour de la performance compétitive, de l'inclusion territoriale et du développement de filières professionnelles.

Sans ligue, pas de structuration.

Cette compétition est le point de départ symbolique d'un esport organisé, accessible et durable, ancré dans les territoires.

Pour comprendre en quoi la création de cette ligue représente une innovation pour l'esport en France, il est essentiel d'identifier en amont **les freins structurels qui entravent actuellement son développement**.

En effet, l'esport français, bien qu'en pleine croissance en termes de pratiquants et d'audience, reste confronté à plusieurs problématiques profondes :



- ABSENCE DE LIGUES NATIONALES RÉGULIÈRES
- MANQUE DE MODÈLES ÉCONOMIQUES VIABLES POUR LES CLUBS
- MANQUE D'INFRASTRUCTURE DÉDIÉ À L'ESPORT
- VISIBILITÉ MÉDIATIQUE INÉGAL
- MANQUE DE RECONNAISSANCE INSTITUTIONNELLE

Avant de détailler l'intérêt stratégique de cette ligue pour l'écosystème esportif français, il est essentiel de comprendre pourquoi Rocket League a été choisi comme support de la ligue nationale.

Pourquoi Rocket League ?

Rocket League est un jeu vidéo compétitif développé par Psyonix, combinant football et véhicules dans un environnement rapide, dynamique et accessible.

Son gameplay intuitif le rend facile à comprendre mais difficile à maîtriser, ce qui en fait un support idéal pour une compétition structurée, mêlant amateurs et professionnels.

Lancé en 2015, il a connu une croissance exceptionnelle grâce à son approche intergénérationnelle et grand public.

Avec un marché mondial dépassant le milliard de dollars, Rocket League est aujourd'hui l'un des piliers de la scène esport internationale.

Il est particulièrement adapté à un projet de ligue française car :

- ✓ Il est non violent, visuellement accessible à tous,
- ✓ Il est soutenu par Epic Games, qui a donné son accord pour cette ligue,
- ✓ Il permet une diffusion gratuite sur Twitch et YouTube,
- ✓ Il a une communauté active en France et dans le monde.

Profil et audience de Rocket League

Rocket League s'adresse à une audience jeune, connectée et technophile.

Sa cible démographique principale se situe entre **15 et 35 ans**, avec une forte présence sur **Twitch, YouTube et les réseaux sociaux**. Grâce à son gameplay intuitif et spectaculaire, le jeu attire également un public adolescent (13-17 ans), ce qui élargit sa base de joueurs.

La communauté est majoritairement masculine (~80 %), mais **l'audience féminine progresse régulièrement**, soutenue par le caractère non violent, compétitif et accessible du jeu. Sur le plan géographique, Rocket League bénéficie d'une **forte implantation en Amérique du Nord et en Europe**, tout en touchant un public mondial grâce à sa disponibilité multiplateforme (PC, console, cloud).

Le profil socio-économique des joueurs est orienté classe moyenne et supérieure, avec une capacité d'investissement dans les microtransactions, accessoires, contenus additionnels, et une appétence élevée pour le matériel gaming.

Sur le plan de la diffusion, Rocket League est principalement suivi sur **Twitch et YouTube**, avec des **pics d'audience supérieurs à 300 000 spectateurs** lors des grands rendez-vous internationaux (RLCS). La saison esport suit un rythme semestriel (février-mai / septembre-décembre), en parfaite adéquation avec le calendrier prévisionnel de **la Ligue Française de Rocket League**.

La communauté est connue pour son **engagement fort**, propice à **l'interactivité, au soutien communautaire et à la fidélisation**, créant un terrain fertile pour le sponsoring, le placement de produit et la notoriété de marque. Le modèle économique autour du jeu intègre publicité, partenariats, abonnements, merchandising et dons, avec **un potentiel significatif pour la création de contenus premium et d'activations marketing ciblées**.

Popularité en France

Rocket League bénéficie d'une **popularité solide en France**, où il s'est imposé comme **l'un des jeux compétitifs les plus accessibles et fédérateurs**. La scène compétitive française est l'une des plus actives d'Europe, avec une forte représentation dans les tournois internationaux (RLCS), la présence de clubs professionnels reconnus (comme Vitality) et une base de joueurs très engagée. **En streaming**, les compétitions Rocket League rassemblent régulièrement des **dizaines de milliers de spectateurs francophones**, confirmant son ancrage culturel dans le paysage vidéoludique français. Les joueurs français comptent parmi les meilleurs du monde (Vitality, BDS, Kaydop).

Absence de ligue régulière nationale = vide structurant pour l'esport Rocket League en France



Rocket League attire une audience jeune, technophile, engagée, géographiquement diversifiée, avec un fort potentiel de monétisation.
La création d'une ligue nationale permettra de structurer, capter et valoriser cette dynamique dans un format pérenne et compétitif au bénéfice de l'écosystème français et de la Région Île-de-France..

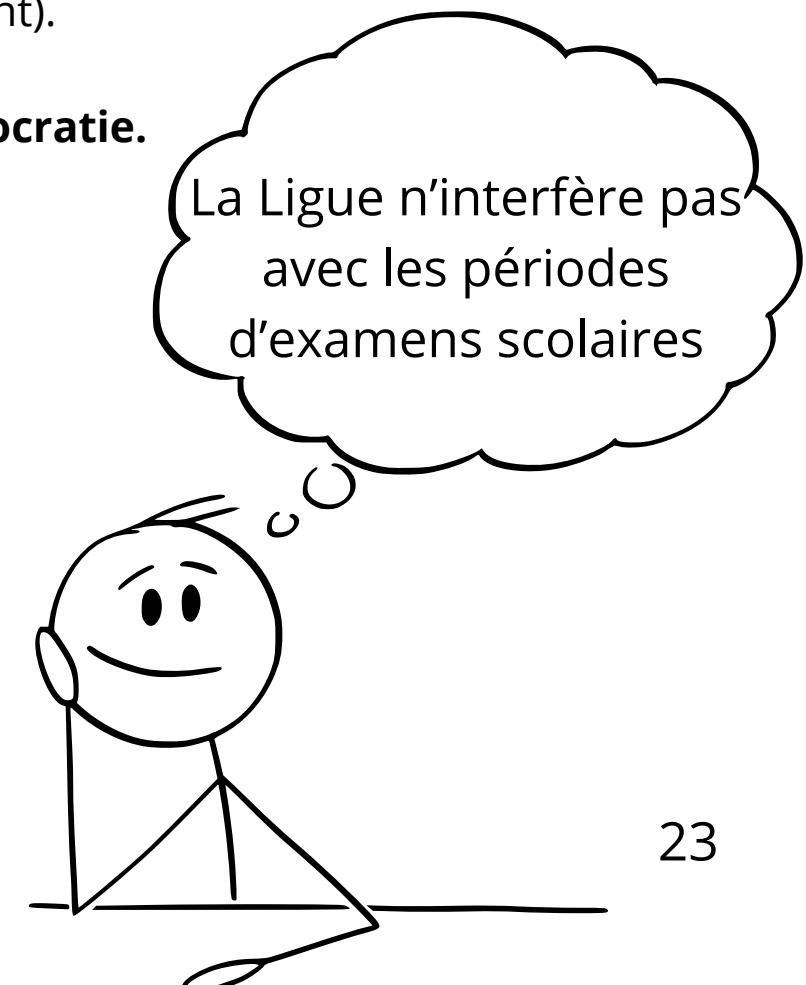
2. PRÉSENTATION SYNTHÉTIQUE DU PROJET

Le projet porte sur la **création d'une Ligue Nationale Française de Rocket League, structurée, pérenne et accessible**, avec un **démarrage prévu en mars 2026**. La ligue se déroulera sur une **saison complète**, articulée autour de **deux splits et d'une Coupe de France**, avec une **diffusion en ligne et la participation des plus grands clubs français professionnels et de clubs amateurs**.

A. Structure de la Ligue

La Ligue s'inspire des modèles performants comme la Ligue Française de League of Legends (LFL) :

- **Deux Splits saisonniers** (printemps et automne), chacun comprenant **des matchs aller-retour, une phase de playoffs et une période tampon** pour sécuriser la programmation.
- **Une Coupe de France** en décembre, valorisant **les meilleures performances de l'année**.
- **Deux divisions** :
 - **Division 1** composée des **8 clubs professionnels invités** (sur critères de fanbase, visibilité, engagement).
 - **Division 2** composée de **8 clubs amateurs sélectionnés sur dossier et résultats**.
- **Un système de montée/descente** (up & down) en fin de saison, **favorisant la compétitivité et la méritocratie**.
- **Diffusion 100 % en ligne, gratuite sur Twitch et YouTube**.



PLANNING DE LA LIGUE 2026



FÉVRIER : OPEN TOUR DES JOUEURS > LES 3 EQUIPES ARRIVÉES PREMIÈRES DE L'OPEN TOUR REJOINDRONT LES 3 CLUBS PRO QUI NE SONT PAS ENCORE SUR ROCKET LEAGUE

MARS/AVRIL : SPLIT 1

MAI : PLAYOFFS POUR LES 2 DIVISIONS EN STUDIO (PRESENTIEL)

JUIN/JUILLET/AOUT : PAUSE > MERCATO DE JOUEURS

SEPTEMBRE/OCTOBRE : SPLIT 2

NOVEMBRE : PLAYOFFS POUR LES 2 DIVISIONS EN STUDIO (PRESENTIEL)

DECEMBRE : COUPE DE FRANCE (10 JOURS)

Une phase finale en présentiel envisagée

Dans une logique de valorisation territoriale et d'ancrage local, la phase finale de la Coupe de France pourrait être organisée en présentiel, sous la forme d'un événement grand public.

Le Vélodrome National de Saint-Quentin-en-Yvelines (SQY), déjà reconnu pour son ouverture à des événements innovants, a été identifié comme lieu potentiel d'accueil.

Ce format permettrait de :

- Renforcer l'attractivité médiatique de la compétition ;
- Favoriser la rencontre entre les clubs, les fans et les acteurs du territoire ;
- Créer un temps fort événementiel propice aux activations des partenaires publics et privés.

Cette option dépend toutefois des moyens financiers disponibles, notamment en termes de production, de logistique et de sécurité. Elle fera l'objet d'une étude de faisabilité approfondie en fonction du soutien mobilisé dans le cadre de ce dossier.

B. Le choix des clubs participants

Une différence clé avec la LFL : **un choix assumé de médiatisation dès la Division 1**

Contrairement à la Ligue Française de League of Legends (LFL), où la division 1 est constituée principalement de clubs ayant acquis leur place par un système de promotion ou de sélection interne à l'éditeur, **la Ligue Nationale Française de Rocket League fait un choix stratégique : inviter directement en Division 1 les clubs français disposant des plus fortes fan bases.**

Ce positionnement présente plusieurs intérêts majeurs pour l'écosystème esportif français :

1. Maximiser l'impact médiatique dès la première saison

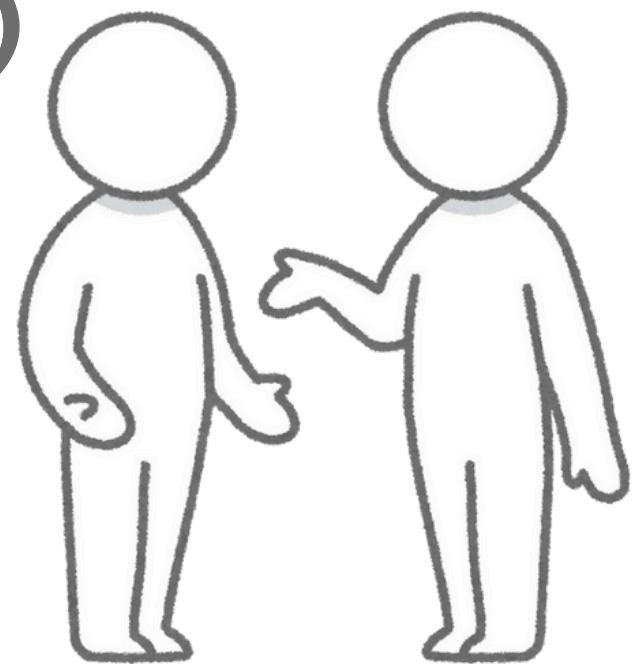
En s'associant à des clubs déjà bien installés dans le paysage esportif et suivis par des millions de fans, la Ligue bénéficie immédiatement :

- d'une **audience solide et fidèle**,
- d'une **visibilité accrue sur les réseaux sociaux, plateformes de diffusion** (Twitch, YouTube) et médias spécialisés,
- d'une **capacité de buzz dès les premiers matchs**.

