

MEDINSOFT

DIGITAL TRANSFORMATION CLUSTER

Proconserv 
Courtier en solutions informatiques


PépIT
RENCONTRE NUMÉRIQUE


Ouest Provence Entreprises

6 février 2020



ICÔNE

I M A G E  C O N S E I L

10 années d'existence

Specialisée dans le conseil en stratégie de communication

Maitrise de la Gestion d'Image

Une connaissance parfaite des problématiques des groupes en matière de visibilité/besoins

Une expertise vaste dans le positionnement de marque et la gestion de la communication

Des pôles de compétences distincts et complémentaires (pôle conseil en communication, pôle digital, pôle création – studio graphique intégré ICÔNElab', pôle représentation)



COMMISSION
eSPORT

Medinsoft est le cluster de la région Sud.
Nous prônons l'innovation et la digitalisation.
Nous accompagnons les entreprises, les collectivités dans leur transformation numérique.
Notre but : Que le territoire gagne en croissance, en visibilité et en attractivité.

La commission esport souhaite **faire de l'esport un axe de développement stratégique pour notre territoire**

- Une dimension économique :
Faire de l'esport une filiale dans laquelle le territoire rayonne permettant de former et créer des emplois.
- Une dimension sportive :
Avec l'accueil de grandes équipes et de grands événements, afin de donner de l'attractivité au territoire.
- Une dimension sociale :
En utilisant l'e-sport comme outil d'inclusion social



MEDINSOFT
DIGITAL TRANSFORMATION CLUSTER



LE ESPORT
AUJOURD'H
UI

LES FRANÇAIS & LE JEU VIDÉO

Comment les français considèrent le jeu vidéo :