Cela permet d'éviter une montée en puissance lente et de **positionner immédiatement la ligue comme une référence nationale**.

Les plus gros clubs français seront présents pour la Ligue...

On a jamais vu ça !



2. Créer un effet d'entraînement pour les clubs amateurs

La présence des **plus grands clubs dans la division 1** crée un **effet d'aspiration pour les structures amateures en division 2** :

- En **compétition directe ou indirecte avec des figures reconnues**, les clubs amateurs gagnent **en légitimité et en visibilité**.
- Ils bénéficient de **l'attractivité globale de la ligue** pour attirer des **sponsors**, des **talents** et des **supporters locaux**.
- Le **système de montée/descente** renforce cette dynamique, en permettant aux meilleurs de **rêver d'un accès à la scène médiatisée**.

3. Renforcer l'attractivité auprès des partenaires et sponsors

Le choix d'inviter les **clubs les plus suivis** garantit :

- un **audimat potentiel fort**,
- une **exposition de marque immédiate** pour les partenaires,
- une **capacité à monétiser plus rapidement la compétition** (diffusion, sponsoring, produits dérivés).

Cela facilite les **levées de fonds privées** et les **alliances institutionnelles, essentielles pour faire vivre la ligue durablement**.

4. Un levier de structuration de l'écosystème français

En valorisant **l'existant** (fan bases, marques, influence), ce modèle **ne repart pas de zéro**. Il propose une **structure compétitive réaliste**, fondée sur les atouts concrets du territoire, tout en **ouvrant la porte à la montée en compétence des acteurs moins exposés**.

Je suis un club professionnel déjà présent sur Rocket League



- J'offre à mes joueurs un cadre régulier pour se préparer efficacement aux RLCS*.
- Je peux renforcer la visibilité de ma marque sur le territoire français tout au long de l'année.
- Je pourrais attirer de nouveaux sponsors locaux et institutionnels, intéressés par une présence dans un cadre compétitif national.
- Ces nouvelles ressources pourraient financer notre participation aux grandes compétitions internationales.
- Je pourrais déetecter et former de jeunes talents français prometteurs, directement intégrés dans notre filière compétitive.
- Je pourrais produire du contenu exclusif autour de la ligue (vlogs, interviews, coulisses), renforçant notre storytelling et notre présence numérique.

Je suis un club professionnel NON présent sur Rocket League



- J'offre à mon club un championnat stable et lisible
- Je peux accroître l'attractivité de mon club auprès des sponsors
- Je pourrais entrer sur un nouveau jeu compétitif sans dépendre du circuit international.
- Ces nouvelles ressources pourraient financer notre participation aux grandes compétitions internationales.
- Je pourrais construire une équipe compétitive dès le départ
- Je pourrais produire du contenu exclusif autour de la ligue (vlogs, interviews, coulisses), renforçant notre storytelling et notre présence numérique.

Je suis un club amateur présent sur Rocket League



- Je pourrais améliorer la structuration de mon club (staff, entraînements, logistique)
- Mes joueurs vont progresser grâce à une confrontation régulière à un niveau plus élevé
- Ma notoriété va être renforcée dans la scène nationale
- Je vais avoir plus de possibilité de monétiser l'image de mon club
- Je pourrais construire une équipe compétitive dès le départ
- Ma légitimité sera renforcée aux yeux des institutions, collectivités ou structures d'accompagnement

C. Le Cashprize

Pour une ligue nationale structurée en 2 splits + une Coupe de France, avec la **participation des clubs professionnels français majeurs** (comme Vitality, Karmine Corp, Joblife, etc.), le montant du cash prize doit répondre à deux objectifs :

1. **Être suffisamment attractif pour justifier l'investissement compétitif des clubs pros**, notamment ceux devant constituer un roster (équipe de joueurs) sur Rocket League.
2. **Donner une chance aux clubs amateurs** (Division 2) de **progresser et se structurer** grâce à une incitation financière crédible.

D'autre part, il est stratégique que toutes les équipes reçoivent une part du cash prize, pour des raisons à la fois économiques, sportives, sociales et structurelles :

Motivation et engagement de l'ensemble des participants

Même les équipes moins performantes restent impliquées jusqu'à la fin, car elles savent qu'elles ne repartiront pas les mains vides. Cela :

- **encourage le jeu compétitif** jusqu'à la dernière place,
- **évite les abandons prématurés,**
- **soutient un niveau de jeu homogène et soutenu tout au long de la compétition.**

Soutien au développement des clubs amateurs ou en transition

Pour certains clubs (notamment ceux arrivés sur Rocket League), une récompense même modeste peut :

- **financer des frais logistiques, de déplacement ou de staff,**
- **compenser l'effort d'investissement initial**, surtout dans les premières éditions de la ligue,
- **faciliter leur professionnalisation progressive.**

Sentiment d'équité et d'appartenance

Une **répartition étendue** favorise un **esprit de ligue** plutôt qu'une compétition fermée réservée à une élite, crée une **cohésion entre clubs pros et amateurs**, valorise la **contribution de chacun** à la réussite globale de l'événement (visibilité, engagement, audience...).

Renforcement de l'attractivité de la ligue

Du point de vue des **futurs sponsors ou investisseurs** une ligue où **tous les clubs bénéficient d'un retour** est perçue comme **durable, inclusive et bien structurée**.

Cela incite davantage de structures à candidater ou à suivre l'évolution du projet, **augmentant la diversité du vivier**.

Conformité aux bonnes pratiques de l'esport et du sport

Dans de nombreuses compétitions esportives et sportives : **Des primes de classement étendues** sont pratiquées pour **reconnaître l'effort de tous les participants**, cela aide à lutter contre les inégalités de moyens, notamment entre **clubs déjà établis et structures émergentes**.

Répartition du cashprize

Répartition - Split 1

1er : 15 000 €
2e : 12 000 €
3e : 9 000 €
4e : 7 500 €
5e : 5 000 €
6e : 5 000 €
7e : 3 000 €
8e : 3 000 €

➡ **Total : 60 000 €**

Répartition - Split 2

1er : 15 000 €
2e : 12 000 €
3e : 9 000 €
4e : 7 500 €
5e : 5 000 €
6e : 5 000 €
7e : 3 000 €
8e : 3 000 €

➡ **Total : 60 000 €**

Répartition - Coupe de France

1er : 15 000 €
2e : 10 000 €
3e : 7 500 €
4e : 7 500 €
5e : 5 000 €
6e : 5 000 €
7e : 5 000 €
8e : 5 000 €

➡ **Total : 60 000 €**

D. La production



ZQSD Productions : Un partenaire de référence pour produire la Ligue Française de Rocket League

Pour garantir une production audiovisuelle à la hauteur des standards internationaux et répondre aux attentes d'un public exigeant, le projet de Ligue Française de Rocket League s'appuiera sur **ZQSD Productions, l'un des acteurs les plus reconnus de la scène esport française**.

Fondée en 2016 et basée à Montpellier, ZQSD est **une agence événementielle et audiovisuelle spécialisée dans l'esport et les contenus numériques**. Elle a conçu et produit certains des événements les plus emblématiques de la scène française, dont la **ZLAN** (plus de 200 joueurs, 120 000 spectateurs simultanés), ainsi que de **nombreuses compétitions professionnelles et amateurs diffusées en ligne ou en présentiel**.

Avec une équipe multidisciplinaire, **ZQSD intègre toutes les compétences clés en interne : réalisation, direction technique, gestion de flux live, habillage graphique, création de contenus, animation, coordination de talents et stratégie digitale**.

Sa valeur ajoutée repose sur :

- **Une maîtrise complète de la chaîne de production** (régie, captation, streaming, habillage).
- **Une expertise unique dans les formats compétitifs**, adaptés au streaming Twitch et aux exigences esport.
- **Une forte capacité d'innovation et de narration**, pour faire de chaque ligue un spectacle grand public.
- **La mobilisation de ZQSD garantira un haut niveau de qualité pour l'ensemble des productions liées à la Ligue**, tout en renforçant l'attractivité du projet auprès des sponsors, médias et diffuseurs.

ZQSD possède des studios de production dans toute la France y compris en Île-de-France.

Le devis proposé par ZQSD Productions couvre l'ensemble des prestations nécessaires à la conception, à la production et à la diffusion de la Ligue Française de Rocket League. Il comprend :

- **La gestion globale de projet**, assurant la coordination et le suivi opérationnel tout au long de la saison.
- **La production audiovisuelle complète**, réalisée en studio, avec régie, enregistrement, réalisation, sound design, et habillage LED personnalisé.
- **La mise en place d'une diffusion professionnelle en français et en anglais** (cleanfeed), avec une équipe technique dédiée (réalisateur, live producer, ingénieur son).
- **La création graphique et vidéo**, incluant l'identité visuelle de la ligue (logo, charte), le pack stream, le motion design, les assets quotidiens et les montages vidéo.
- **La stratégie de communication**, avec community management en direct, animation des réseaux sociaux, création d'un site internet et encadrement média lors des productions.
- **La gestion opérationnelle des compétitions**, incluant les divisions 1, 2 et la Coupe de France, ainsi que l'encadrement administratif et réglementaire.
- **La logistique terrain** (transport, hébergement, repas) pour les équipes mobilisées.
- Enfin, une option de production d'un trailer promotionnel vient compléter l'ensemble.

Le budget total s'élève à 327 045 € HT, soit 392 454 € TTC, pour une prestation complète, clé en main, incluant la production technique, l'accompagnement stratégique et la valorisation médiatique de la ligue.

E. Présentation/Casters

La diffusion de la Ligue Française de Rocket League se fera principalement sur Twitch, la plateforme de référence pour le streaming esportif. Ce choix garantit une forte visibilité auprès du public cible, une **interaction en direct avec la communauté**, et une **accessibilité optimale pour les fans, les clubs et les partenaires**.

Trois propositions pour la diffusion et l'éditorialisation de la Ligue Française Rocket League

Le choix de la chaîne de diffusion principale est une décision stratégique. Il s'agit de garantir à la fois la visibilité de la Ligue, la qualité des commentaires, et la fidélisation d'une audience sur le long terme. Trois propositions complémentaires sont actuellement à l'étude, portées par des acteurs reconnus de l'écosystème esport francophone.

Option 1 — La chaîne de Rasmelthor (twitch.tv/rasmelthor)

Animateur principal : Clément “Rasmelthor” Coupart, accompagné de son équipe de casters habituels.

Atouts :

Audience fidèle et ciblée Rocket League : 215 000 abonnés, avec un public très engagé dans cette discipline spécifique.

Expertise approfondie : ancien joueur pro, coach, analyste des RLCS, parfaitement légitime sur les enjeux compétitifs et pédagogiques du jeu.

Tonalité communautaire : proximité forte avec les fans, ton accessible, narration orientée passion.

Réactivité et souplesse éditoriale : format agile, permettant des interactions dynamiques avec la communauté francophone Rocket League.



La chaîne Rocket Baguette (twitch.tv/rocketbaguette)

Structure spécialisée dans l'écosystème Rocket League depuis 2017.

Atouts :

Référence historique de la scène francophone Rocket League (fondateurs du Rocket Baguette Rising, RBRS).

Expérience en production de tournois et diffusions officielles (caster de la RLCS, compétitions internationales).

Plateforme structurée : branding fort, équipe technique et éditoriale expérimentée.

Crédibilité esportive : connue des clubs, des joueurs et des sponsors spécialisés Rocket League.



Une chaîne OTP dédiée : « OTP RL » (proposition en discussion)

Portée par OTP (One Trick Production), la référence francophone pour League of Legends.

Atouts :

Savoir-faire reconnu en broadcasting premium (diffuseur officiel de la LFL, EMEA Masters).

Crédibilité auprès des institutionnels, sponsors et médias.

Capacité à créer une marque forte autour de la Ligue, avec une identité visuelle et éditoriale de haut niveau.

Réseau d'experts en production, casters et animation plateau.



À ce stade du projet, il est encore prématué de formaliser un engagement exclusif avec l'un de ces trois partenaires, bien qu'ils aient tous été informés en amont de l'initiative et se soient montrés réceptifs à son ambition.

F. Le storytelling esportif en France : état des lieux & opportunité

Le storytelling désigne l'art de concevoir et de diffuser un récit structuré autour d'un projet, d'une marque ou d'un événement, dans le but de **créer de l'émotion, de l'engagement et de l'identification chez le public**.

État des lieux actuel

En France, le storytelling dans l'esport existe mais reste limité à des initiatives isolées :

Certaines structures professionnelles (Vitality, Karmine Corp, Gentle Mates) produisent des contenus narratifs autour de leurs équipes, mais ces efforts sont centrés sur leur propre image.

Des créateurs et influenceurs (Kameto, ZeratoR, Domingo) intègrent le storytelling dans leurs événements (ZLAN, KCX), sans structure de ligue.

Quelques compétitions ponctuelles proposent une narration immersive, mais leur portée est éphémère et événementielle.

À ce jour, aucune ligue nationale n'a intégré le storytelling comme levier structurant, régulier et mutualisé.

Opportunité : un positionnement différenciant

- Le projet de Ligue Française de Rocket League propose une narration centrale, continue et fédératrice autour :
- Des joueurs (parcours, progression, émotions),
- Des clubs amateurs et professionnels (identité, rivalités, trajectoires),
- Des enjeux de saison (classements, matchs clés, qualifications).

L'objectif est de transformer la ligue en un récit vivant et engageant, accessible au grand public comme aux passionnés, pour accroître l'engagement, la visibilité médiatique, l'attractivité commerciale et l'attachement communautaire.

Ce storytelling structuré, inédit à l'échelle d'une ligue nationale, positionne la Région Île-de-France comme pionnière dans la professionnalisation et la médiatisation durable de l'esport en France.

3. OBJECTIFS STRATÉGIQUES

À travers ce projet, notre ambition est de **positionner l'esport comme un levier central du développement sportif en France**, en valorisant son potentiel éducatif, économique et territorial.

L'objectif est de faire de l'Île-de-France un territoire pilote dans la structuration d'un esport responsable et accessible, en cohérence avec les priorités du ministère des Sports : inclusion, excellence, santé des jeunes publics, et innovation.

Ce projet s'inscrit dans **une logique d'expérimentation nationale** : il propose un nouveau modèle de ligue compétitive sur le jeu Rocket League, facilement extensible à d'autres disciplines.

À terme, ce modèle permettra de centraliser la production et l'encadrement des ligues nationales esportives au sein d'un futur centre dédié à l'esport (phase 2 du projet), situé en Île-de-France.

L'objectif est double :

- D'une part, **accompagner les clubs esportifs professionnels et émergents** en leur fournissant un cadre économique stable et des ressources pour accéder aux grandes compétitions internationales ;
- D'autre part, **faire de l'esport amateur un outil structurant pour les territoires**, en révélant de nouveaux talents, en favorisant l'accès des jeunes aux métiers du numérique, et en développant une pratique encadrée, inclusive et porteuse de valeurs sportives.

Ce projet propose un outil de structuration du sport numérique, en s'adressant à l'ensemble de l'écosystème sportif : clubs, fédérations, établissements scolaires, collectivités et acteurs du secteur jeunesse. Il vise à créer un lien concret entre performance compétitive, citoyenneté numérique et égalité des chances.

Pour mieux illustrer la mise en œuvre de cette stratégie, je vais schématiser les conséquences directes pour les clubs esportifs français en fonction de leur situation : qu'ils soient déjà présents sur le jeu Rocket League, qu'ils ne le soient pas encore, ou qu'il s'agisse de clubs amateurs évoluant en division 2.

4. ENJEUX DU PROJET

Pour l'esport français

Ce projet de Ligue Française de Rocket League représente une opportunité structurante pour l'esport national. Il ne s'agit pas seulement de proposer une nouvelle compétition, mais bien d'agir en faveur du développement durable de l'écosystème esportif français dans son ensemble.

Structuration de l'écosystème : En rassemblant les plus grands clubs professionnels français autour d'un format compétitif récurrent, le projet permet d'ancrer des standards professionnels dans la scène nationale. Il favorise la montée en compétences des clubs, des joueurs, mais aussi des producteurs de contenus, des diffuseurs et des équipes techniques.

Visibilité et rayonnement : La présence de clubs à très forte notoriété (Vitality, Karmine Corp, Solary...) assure une visibilité sans précédent à un projet national. Cela renforce l'image de l'esport français à l'échelle internationale et positionne la France comme un acteur moteur dans la structuration européenne de l'esport.

Passerelle amateur/pro : Grâce à la division 2 et à la Coupe de France, la ligue crée un pont entre les joueurs amateurs, semi-professionnels et l'élite. Elle devient un véritable tremplin pour les talents émergents français, tout en nourrissant la scène professionnelle avec une nouvelle génération compétitive.

Innovation et exemplaire numérique : En intégrant des outils de diffusion modernes, une gouvernance hybride (publique/privée) et un modèle de développement durable, le projet s'inscrit dans les ambitions numériques de la France et offre un modèle réplicable pour d'autres disciplines esportives.

Pour le ministère des Sports

La structuration d'une Ligue Française de Rocket League s'inscrit pleinement dans les priorités du ministère des Sports, en répondant à plusieurs enjeux nationaux majeurs :

- **Développement d'une nouvelle pratique sportive compétitive** : reconnaissance de l'esport comme vecteur d'engagement, de performance et d'organisation structurée.
- **Insertion des jeunes par le sport : création de passerelles éducatives, sociales et professionnelles à travers l'esport, en lien avec les valeurs du sport français.**
- **Égalité des chances et accès aux pratiques sportives** : mise en place de dispositifs adaptés aux territoires en difficulté via des compétitions encadrées, accessibles et territorialisées.
- **Lien avec les cultures numériques des jeunes générations** : appropriation d'un espace d'expression structurant pour des publics souvent éloignés des pratiques sportives traditionnelles.
- **Accompagnement d'un secteur en forte croissance** : soutien à une filière innovante génératrice d'emplois, de compétences et de rayonnement international.
- **Promotion d'un esport éthique et responsable** : intégration de valeurs sportives telles que le respect, la mixité, la coopération et la discipline.
- **Opportunité événementielle forte** : organisation d'événements grand public à fort impact médiatique, en ligne et en présentiel (ex. : Coupe de France, finales nationales).

5. DIMENSION INNOVANTE DE LA SOLUTION

Le projet présente **une approche systémique et inédite du développement de l'esport en France**, articulée autour de quatre phases complémentaires. Son caractère innovant repose à la fois sur **le produit final (compétition, plateforme, lieux physiques)** et sur la **manière de répondre à un besoin social, éducatif et territorial**.

1. Une compétition nationale pensée comme laboratoire de structuration

La première phase ne se limite pas à un tournoi : elle vise à expérimenter **un modèle compétitif structurant**, articulant :

- **Performance professionnelle** (via une division de clubs pros),
- **Développement amateur encadré** (via une division dédiée),
- Et **médiatisation durable**, inspirée des standards audiovisuels du sport, avec diffusion continue et storytelling intégré.

Ce modèle propose une organisation reproductible sur d'autres jeux et adaptable à d'autres territoires.

2. Une plateforme innovante de détection et d'insertion

La deuxième phase introduit **une plateforme numérique dédiée à la détection de talents** (joueurs, managers, techniciens, streamers), intégrée à un réseau de compétitions locales.

Elle innove par :

- Son **approche territoriale** (accès décentralisé, outils de repérage local),
- Son **objectif d'insertion professionnelle** (mise en réseau, valorisation de compétences),
- Et **sa fonction de catalyseur pour les clubs amateurs**, facilitant leur structuration et leur visibilité.

3. Un projet immobilier inédit à haute valeur sociale et territoriale

La troisième phase, foncière, propose la création d'un bâtiment dédié à l'esport en Île-de-France, qui serait :

- Multi-usages (studio, formation, accompagnement, compétitions),
- Inclusif (accès pour tous, ancrage dans les politiques régionales),
- Et pensé comme un hub européen, à fort rayonnement.

L'innovation ici repose sur **l'ancrage territorial de l'esport dans un lieu physique mutualisé**, à contre-courant de la virtualisation exclusive de ce secteur.

4. Des cybercafés pédagogiques comme leviers d'inclusion

La dernière phase introduit un modèle **novateur de tiers-lieux numériques** dans les zones prioritaires, alliant :

- **Accès au jeu vidéo et à l'esport encadré**,
- **Partenariat éducatif** pour des **parcours esport-études adaptés**,
- Et **animation locale par des clubs structurés**, organisant des compétitions en présentiel.

Ces lieux incarnent une **réinvention du cybercafé**, avec une finalité sociale : **réduire le décrochage scolaire, favoriser l'engagement des jeunes, et ouvrir des passerelles vers l'emploi ou la formation dans le numérique**.

L'innovation de la solution repose sur un modèle intégré mêlant compétition, repérage, accompagnement, territorialisation et inclusion et une **réponse concrète à des enjeux sociaux et éducatifs**, peu explorés dans le champ esportif actuel.

Ce projet **diffère radicalement de l'existant**, en sortant l'esport de son cloisonnement communautaire pour l'inscrire dans une **logique de service public territorial, d'innovation sociale et de développement économique**.

6. SOUTIEN PUBLIC À L'ESPORT DANS D'AUTRES PAYS & BÉNÉFICES OBSERVÉS

Alors que l'esport connaît une **croissance rapide à l'échelle mondiale**, de nombreux pays ont fait le choix stratégique d'accompagner son développement par des politiques **publiques ambitieuses**.

Reconnaissance officielle du statut d'athlète, subventions à l'organisation de ligues nationales, construction d'infrastructures dédiées, intégration dans les programmes éducatifs : ces initiatives témoignent d'une prise de conscience du **potentiel économique, social et culturel** de l'esport.

À travers l'étude de cas concrets, notamment **la Corée du Sud, l'Allemagne, l'Arabie Saoudite, les États-Unis et la Suède**, cette section mettra en lumière **les effets mesurables du soutien public à l'esport : création d'emplois, structuration de filières compétitives, rayonnement international, inclusion numérique des jeunes, et valorisation des territoires**.

Ces exemples étrangers démontrent qu'**un cadre politique structurant** peut transformer l'esport en un **levier stratégique de transformation économique, sociale et culturelle**, notamment en direction de la jeunesse.



Corée du Sud : pionnière et moteur de croissance

La Corée du Sud fait figure de référence mondiale en matière d'esport, grâce à un engagement politique et institutionnel fort dès le début des années 2000. Elle a démontré qu'un soutien public structuré peut transformer l'esport en levier économique, social et diplomatique.

1. Une reconnaissance institutionnelle précoce

Dès 2000, le gouvernement sud-coréen reconnaît officiellement l'esport comme discipline à part entière en créant la Korea e-Sports Association (KeSPA), placée sous l'autorité du ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme. Cette institution joue un rôle clé dans la structuration du secteur, en encadrant les compétitions, en professionnalisant les joueurs et en régulant les pratiques, à l'image d'une fédération sportive.

2. Des investissements publics ambitieux

La ville de Busan a investi 3 milliards de won (environ 2,7 millions de dollars) dans la construction de l'esports Arena, l'une des premières infrastructures dédiées au-delà de Séoul.

En parallèle, la province de Gyeonggi a lancé un projet d'envergure de 29,6 milliards de won (≈ 20 M€) pour développer un complexe esportif intégrant un stade, des salles de jeu (PC-bang) et des studios de production, avec un financement mixte public-privé.

3. Un impact économique et professionnel concret

Grâce à ces politiques, l'esport en Corée du Sud représente aujourd'hui :

Une audience nationale d'environ 10 millions de spectateurs réguliers pour les compétitions ;

Plus de 80 000 emplois directs et indirects générés dans le secteur de l'esport et du jeu vidéo, avec des salaires supérieurs à la moyenne nationale ;

L'essor de grandes franchises professionnelles comme T1, valorisée à 220 millions de dollars, avec un chiffre d'affaires de 23,9 M€ en 2022.

4. Une puissance esportive et diplomatique

Avec six titres remportés aux Championnats du monde de League of Legends, la Corée du Sud s'est imposée comme une nation esportive dominante.

L'esport s'inscrit pleinement dans la stratégie d'influence culturelle du pays, au sein de la Hallyu (K-Wave), aux côtés de la K-pop, du cinéma et des séries.

En 2025, le pays atteint la 12^e place du Global Soft Power Index, notamment grâce à ses industries culturelles et numériques innovantes.



Allemagne : subventions fédérales et structuration territoriale

L'Allemagne s'affirme comme un acteur majeur de l'esport européen grâce à une stratégie publique combinant financements fédéraux, soutien territorial et accompagnement des talents. Elle a intégré l'esport dans sa politique industrielle, éducative et culturelle, avec une reconnaissance officielle croissante et des investissements ciblés.

1. Une politique de financement ambitieuse

En 2023, le Bundestag a alloué 70 millions d'euros de budget fédéral à l'industrie du jeu vidéo, incluant l'esport, dans le cadre de son plan de soutien à l'économie numérique (esportsinsider.com). Cette enveloppe vise à financer :

- Le développement de jeux vidéo nationaux,
- L'organisation de compétitions et ligues esportives locales,
- La structuration de l'écosystème autour de pôles régionaux,
- L'accessibilité pour les jeunes et les publics éloignés.

Le gouvernement reconnaît ainsi l'esport comme secteur culturel et économique stratégique, à la croisée du sport, de l'innovation et de la jeunesse.

2. Un marché en forte expansion

Le marché esportif allemand est aujourd'hui l'un des plus dynamiques d'Europe. En 2024, il a généré 125,8 millions de dollars de chiffre d'affaires, avec une croissance annuelle projetée à 15,3 % jusqu'en 2030, représentant 5,9 % du marché mondial (grandviewresearch.com). Cette progression est portée par :

- Une communauté de joueurs et de fans structurée (plus de 12 millions de pratiquants occasionnels),
- La présence de clubs professionnels reconnus comme BIG ou MOUZ,
- Une intégration progressive de l'esport dans l'éducation, la formation et les politiques de jeunesse.

3. Des programmes régionaux d'inclusion et de détection

Au niveau local, plusieurs Länder ont lancé des initiatives pionnières. La ville de Berlin, notamment, a développé le programme "Esports Team Berlin", doté d'un budget de 164 000 euros, pour :

Identifier de jeunes talents prometteurs,

Offrir un accompagnement éducatif, technique et psychologique,

Créer des passerelles entre esport amateur, formation et insertion professionnelle.

Ce programme est mis en œuvre en partenariat avec la Esports Player Foundation, spécialisée dans la professionnalisation et la gestion de carrière des jeunes esportifs.

Arabie Saoudite : une révolution stratégique par l'esport

L'Arabie Saoudite s'impose depuis quelques années comme l'un des acteurs les plus ambitieux au monde dans le domaine de l'esport, en intégrant ce secteur au cœur de sa stratégie de transformation économique et géopolitique. Portée par la Vision 2030, sa politique vise à positionner le pays comme une plaque tournante mondiale du gaming tout en réduisant sa dépendance au pétrole.

1. Un investissement massif et spectaculaire

Le Royaume a frappé un grand coup en finançant l'Esports World Cup, avec un prize pool record de 70 millions de dollars, soit le plus élevé jamais proposé dans l'histoire de l'esport. Ce montant comprend :

25 millions de dollars dédiés aux clubs, sous forme de dotation compétitive pour soutenir leur développement à long terme ;

Un ensemble d'initiatives pour structurer un écosystème professionnel attractif et internationalisé.

Ce niveau d'engagement financier vise à attirer les meilleures organisations mondiales, renforcer la notoriété du pays, et installer durablement des compétitions sur son territoire.

2. Une stratégie économique inscrite dans la Vision 2030

Au-delà de l'événementiel, l'esport est devenu un pilier officiel de la Vision 2030, le vaste programme de diversification de l'économie saoudienne. Selon les estimations de PwC et du gouvernement saoudien, les objectifs sont les suivants :

13,3 milliards de dollars de retombées économiques dans le secteur esport et gaming d'ici 2030 ;

39 000 emplois directs et indirects créés, dans l'organisation, la production, le marketing, le développement de jeux ou les services techniques ;

Développement de villes intelligentes intégrant infrastructures esportives, écoles spécialisées et hubs technologiques.

L'esport est ainsi perçu comme un levier de transformation sociétale et d'insertion des jeunes dans les filières numériques, tout en servant les objectifs de soft power du Royaume.

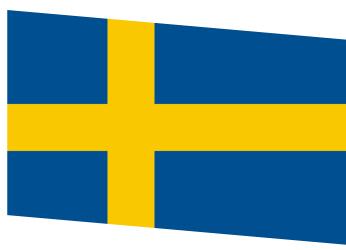
3. Un rayonnement géopolitique via le sport numérique

Par sa montée en puissance dans le sport traditionnel (football, F1, golf), l'Arabie Saoudite étend sa stratégie d'influence à l'esport. Parmi les projets phares :

Organisation de la première Esports World Cup à Riyad ;

Annonce de la première édition des Jeux Olympiques de l'Esport pour 2027, une compétition internationale multidisciplinaire soutenue par le Comité Olympique d'Asie ;

Création d'un ministère du divertissement numérique, chargé de coordonner l'ensemble des projets esportifs et culturels.



Suède : inclusion numérique et excellence compétitive

La Suède est l'un des premiers pays européens à avoir perçu l'esport non seulement comme une discipline compétitive, mais aussi comme un levier d'inclusion, d'éducation et de structuration économique locale. L'approche suédoise, portée par des partenariats entre les institutions publiques, les collectivités locales et le tissu associatif, repose sur la valorisation de l'esport comme outil d'accès à la culture numérique pour tous.

1. Une politique publique axée sur l'inclusion et la formation

Le gouvernement suédois intègre l'esport dans sa stratégie d'inclusion numérique, avec l'objectif de :

- Réduire les inégalités d'accès au numérique ;
- Favoriser l'égalité des chances dans les territoires ruraux et urbains ;
- Encourager les jeunes à s'orienter vers les métiers du numérique à travers les passerelles qu'offre l'esport.

De nombreuses municipalités (notamment à Malmö, Jönköping ou Göteborg) cofinancent des projets d'espaces esportifs dans les centres sociaux et bibliothèques, offrant :

- Un accès gratuit à des équipements performants ;
- Des ateliers d'éducation numérique et de sensibilisation à la pratique saine du jeu ;
- Des animations compétitives locales pour structurer la pratique amateur.

2. DreamHack : un événement phare soutenu par les institutions

La Suède est aussi le berceau de DreamHack, l'un des événements esports les plus emblématiques au monde. Fondé à Jönköping, ce festival réunit chaque année des dizaines de milliers de joueurs et visiteurs autour de compétitions internationales, de conférences, et d'un espace LAN géant.

DreamHack est reconnu comme un levier d'attractivité économique locale, avec le **soutien des municipalités et du gouvernement suédois** ; Il génère chaque année plusieurs millions d'euros de retombées économiques, en particulier pour les secteurs du tourisme, de l'hôtellerie et des services ;

Il est utilisé comme plateforme de formation et de professionnalisation, avec la présence d'écoles et d'entreprises du secteur numérique.

3. Une scène esportive compétitive et reconnue

La Suède a vu émerger certains des meilleurs joueurs et équipes de l'histoire de l'esport, dans des disciplines comme Counter-Strike, Dota 2 ou Starcraft II. Ce succès repose sur :

Un environnement propice à l'épanouissement des talents, dès le plus jeune âge ;

Une infrastructure technologique robuste, avec un des meilleurs accès Internet d'Europe ;

Une culture de l'innovation numérique, présente depuis les années 1990.

6. BUDGET PRÉVISIONNEL

Le budget prévisionnel de la Ligue repose sur **une répartition équilibrée entre dépenses opérationnelles, attractivité compétitive, production médiatique et accompagnement des structures participantes**. Il reflète une volonté de professionnalisation, de médiatisation et de sécurisation de l'événement.

Les principaux postes de dépenses sont les suivants :

Cashprize compétitif : 180 000 €

Cette enveloppe permet de récompenser les performances des équipes sur l'ensemble de la saison (Splits et Coupe de France), avec un système de répartition étendu afin de valoriser la régularité et l'engagement de toutes les structures.

Production audiovisuelle : 400 000 €

Elle couvre la captation, la réalisation, la diffusion en ligne (Twitch/YouTube), les moyens techniques et humains, ainsi que les infrastructures de régie, garantissant un niveau de qualité broadcast.

Storytelling & contenus narratifs : entre 30 000 et 50 000 €

Cette enveloppe est dédiée à la création de contenus vidéo, capsules immersives, portraits d'équipes et narration éditoriale afin d'animer la ligue tout au long de la saison et de renforcer l'engagement communautaire.

Total prévisionnel : environ 610 000 à 630 000 euros

Cette estimation peut légèrement évoluer en fonction du calibrage définitif des postes liés à la production et au storytelling.

Le budget est pensé pour garantir une organisation professionnelle, attractive et sécurisée, tout en respectant les standards internationaux de l'esport structuré.

RAT[↑]SE

Réseau pour l'Accélération de l'Inclusion et la Structuration de l'Esport

Phase 1



Création d'un cybercafé pilote
en Ile-de-France

Phase 2



Création d'un nouveau
modèle de ligue nationale

Phase 3



**Création d'une plateforme
de détection de talent**

Phase 4



Création d'un bâtiment dédié à
l'esport en Ile-de-France

"Le talent révèle ce que tu peux faire. La plateforme révèle que tu n'es pas seul."

1. Contexte et ambition

L'esport s'impose aujourd'hui comme un secteur à fort potentiel, mêlant performance, innovation numérique, et nouvelles formes de sociabilité. Pourtant, en France, malgré l'émergence de nombreuses initiatives locales, **le parcours vers la professionnalisation demeure incertain**, particulièrement pour les jeunes talents issus de territoires éloignés des grands centres ou issus de milieux moins favorisés.

Les joueurs compétitifs, les analystes, les coachs, les managers, les organisateurs d'événements ou encore les créateurs de contenus rencontrent tous une difficulté commune : **l'absence d'un cadre numérique uniifié permettant de se rendre visible, de collaborer, et de progresser au sein d'un écosystème cohérent**.

À l'inverse, des pays comme la Corée du Sud, l'Allemagne ou les États-Unis ont su développer des outils et plateformes performantes, qui soutiennent à la fois l'identification des talents et leur insertion professionnelle.

Face à cette situation, notre ambition est de créer un levier technologique central : une plateforme numérique française dédiée à la détection, la valorisation et la mise en réseau des talents esportifs, qu'ils soient joueurs ou membres des équipes encadrantes. Plus qu'un annuaire ou un réseau social, il s'agit de concevoir un outil stratégique pour fédérer, structurer et professionnaliser toute une filière en devenir.

La plateforme répondra à plusieurs objectifs concrets :

- **Combler le vide existant en matière de détection et d'accompagnement structuré des talents esportifs en France.**
- **Permettre à chaque membre d'avoir une fiche personnalisée**, valorisant son parcours, ses compétences, ses performances ou ses productions.
- **Faciliter les connexions professionnelles et les opportunités de collaboration**, via un système de messagerie, de chat en direct et de recommandations croisées.
- **Centraliser toute l'actualité esportive** (annonces de tournois, résultats, événements majeurs) dans un calendrier intelligent.
- **Contribuer à l'inclusion territoriale et sociale**, en donnant accès aux mêmes outils à tous les passionnés, quel que soit leur niveau ou leur localisation.

En consolidant l'ensemble de ces fonctionnalités dans une seule interface, cette plateforme vise à devenir un pilier de la filière esport française, au croisement des enjeux de formation, de visibilité, d'innovation et d'insertion professionnelle.

2. Fonctionnalités principales

La plateforme a été pensée comme un **outil modulaire, intuitif et évolutif**, capable de répondre aux besoins spécifiques des joueurs, du staff technique, des structures, et de l'écosystème dans son ensemble. Elle se déploiera autour des fonctionnalités suivantes :

Profils personnalisés

Chaque utilisateur (joueur, coach, analyste, manager, caster, créateur de contenu, etc.) disposera d'une fiche profil dynamique incluant :
Informations de base (pseudo, jeu, rôle, niveau, palmarès)
Liens sociaux ou chaînes de streaming
Vidéos/performances ou contenus marquants
Recommandations d'autres utilisateurs
Statistiques de participation ou performances en tournoi

Moteur de recherche avancé

Un système de filtres permettra de rechercher des talents ou collaborateurs par rôle, jeu, localisation, niveau ou disponibilité, facilitant la mise en réseau et les opportunités de recrutement.

Calendrier esportif centralisé

Un agenda synchronisé regroupera :
Les compétitions amateurs et professionnelles (en ligne et en présentiel)
Les événements communautaires
Les sessions de recrutement ou stages d'observation
Les actualités des clubs, ligues et structures partenaires

Hub de tournois communautaires

Un espace dédié à l'organisation et à la participation à des tournois amateurs encadrés, sur tous les jeux compétitifs majeurs (FPS, MOBA, sports, cartes, etc.). Ce module inclura :

- Un système d'inscription fluide
- Un classement interne
- Un suivi des performances

Chat en direct & messagerie instantanée

Chaque utilisateur pourra échanger avec d'autres membres de la communauté via :

- Une messagerie privée sécurisée
- Des salons publics ou par jeu
- Des espaces de discussion pour les tournois, les annonces de recrutement, ou les groupes d'entraînement
- Fil d'actualité esport
- Une rubrique éditorialisée mettant en avant :
 - Les dernières news du secteur
 - Les annonces de clubs ou événements
 - Les contenus produits par les membres de la plateforme
 - Des mises en avant de profils à fort potentiel

3. Publics cibles et bénéficiaires

La plateforme s'adresse à l'ensemble des acteurs de l'écosystème esportif, en particulier ceux qui, aujourd'hui, rencontrent des obstacles pour progresser, se structurer ou se faire repérer. L'objectif est de connecter tous les maillons de la chaîne, du joueur amateur au club professionnel, en passant par les formateurs, les organisateurs ou les collectivités.

Profils principaux visés

Joueurs amateurs et semi-professionnels

- En quête de visibilité, de progression et d'intégration dans des équipes ou projets compétitifs.

Staff technique et encadrant

- Coachs, analystes, managers, arbitres, monteurs, community managers, tous souvent invisibles mais essentiels à la performance collective.

Clubs amateurs et structures émergentes

- Souhaitant recruter, organiser des tournois ou se professionnaliser.

Organisateurs de tournois et ligues locales

- À la recherche d'un outil pour promouvoir leurs événements et recruter des joueurs.

Structures professionnelles et franchises esportives

- En quête de nouveaux talents ou d'outils pour suivre l'évolution de la scène française.

Partenaires éducatifs, associatifs ou publics

- Désireux de mobiliser l'esport comme levier pédagogique, social ou territorial.

Bénéfices attendus

Pour les talents : meilleure visibilité, accès facilité aux opportunités, reconnaissance de leurs compétences.

Pour les clubs : simplification du recrutement, ancrage territorial, montée en compétence.

Pour les collectivités : outil d'animation locale, d'inclusion numérique et de valorisation des jeunes.

Pour l'écosystème global : structuration, professionnalisation, fluidification des parcours.

Modèle économique

1. Accès freemium

Gratuit pour les joueurs, encadrants et petites structures : création de profil, participation aux tournois, accès aux actualités, messagerie de base.

Fonctionnalités premium sur abonnement mensuel pour les profils souhaitant une valorisation renforcée (mise en avant, statistiques détaillées, promotion, alertes ciblées).

2. Offres pour les structures professionnelles

Abonnement club pour les équipes souhaitant recruter, suivre des talents, créer des espaces internes ou publier des offres.

Solutions sur mesure pour les franchises ou structures partenaires (ligues, fédérations, sponsors).

3. Partenariats et subventions

Co-construction de projets avec des collectivités territoriales, associations éducatives et structures publiques dans le cadre de politiques jeunesse, inclusion numérique ou orientation.

Soutien institutionnel pour favoriser l'usage de la plateforme dans les zones prioritaires.

4. Monétisation événementielle

Organisation ou co-organisation de tournois officiels et compétitions partenaires sur la plateforme.

Valorisation via sponsoring, diffusion, branding ou billetterie.

Perspectives de développement

Phase 1 : Lancement de la plateforme sur une version bêta avec fonctionnalités principales, test dans plusieurs territoires pilotes, construction d'un réseau de clubs et d'acteurs utilisateurs.

Phase 2 : Extension nationale, enrichissement fonctionnel (IA pour suggestions de profils, API pour tournois), lancement de modules spécifiques pour les institutions (établissements scolaires, collectivités).

Phase 3 : Déploiement européen progressif, interconnexion avec d'autres ligues, traduction multilingue, monétisation via les circuits professionnels.

L'ambition est de faire de cette plateforme un pilier structurant de l'écosystème esportif francophone, puis européen, en valorisant la diversité des profils et en fluidifiant les parcours vers l'emploi, la formation ou la haute performance.

Impact social, éducatif et territorial

Au-delà de la détection de talents, cette plateforme vise à faire de l'esport un levier d'inclusion, d'émancipation et de structuration territoriale. Elle répond à des enjeux éducatifs, sociaux et économiques bien identifiés, particulièrement dans les zones peu dotées en infrastructures numériques ou en accompagnement jeunesse.

Impact éducatif

Reconnaissance des compétences transversales : travail d'équipe, gestion du stress, communication, leadership, etc.

Valorisation des parcours : fiches profils enrichies permettant de certifier des expériences, rôles occupés, projets réalisés – utiles pour l'orientation ou l'insertion.

Complémentarité avec les politiques jeunesse : intégration dans des dispositifs "esport-études", orientation scolaire, accompagnement personnalisé.

Soutien à l'éducation numérique : familiarisation avec des outils professionnels et des environnements collaboratifs.

Impact social

Réduction des inégalités d'accès : mise à disposition gratuite des services essentiels, notamment pour les jeunes des quartiers prioritaires ou zones rurales.

Encadrement des pratiques : promotion d'une pratique saine, respectueuse, inclusive et sécurisée du jeu vidéo compétitif.

Création de passerelles : lien entre amateurs isolés et structures déjà en place (clubs, associations, centres sociaux, etc.).

Renforcement du lien social : événements communautaires, tournois locaux, entraide entre profils.

Impact territorial

Dynamisation des territoires : en s'appuyant sur des clubs locaux et des partenaires associatifs pour animer la plateforme à l'échelle régionale.

Structuration de l'écosystème local : appui aux collectivités dans la création ou la consolidation de clubs, d'événements ou d'infrastructures esportives.

Outil de politique publique : mise à disposition de données anonymisées pour évaluer les besoins, les usages et l'impact de l'esport dans les territoires.

RAT[↑]SE

Réseau pour l'Accélération de l'Inclusion et la Structuration de l'Esport

Phase 1



Création d'un cybercafé pilote
en Ile-de-France

Phase 2



Création d'un nouveau modèle
de ligue nationale

Phase 3



Création d'une plateforme de
détection de talent

Phase 4



**Création d'un bâtiment
dédié à l'esport en Ile-de-
France**

« Ici commence la structuration d'un esport durable, inclusif et ambitieux. »



SOMMAIRE

1. Introduction générale : Entre rayonnement international et fragilité structurelle.....	59-60
2. État des lieux des infrastructures actuelles.....	61-62
3. Un manque d'infrastructure face aux ambitions françaises.....	63
4. Comparaison internationale : les modèles qui fonctionnent.....	64-68
5. Les conséquences du retard français.....	69-73
 Potentiel de Rentabilité Annuelle pour une Équipe e-Sport : Cas Pratique Vitality.....74-75	
6. Une opportunité stratégique majeure.....	76-78
7. La composition du bâtiment.....	79-80
8. Ce projet est il rentable et viable dans le temps ?	81-82
9. Conclusion.....	83-84

ENTRE RAYONNEMENT INTERNATIONAL ET FRAGILITÉ STRUCTURELLE

La France est aujourd’hui la première nation esportive d’Europe. Des clubs comme Karmine Corp, Team Vitality, Solary ou Gentle Mates mobilisent une immense base de fans. Les ligues nationales comme la LFL (League of Legends) ou la VRL (Valorant) attirent chaque semaine des dizaines de milliers de spectateurs en ligne, et des événements comme la Trackmania Cup ou la KCX remplissent des arènes de plus de 10 000 places. La communauté française est l’une des plus actives et engagées au monde.

Mais malgré cet engouement, **l'esport français souffre d'un manque flagrant de structuration**. La majorité des initiatives reposent encore sur des efforts individuels, sans soutien d'infrastructure stable ni coordination à long terme. **Les clubs manquent de ressources pérennes**. Les talents émergent souvent seuls, sans véritable encadrement. Les ligues fonctionnent mais ne disposent d'aucune base physique pour renforcer leur professionnalisme et leur visibilité.

C'est dans ce contexte que la création d'un bâtiment dédié à l'esport en France prend tout son sens. Un tel lieu serait bien plus qu'un espace événementiel : il deviendrait le socle physique et symbolique de la structuration de l'écosystème français.

Il permettrait :

- **de centraliser des activités** aujourd’hui dispersées (ligues, cast, entraînements, événements, viewing parties),
- **d'offrir aux clubs un point de contact direct avec leur public**, et des sources de revenus nouvelles (billetterie, boutique, fan experience),
- **de former les professionnels de demain** (techniciens, managers, créateurs de contenu, production),
- **d'offrir une régularité de compétitions et d'activités** qui permettent aux structures de se professionnaliser,
- **de donner à la France un lieu identitaire fort**, capable d'accueillir des ligues européennes comme la LEC ou des finales mondiales.

OBJECTIF DU DOSSIER

Ce dossier a pour objectif de démontrer la nécessité stratégique de créer un bâtiment dédié exclusivement à l'esport en France. Il expose les freins actuels liés à l'absence d'infrastructure spécialisée, les exemples internationaux qui ont fait leurs preuves, et les bénéfices concrets qu'un tel projet apporterait à l'écosystème esportif français.

Afin d'amorcer la phase de consultation et d'étude de faisabilité, **nous sollicitons un soutien officiel du Ministère des Sports, de la Jeunesse et de la Vie associative** sous la forme d'une lettre de recommandation.

Cette lettre, sans engagement financier de la part de l'État, nous permettrait de :

- Légitimer notre démarche auprès des promoteurs immobiliers susceptibles de s'engager dans la construction du bâtiment,
- Démarcher plus efficacement les marques et sponsors stratégiques,
- Créer un cadre de discussion structuré avec les acteurs publics et privés de l'écosystème esportif et événementiel.

Ce soutien symbolique mais essentiel facilitera l'ouverture des premières négociations et renforcera la crédibilité du projet auprès de l'ensemble des partenaires.

ÉTAT DES LIEUX DES INFRASTRUCTURES ACTUELLES

Aujourd'hui, l'ensemble des compétitions et événements esportifs organisés en France sont accueillis dans des structures généralistes conçues initialement pour d'autres usages : Accor Arena, Zéniths, palais des congrès, stades ou encore centres de convention. Si ces espaces offrent une capacité d'accueil importante et un certain niveau d'équipement, ils ne sont ni conçus ni optimisés pour répondre aux besoins spécifiques du secteur esportif.

Ces lieux sont partagés entre des dizaines d'activités culturelles, sportives ou économiques, ce qui rend leur usage ponctuel, coûteux et limité dans le temps.

“ —

Par rapport aux sports traditionnels, on n'a pas beaucoup de billetterie parce qu'on a pas nos propres stades [...], l'esport coûte très cher en terme de production, par exemple il faut internet et dans ce genre d'endroit, internet coûte extrêmement cher pour avoir un internet stable.

Arthur Perticoz, CEO de la KCorp
<https://www.youtube.com/watch?v=czaavND582s>



LES LIMITES OPÉRATIONNELLES POUR L'ESPORT FRANÇAIS

L'utilisation de lieux polyvalents entraîne de nombreuses contraintes :

- **Disponibilité limitée** : les plannings de réservation sont denses, ce qui empêche d'organiser des compétitions régulières ou des événements récurrents.
- **Infrastructures inadaptées** : absence de studios d'enregistrement, de régies broadcast fixes, de zones de pratique pour les joueurs, ou de connectivité réseau dédiée à la compétition.
- **Faible flexibilité logistique** : chaque événement nécessite une installation technique temporaire, ce qui alourdit les coûts, limite l'innovation scénique et freine la création d'une expérience immersive.
- **Manque d'identité** : ces lieux ne reflètent pas l'univers visuel et culturel de l'esport. Ils ne favorisent ni la reconnaissance du secteur, ni son ancrage symbolique auprès du public et des partenaires.

Ce manque d'infrastructure spécialisée se traduit par :

- **Une limitation du nombre d'événements physiques ouverts au public**, ce qui freine l'engagement communautaire.
- **Des conditions de production irrégulières**, dépendantes des lieux disponibles et des moyens mobilisables à chaque fois.
- **Une difficulté à professionnaliser les ligues nationales**, qui peinent à créer un rendez-vous régulier avec du public et des revenus stables.
- **Une visibilité restreinte pour les clubs français**, qui manquent d'occasions d'interagir directement avec leurs fans dans un cadre valorisant.
- **Une perte de compétitivité au niveau international** pour l'accueil de formats prestigieux ou permanents.

UN MANQUE D'INFRASTRUCTURE FACE AUX AMBITIONS FRANÇAISES

Une scène nationale dynamique et ambitieuse

Des clubs comme Karmine Corp, Vitality ou Solary rassemblent une large communauté de fans, avec des événements complets en quelques minutes.

La LFL est la ligue nationale la plus suivie du continent, et l'esport gagne en reconnaissance auprès des institutions publiques.

Tous les voyants sont au vert... sauf du côté des infrastructures.

Une dépendance persistante à l'international

Malgré cette énergie locale, la France reste largement dépendante de structures et de circuits installés à l'étranger. Les grandes ligues professionnelles comme la LEC (League of Legends), le VCT (Valorant) ou le circuit ESL/Blast (CS2) sont toutes centralisées hors du territoire français.

De fait, les principales opportunités professionnelles dans l'esport, que ce soit en compétition, en production audiovisuelle, en technique ou en sponsoring, se concentrent en Allemagne, en Espagne, au Royaume-Uni ou hors Europe (Corée, États-Unis, Arabie Saoudite). Ce décalage empêche la création d'une véritable filière nationale solide et pérenne.

Une incapacité à accueillir durablement des événements d'envergure

La France accueille parfois de grandes compétitions internationales, comme les Worlds 2019 ou les Valorant Champions 2024. Mais tout repose sur la location ponctuelle de salles multisports, mal adaptées à l'esport.

Disponibilité limitée, aménagements techniques temporaires, coûts élevés : ces lieux ne permettent pas de créer des rendez-vous réguliers comme à Berlin ou Séoul. **Résultat : la France ne peut pas s'imposer comme une destination phare de l'esport mondial.**

COMPARAISON INTERNATIONALE : CES MODÈLES QUI FONCTIONNENT

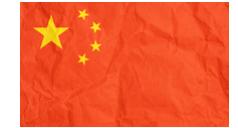
À l'échelle mondiale, plusieurs pays ont déjà investi dans des infrastructures esportives spécialisées, avec des effets tangibles sur le développement local de l'esport.

Par exemple, la Corée du Sud, pionnière dans ce domaine, a mis en place dès les années 2000 des arènes et des studios dédiés à l'esport, devenant rapidement une référence mondiale. D'autres pays comme la Chine, les États-Unis, ou encore la Suède, ont suivi cette tendance en construisant des complexes modernes permettant non seulement la tenue de compétitions internationales, mais aussi l'accueil d'équipes professionnelles, la formation de jeunes talents, et le développement de services liés (streaming, coaching, marketing, etc.).

Ces initiatives démontrent que **la construction d'un bâtiment dédié ne relève pas de l'utopie, mais bien d'un choix stratégique**, porteur de retombées concrètes à court, moyen et long terme.

À court terme, ces projets génèrent des emplois directs et stimulent l'économie locale par l'organisation d'événements. À moyen terme, ils attirent des investisseurs, encouragent la professionnalisation du secteur et favorisent l'émergence de pôles de compétences. À long terme, ils contribuent à la structuration d'un écosystème durable et compétitif, positionnant la région comme un acteur majeur de l'économie numérique et culturelle du futur.

Chine - Xi'an Qujiang Sports Complex



- 📍 Lieu : Chengdu, Xi'an, et d'autres villes
- 🔧 Plusieurs arènes construites ou opérées par VSPN (un acteur clé de l'esport chinois)
- 💡 **Impact : Ces lieux permettent de centraliser la production de ligues comme la King Pro League (Honor of Kings), d'attirer de grandes marques sponsors locales (comme Oppo ou Li-Ning), et de former une génération complète de professionnels techniques de l'événementiel esportif.**



La Chine est aujourd'hui l'un des leaders mondiaux de l'esport, non seulement par la taille de son public et de ses investissements, mais également grâce à l'ambition et à la diversité de ses infrastructures. Le pays a fait le choix, dès les années 2010, d'accompagner la croissance exponentielle de l'esport par la construction d'arénas spécialisées, souvent à grande échelle, capables d'accueillir aussi bien des compétitions internationales que des ligues nationales, des studios de diffusion, des espaces communautaires, des zones de formation, voire même des sièges de clubs professionnels.

États-Unis – Esports Stadium Arlington (Texas)



- 📍 Lieu : Arlington, Texas
- 🏟 Capacité : 2 500 places
- 🎯 Objectif : Créer un hub régional pour l'esport aux États-Unis
- 💡 **Impact : Ce bâtiment a permis d'accueillir de nombreux tournois nord-américains (CS:GO, Overwatch, Rocket League...), renforçant l'écosystème esportif texan et attirant du tourisme événementiel. Il a également stimulé la création d'emplois locaux dans les métiers techniques de l'événementiel esportif.**



Inauguré en 2018, l'Esports Stadium Arlington est à ce jour la plus grande infrastructure dédiée à l'esport en Amérique du Nord. Située à Arlington, au Texas, cette aréna est le fruit d'un partenariat entre la ville et la société Esports Venues LLC. Son objectif est clair : positionner Arlington comme une capitale esportive et attirer les plus grands événements mondiaux.

Arabie Saoudite - Riyadh SEF Arena & Qiddiya Gaming City



- 📍 Lieu : Riyad
- 🏟️ Crée pour accueillir les événements massifs comme Gamers8
- 💰 Budget colossal investi par le gouvernement saoudien
- 💡 Impact : A permis à l'Arabie Saoudite de s'imposer comme une nouvelle capitale mondiale de l'esport en seulement quelques années. L'événement a attiré les meilleurs joueurs mondiaux, des centaines de milliers de spectateurs et des millions en ligne. Cela renforce aussi leur stratégie de "soft power digital".



Depuis 2022, l'Arabie Saoudite a mis en œuvre une stratégie nationale ambitieuse de développement de l'esport, intégrée au plan Saudi Vision 2030 visant à diversifier son économie et améliorer son rayonnement international. Un modèle offensif, très investi, où l'infrastructure joue un rôle central de vitrine mais aussi de catalyseur de développement. L'Arabie Saoudite prouve qu'un bâtiment bien exploité peut transformer l'esport en vecteur d'image, d'innovation et de croissance.

Corée du Sud – LoL Park (Séoul)



- 📍 Lieu : Séoul
- 🏟️ Capacité : ~450 places mais avec des studios de production ultra-professionnels
- 🔧 Crée par Riot Games pour la LCK (ligue coréenne de League of Legends)
- 💡 **Impact : Le LoL Park est un modèle de stabilité pour une ligue esport. Il permet la diffusion hebdomadaire de matchs dans des conditions télévisuelles optimales. Cela a permis de professionnaliser la scène, de fidéliser un public local et international, et d'assurer la viabilité économique de nombreux clubs coréens.**



En Corée du Sud, l'esport est désormais intégré à la culture populaire et bénéficie du soutien actif des institutions. Le LoL Park incarne ce modèle d'infrastructure compacte, efficiente, très bien exploitée, et capable de structurer toute une filière autour d'un lieu central.

LES CONSÉQUENCES DU RETARD FRANÇAIS

Malgré une scène compétitive dynamique, des clubs performants à l'échelle européenne, un écosystème de fans engagé, et des talents reconnus dans plusieurs jeux majeurs, **la France souffre d'un déficit majeur en matière d'infrastructures physiques dédiées à l'esport.** Ce manque engendre plusieurs conséquences concrètes et pénalisantes, tant pour la structuration du secteur que pour sa compétitivité à l'international.

- D'abord, **l'absence de lieu dédié limite la professionnalisation du secteur.** Les clubs n'ont pas d'espace fixe pour s'entraîner, produire du contenu ou accueillir leur communauté.
- Ensuite, **le manque d'infrastructure rend le modèle économique plus fragile.** Sans billetterie régulière, boutique sur place ou espace d'activations partenaires, il devient difficile de générer des revenus récurrents.
- Par ailleurs, **la France reste à la traîne face à des pays concurrents qui investissent dans des arènes dédiées** (Espagne, Allemagne, Arabie Saoudite, Corée...). Ces lieux deviennent des hubs attractifs pour les grandes compétitions, les marques, les diffuseurs, et même les talents qui cherchent un cadre de travail stable.
- Enfin, **ce déficit freine l'ancrage territorial de l'esport.** Sans lieu emblématique, difficile de fédérer les acteurs locaux, d'attirer les jeunes vers des formations spécifiques, ou de faire émerger une véritable culture populaire autour de cette discipline. Le numérique seul ne suffit pas : il faut un lieu réel pour incarner une ambition nationale.

1. Un frein à la structuration des ligues nationales

Les ligues françaises d'esport telles que la LFL (League of Legends), Valorant France, ou d'autres compétitions nationales doivent aujourd'hui composer avec un environnement logistique instable et sous-dimensionné, qui freine leur développement. Plusieurs freins majeurs, liés à l'absence d'infrastructure dédiée, se posent :

1. Instabilité des lieux de tournage

Les ligues sont contraintes de changer fréquemment de lieu pour leurs événements et leurs enregistrements. Cette itinérance complique considérablement l'organisation, engendre un manque de continuité dans la production, et empêche la création d'un repère physique pour la communauté. À long terme, cela nuit à la lisibilité de la ligue et à son image professionnelle.

2. Absence de public ou capacités d'accueil très limitées

La majorité des productions se font à huis clos ou dans des studios trop exigus pour accueillir un public conséquent. Cela prive les ligues d'un levier d'engagement communautaire fort : l'émotion collective, l'ambiance des matchs, et l'effet de scène qui renforcent l'impact d'une compétition. Sans spectateurs sur place, la monétisation via billetterie, restauration et produits dérivés est également rendue impossible.

“ —

Dans une interview pour Esport Insights, Paul Arrivé met en avant le manque d'événements et de points de rencontres physiques locaux en France. Il estime que cette absence freine l'intégration de l'esport dans la culture populaire et limite sa visibilité auprès du grand public.

Journaliste spécialisé dans l'esport pour l'Equipe



3. Surcoûts logistiques importants

Le fait de devoir déplacer régulièrement les équipes de production et le matériel technique entraîne des frais élevés et une mobilisation de ressources humaines importante. Cette mobilité permanente empêche aussi une montée en gamme de la qualité de production, puisque les équipes doivent sans cesse s'adapter à de nouveaux espaces.

4. Impossibilité de générer des revenus récurrents

Sans lieu fixe, il est très difficile pour une ligue d'exploiter des sources de revenus stables comme la billetterie, les boutiques physiques, les stands de restauration ou les activations partenaires (expositions de marques, animations sponsorisées, etc.). Cette absence de modèle économique solide fragilise la pérennité des ligues françaises, qui dépendent alors principalement de financements ponctuels ou de droits de diffusion limités.

5. Frein à la professionnalisation de la scène

Enfin, cette précarité infrastructurelle limite l'essor professionnel de la scène française. Les talents (casters, régisseurs, techniciens, joueurs) n'ont pas de lieu de travail stable, les sponsors hésitent à s'engager à long terme, et les productions peinent à rivaliser avec les standards internationaux. En comparaison, des ligues comme la LEC à Berlin disposent de studios permanents, avec des infrastructures de pointe qui leur permettent d'assurer une qualité de diffusion constante et une expérience spectateur optimale.

La construction d'un lieu fixe et pensé spécifiquement pour l'esport permettrait de répondre simultanément à tous ces enjeux. Il offrirait aux ligues françaises une base stable, un espace d'accueil du public, des opportunités de revenus et un outil puissant de structuration du secteur. Ce serait une avancée essentielle pour faire passer l'esport français dans une nouvelle ère de professionnalisation, de visibilité et de viabilité économique.

2. Une perte de leadership en Europe

La France risque une perte de leadership en Europe en esport si elle ne se dote pas rapidement d'un bâtiment dédié, pour plusieurs raisons clés :

1. Les autres pays prennent de l'avance

Des pays comme l'Allemagne (LEC à Berlin), l'Espagne (Gamergy, centres Movistar Riders), ou encore la Pologne (Katowice) investissent massivement dans des infrastructures fixes. Cela leur permet d'accueillir régulièrement des événements majeurs, de professionnaliser leur scène locale, et d'attirer les talents et les sponsors internationaux. Si la France ne suit pas le rythme, elle sera rapidement dépassée.

2. Fuite des talents et des investissements

Sans infrastructure solide, les équipes, joueurs, casters ou créateurs français peuvent être tentés de s'installer dans des pays où les conditions de travail et de visibilité sont meilleures. Les marques et partenaires iront aussi naturellement là où l'impact médiatique est plus fort. La scène française risque alors de perdre en attractivité et en influence.

3. Incapacité à structurer un écosystème durable

Un bâtiment dédié n'est pas juste un lieu d'événements : c'est un outil pour structurer la filière (formation, production, incubateurs, contenus, etc.). Sans ça, la scène française restera dépendante d'initiatives isolées, souvent précaires, ce qui freine sa croissance et sa stabilité à long terme.

4. Perte de visibilité internationale

Les grandes compétitions, les studios de diffusion et les événements communautaires génèrent une exposition mondiale. Ne pas disposer d'un lieu adapté limite la capacité de la France à accueillir ces rendez-vous, ce qui la rend moins visible sur la scène européenne, au profit de pays mieux équipés.

En résumé, sans investissement dans une infrastructure dédiée, la France prend le risque de passer d'un pays moteur à un pays suiveur dans le développement de l'esport en Europe.

3. Une difficulté à générer des revenus pour les clubs français

Les clubs français, bien que très populaires en ligne grâce à leurs performances et à leur présence sur les réseaux sociaux, se heurtent à une difficulté majeure : ils disposent de très peu de leviers pour monétiser leur communauté dans le monde physique.

En l'absence de lieux adaptés, il leur est quasiment impossible d'organiser régulièrement des viewing parties ou des événements communautaires payants. Ces rassemblements, pourtant très prisés à l'étranger, représentent une opportunité précieuse pour générer des revenus via la billetterie, la restauration ou les ventes de produits dérivés.

De plus, le manque d'espaces physiques limite fortement la vente de merchandising, qui pourrait pourtant constituer une source de revenus stable et un puissant outil de fidélisation des fans. Les rares rencontres physiques entre joueurs et supporters sont souvent improvisées ou ponctuelles, faute d'infrastructure dédiée, réduisant considérablement leur impact.

Aujourd'hui, sans lieu emblématique, l'esport français a du mal à rassembler son public, à séduire des sponsors locaux et à intéresser les médias sur le long terme. Un lieu central pourrait vraiment faire la différence : il servirait de point de repère, donnerait de la visibilité à la scène et permettrait de faire vivre l'esport au quotidien.

Potentiel de Rentabilité Annuelle pour une Équipe esport : Cas Pratique Vitality



1. Revenus de Billetterie

- $2\ 500 \text{ places} \times 25 \text{ €} = 62\ 500 \text{ €}$ par événement
 - $62\ 500 \text{ €} \times 4 \text{ événements} = 250\ 000 \text{ €}$ de revenus annuels
- Commission du propriétaire (15%) : $250\ 000 \text{ €} \times 15\% = 37\ 500 \text{ €}$.

Revenu net billetterie :

$$250\ 000 \text{ €} - 37\ 500 \text{ €} = 212\ 500 \text{ €}$$

2. Revenus de Merchandising

Hypothèses réalistes :

- Taux de conversion : 20 % des spectateurs achètent un produit
- Acheteurs par événement : $2\ 500 \times 20\% = 500$ acheteurs
- Panier moyen : 30 €

Revenu par événement : $500 \times 30 \text{ €} = 15\ 000 \text{ €}$

Revenu annuel : $15\ 000 \text{ €} \times 4 = 60\ 000 \text{ €}$

3. Estimation des Coûts

- Coût des produits dérivés (30 % du CA) : 18 000 €
- Frais d'organisation des événements (sécurité, staff, communication, etc.) :
- Hypothèse : 30 000 € par événement $\times 4 = 120\ 000 \text{ €}$

Coûts totaux : $18\ 000 \text{ €} + 120\ 000 \text{ €} = 138\ 000 \text{ €}$

4. Calcul du Bénéfice Annuel Estimé

- Revenu net total : $212\ 500 \text{ €}$ (billetterie) + $60\ 000 \text{ €}$ (merchandising) = 272 500 €
- Bénéfice annuel : $272\ 500 \text{ €} - 138\ 000 \text{ €} = 134\ 500 \text{ €}$

Bénéfice Annuel Estimé : 134 500 €

Optimisation du Bénéfice Annuel pour une Équipe esport



1. Optimisation de la Billetterie

- Prix actuel : 25 € → Nouvelle cible : 30 €
- Introduction des billets VIP (50-100 €)
 - Avantages : rencontres exclusives, sièges premium, goodies.
- Impact estimé : +80 000 € annuels

2. Développement du Merchandising

- Augmentation du taux de conversion : 20% → 30%
- Lancement de produits premium et éditions limitées
- Mise en place de ventes en ligne pendant les événements.
- Impact estimé : +30 000 € annuels

3. Revenus Additionnels

- Négociation de sponsoring événementiel :
 - Affichages, diffusion publicitaire, naming des événements.
 - Objectif : +40 000 € annuels
- Mise en place d'un streaming premium payant.
- Partenariats avec restauration sur place.

Synthèse des Gains Potentiels

Optimisation billetterie : +80 000 €

Merchandising optimisé : +30 000 €

Sponsoring & autres revenus : +40 000 €

+2 à 4 événements supplémentaires : +135 000 € à +270 000 €

Bénéfice annuel cible : 400 000 €+

UNE OPPORTUNITÉ STRATÉGIQUE MAJEURE

La création d'un bâtiment dédié à l'esport en France ne représente pas une simple réponse à un manque d'infrastructure. Il s'agit d'un **levier stratégique**, capable de transformer l'écosystème national de manière durable et vertueuse. À l'instar des équipements dédiés dans d'autres pays, **cette arène serait à la fois un lieu de compétitions, un pôle de formation, un espace d'expériences pour les fans, un moteur économique pour les clubs, et un symbole institutionnel fort.**

Un outil de rayonnement national et international

Ce bâtiment deviendra un emblème de l'esport français, capable de :

- **renforcer l'attractivité de la France pour accueillir des événements internationaux (LEC, Valorant Masters, RLCS...)** ;
- **capter l'attention des grandes ligues et publishers** ;
- **donner une vitrine permanente à la filière esportive nationale, aux talents, aux clubs, aux productions locales** ;
- **inscrire l'esport comme pilier culturel contemporain, reconnu au même titre que d'autres disciplines sportives ou artistiques.**

En devenant un point d'ancrage visible, accessible et actif, cette infrastructure contribuera à **repositionner la France comme leader européen, voire mondial, dans l'esport.**

Un modèle économique pérenne et reproductible

Ce bâtiment n'est pas une dépense publique sans retour. Il peut être conçu comme un modèle économique viable, reposant sur plusieurs sources de revenus :

- location pour les ligues, événements privés ou publics ;
- billetterie pour les compétitions, les viewing parties et les conférences ;
- boutique centralisée pour le merchandising des clubs français ;
- restauration et espaces d'expérience fans ;
- espace cybercafé/jeux libre payant, à l'image de l'Espot Paris mais avec une vocation plus nationale ;
- studios de production loués à Riot Games, Webedia ou d'autres diffuseurs esport ;
- partenariats de naming ou sponsoring (ex : Orange, Red Bull, Logitech...).

Il s'agit d'un investissement structurant, susceptible de générer des recettes récurrentes et de créer un précédent duplifiable dans d'autres régions françaises.

Un levier d'inclusion, de formation et d'innovation

Au-delà des clubs professionnels, ce bâtiment servira aussi la jeunesse et les futurs professionnels :

- en accueillant des formations aux métiers de l'esport (production, management, marketing, game design...) en lien avec des universités, écoles ou incubateurs ;
- en proposant des stages en immersion dans des événements concrets ;
- en organisant des tournois amateurs ou étudiants ;
- en créant un pôle de coworking ou un hub pour les startups esport/tech.

Il deviendra un véritable campus vivant, intergénérationnel, et contribuera à créer une filière professionnelle qualifiée, stable et inclusive, au-delà du simple divertissement.

Une infrastructure comme marqueur de maturité

Un bâtiment dédié enverrait un signal fort aux acteurs nationaux et internationaux : la France croit en son esport, elle l'organise, l'investit, le rend pérenne.

C'est un marqueur de maturité institutionnelle, comparable à la création de stades pour le football ou d'opéras pour les arts vivants. Il crédibilise l'ensemble de l'écosystème :

- vis-à-vis des investisseurs : preuve de vision à long terme ;
- vis-à-vis des éditeurs : assurance d'une logistique fiable et durable ;
- vis-à-vis du public : lieu identifiable et récurrent pour suivre et vivre sa passion ;
- vis-à-vis des médias : pôle central de production et d'événementialisation.

Un tel projet permettrait aussi à l'État de montrer qu'il accompagne les industries culturelles et sportives innovantes de son époque.

Une plateforme pour les grandes ambitions futures

Enfin, ce bâtiment ouvrirait la voie à des projets de plus grande envergure :

- création d'une ligue européenne francophone permanente ;
- accueil d'un split de la LEC ou d'un Major international annuel ;
- développement d'un écosystème esport/tourisme à l'échelle d'une ville ou région ;
- constitution d'un campus esport national, rassemblant clubs, écoles et studios dans un même lieu.

Autrement dit, cette infrastructure ne doit pas être pensée comme une fin, mais comme un socle, un tremplin pour maintenir et amplifier le leadership français dans un secteur en pleine internationalisation.

LA COMPOSITION DU BÂTIMENT

Le bâtiment dédié à l'esport d'environ 8000m², que l'on pourrait appeler Esport Arena France, serait conçu comme un hub multifonctionnel pensé à la fois pour la compétition, la production de contenu, l'accueil du public, la formation et le développement économique des clubs. Voici une description complète de ses composantes :

1. Salle principale de 2 500 places

- Accueil des matchs de ligues nationales (LFL, VRL France, etc.) avec public en live
- Événements internationaux ponctuels (tournois, exhibitions, qualifiants...)
- Viewing parties organisées par les clubs ou partenaires
- Équipée d'une scène esports avec écrans LED, éclairage, sonorisation et régie technique professionnelle
- Espace VIP, loges, accès presse et partenaires

2. Studios de production et de cast (x2 ou x3)

- Pour la retransmission en direct des ligues françaises
- Environnement insonorisé, équipé de green screens, régie son/image, postes de commentateurs
- Utilisables aussi par des créateurs de contenu ou clubs en location

3. Grande boutique merchandising centralisée

- Un espace de vente physique dédié au merchandising des clubs français
- Présence permanente des collections de chaque club + collection exclusive de l'Esport Arena
- Possible activation de corners dédiés (pop-up stores, collabs, éditions limitées...)
- Paiement sur place ou en ligne, click & collect

4. Cybercafé esport de 400 à 600 m²

- Stations PC et consoles haut de gamme
- Tarification horaire ou par abonnement
- Organisation de tournois réguliers amateurs ou semi-pro
- Partenariats avec éditeurs pour des événements communautaires
- Zone lounge et restauration légère

5. Pôle formation et académies

- Salles de classe ou de workshop pour la formation aux métiers de l'esport (coaching, production, management, marketing, arbitrage...)
- Sessions animées par des pros ou partenaires (écoles, fédérations, clubs)
- Accueil d'une académie esportive pour jeunes joueurs (type centre de pré-formation)

6. Espaces clubs / bureaux / co-working

- Espaces louables pour les clubs français pour installer leur siège temporaire ou permanent
- Bureaux partagés pour freelances ou professionnels de l'esport (analystes, managers, etc.)
- Espaces de réunion, studios d'interview ou de bootcamp

7. Façade media & activation partenaires

- Façade numérique à LED permettant de diffuser matches, teasers, contenus sponsorisés
- Visibilité publicitaire premium pour les sponsors du bâtiment et des clubs
- Identité visuelle forte visible de loin, lieu iconique du paysage esportif français

8. Zone restauration & détente

- Cafétéria ou food court intégré
- Espace détente accessible au public, joueurs, personnel, avec WiFi, prises, assises confortables

9. Logistique & infrastructures annexes

- Accès livraison, espaces de stockage pour matériel des clubs et production
- Loges joueurs, vestiaires, zones de préparation technique
- Parking, accessibilité PMR, sécurité renforcée

CE PROJET EST IL RENTABLE ET VIABLE DANS LE TEMPS ?

Un tel projet peut tout à fait être économiquement viable, voire rentable à moyen terme, à condition de réunir plusieurs facteurs clés : une conception optimisée, un modèle économique multi-activités, une gestion rigoureuse, et une programmation soutenue. La dynamique actuelle du marché mondial de l'esport, en forte croissance, renforce encore la pertinence et l'ambition de ce type d'infrastructure.

Ce dossier propose une analyse détaillée de la viabilité économique du bâtiment, en prenant en compte les différents postes de revenus, les charges prévisionnelles, les partenariats envisageables, ainsi que les leviers stratégiques à activer pour assurer sa pérennité.

Sources de revenus principales

1. Billetterie

- Matches de ligue nationale (LFL, VRL, etc.)
- Viewing parties organisées par les clubs (par ex. KCX, LDLC viewing, etc.)
- Tournois internationaux ou événements ponctuels
- Prix moyen du billet : 25–35 €
- Estimation : 50 à 100 événements/an × 2 000 spectateurs = 2 à 5 M€ / an

2. Location des studios et espaces

- Clubs pour création de contenu ou bootcamps
- WebTV, diffuseurs et médias
- Tarifs journaliers ou mensuels
- Estimation : 300 à 500 k€/an

3. Merchandising (boutique physique)

- Vente permanente de produits des clubs français
- Exclusivités, collaborations, produits événementiels
- Estimation modérée : 300 à 800 k€/an (selon affluence)

4. Cybercafé / espace gaming

Tarification horaire, abonnements, tournois réguliers

Restauration sur place + ventes additionnelles

Estimation : 300 à 700 k€/an

5. Sponsoring & naming

Sponsors tech, télécom, boissons, énergie, transport...

Façade LED, naming des espaces, activations in situ

Estimation possible de 1 à 3 M€/an si visibilité nationale

6. Événements B2B et formations

Location d'espaces pour conférences, séminaires

Formations aux métiers de l'esport (payantes ou subventionnées)

Estimation : 200 à 500 k€/an

7. Site internet

Boutique e-commerce

Formation esport en ligne

Abonnement

Billetterie

Estimation : 1 à 2 M€/an

► Revenus annuels estimés (moyenne conservatrice) :

 **6 à 12 M€ par an**

RÉSUMÉ DES ENJEUX : LA RÉPONSE DIRECTE AU DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT EN FRANCE

L'esport en France est un secteur en pleine effervescence : des clubs puissants, des talents mondialement reconnus, une base de fans solide et des événements majeurs qui remplissent des stades. Pourtant, cette dynamique repose sur un socle encore fragile : l'absence totale d'infrastructure permanente dédiée à l'esport.

La France dispose de lieux polyvalents de qualité, mais aucun n'a été pensé ni adapté spécifiquement aux besoins techniques, économiques, culturels et communautaires de l'esport moderne.

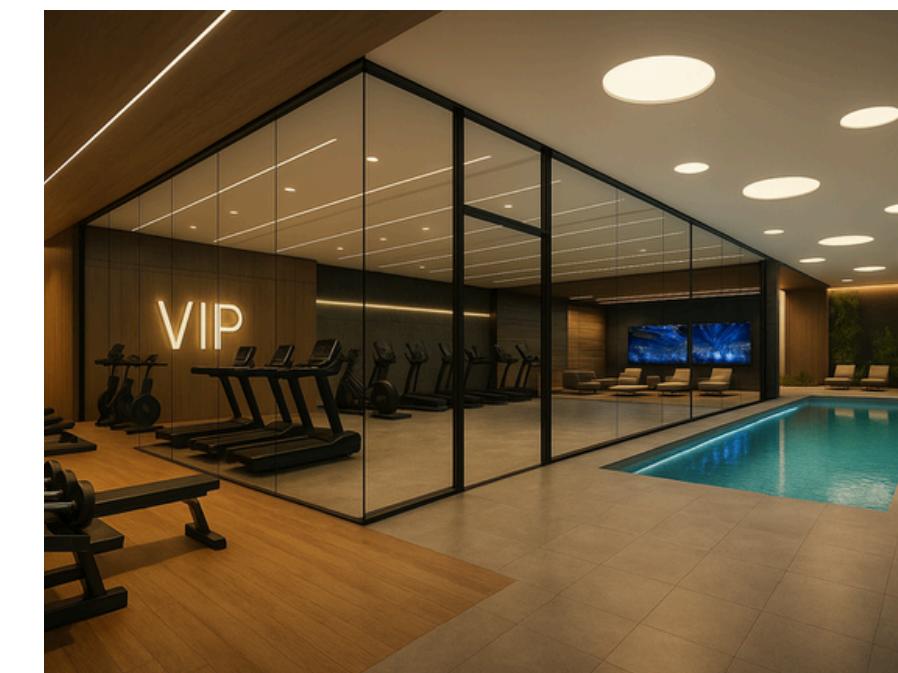
Dans ce contexte, la création d'un bâtiment national dédié à l'esport ne constitue pas une option symbolique ou un luxe architectural, mais une nécessité stratégique.

Une telle structure permettrait :

- de stabiliser et structurer durablement l'écosystème français ;
- d'offrir aux clubs, ligues et talents une plateforme d'expression pérenne ;
- de générer de nouvelles sources de revenus pour les organisations françaises (billetterie, merchandising, viewing parties, etc.) ;
- de servir de pôle de formation et de professionnalisation des métiers de l'esport ;
- d'attirer les grands événements européens et internationaux ;
- de faire rayonner la France comme acteur incontournable de la scène esportive mondiale.

Le dossier présenté ici démontre que ce projet est réaliste, économiquement pertinent et inspiré de modèles étrangers qui ont porté leurs fruits. Il ne s'agit pas d'un projet isolé, mais d'un catalyseur capable d'élever l'ensemble de l'écosystème esportif français à un niveau supérieur.

Vision Board



RÉSUMÉ GLOBAL DU PROJET : UNE STRATÉGIE INTÉGRÉE POUR STRUCTURER L'ESPORT FRANÇAIS

Le projet repose sur une vision ambitieuse et cohérente : structurer durablement l'écosystème esportif français à travers quatre phases complémentaires, articulées autour de l'inclusion, de la professionnalisation et de l'aménagement territorial.

Ce projet se distingue par sa dimension profondément sociale et territoriale, en rupture avec les logiques élitistes ou centralisées de l'esport actuel :

- **Inclusion des publics éloignés** (jeunes en décrochage, zones sous-équipées, territoires oubliés) via les cybercafés et les parcours de remobilisation.
- **Égalité des chances** grâce à des formats compétitifs ouverts et une plateforme accessible à tous.
- **Création d'emplois et de filières locales dans les métiers du numérique**, de la pédagogie et de l'événementiel.
- **Reconnaissance des compétences informelles** (gestion de projet, communication, discipline) issues de la pratique du jeu.

Actuellement, la scène esportive française est :

- Morcelée, sans synergie entre amateurisme, formation et compétition professionnelle ;
- Peu accessible, réservée à ceux ayant déjà un réseau, des moyens ou une visibilité ;
- Faiblement ancrée localement, avec des ressources concentrées dans quelques métropoles ;
- Déconnectée des politiques éducatives, sociales et culturelles.

Ce projet répond à ces défis en construisant un écosystème complet et structurant, allant du quartier à la scène nationale, en passant par le numérique. Il combine compétitions, formations, accompagnement, détection de talents, et espaces physiques pour faire de l'esport un levier d'inclusion, d'innovation et de rayonnement pour la France.

A spiral-bound notebook is positioned on the left side of the slide. It has a white cover with a grey 'UWIN' logo featuring a star above the letter 'U'. A silver pushpin is pinned to the top right corner of the notebook.

Mélissa BALI

PRESIDENTE

Téléphone : 06.76.94.33.96

melissa@uwin.esport.fr



Jason DAVID

TRESORIER

Téléphone : 06.61.49.09.66

jason@uwin.esport.fr