77%

Un loisir pour
toute la famille



62%

Une activité
positive



86%

Un secteur
innovant



80%

Créé par
des artistes

UN LOISIR POUR TOUS

Fréquence de jeux



29%

2 fois
Par semaine

24%

2 à 3 fois
Par semaine

24%

Presque
tous les jours

23%

2 à 3 fois
Par mois

LE PROFIL DES JOUEURS

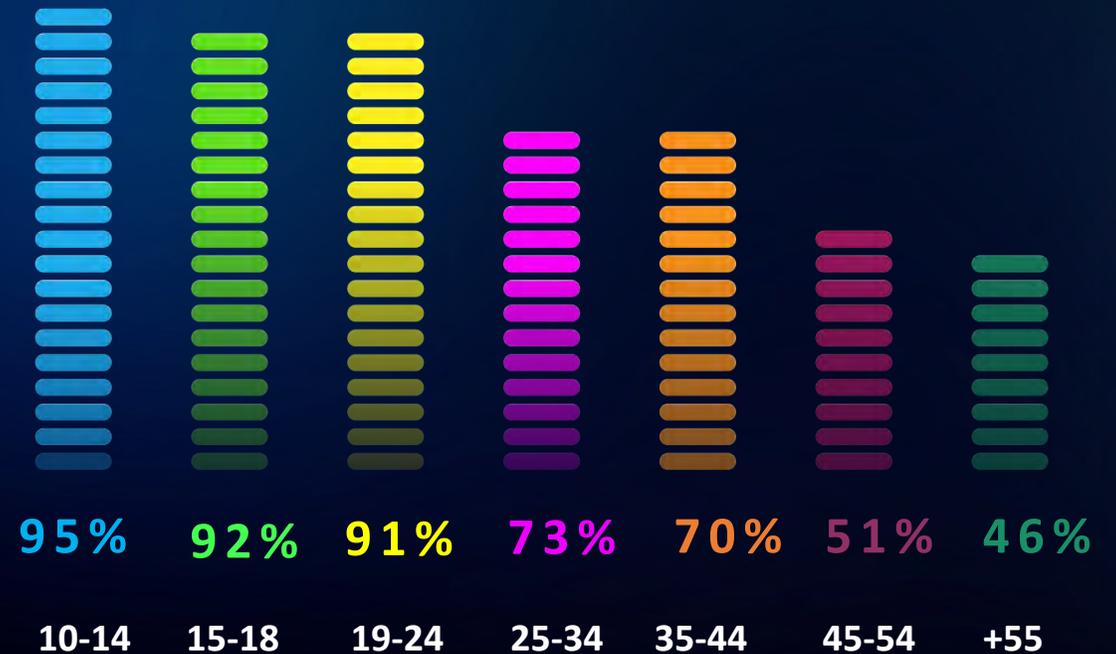
34 ANS



MOYENNE D'ÂGE DU JOUEUR

35 ans homme / 33 ans femme

Pourcentage de joueurs par âge



UN MARCHÉ GIGANTESQUE

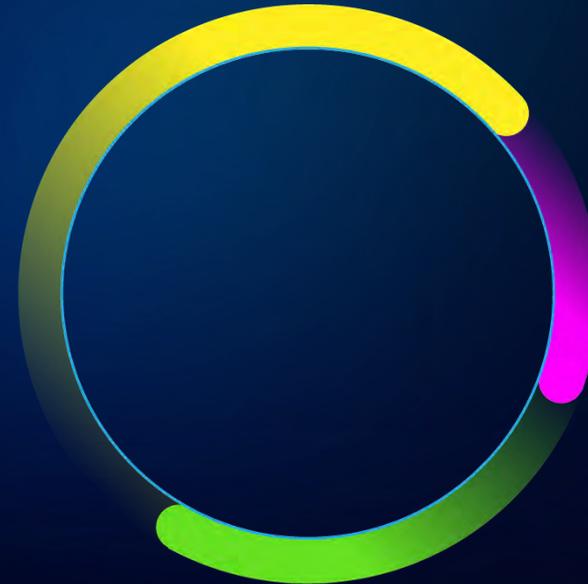
Chiffre d'affaires

4,3
MILLIARDS €



2 401 M€

CONSOLE



778 M€

MOBILE



1 124 M€

PC GAMING

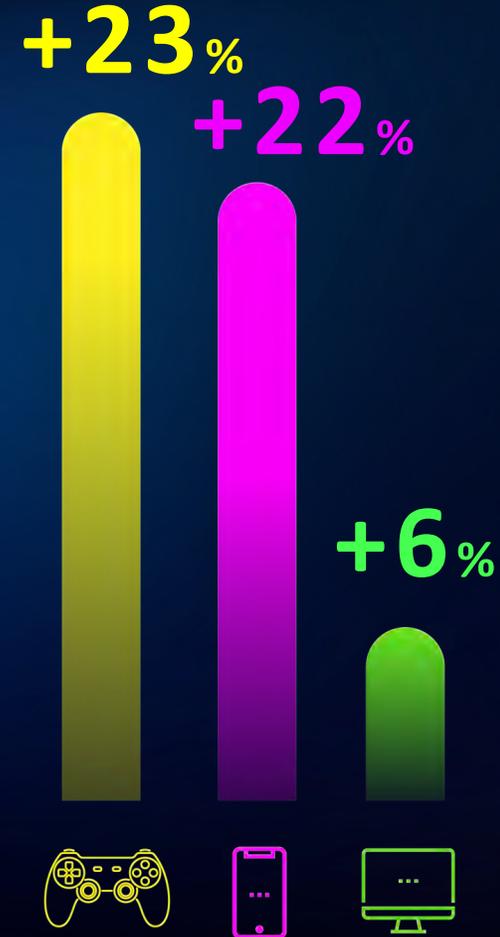
UN MARCHÉ GIGANTESQUE

Évolution du chiffre d'affaires VS 2016

+18%

4,3

MILLIARDS €



ESPORT KEZAKO

L'esport, c'est tout d'abord la contraction anglaise de "electronic sport", soit le "sport électronique" dans la langue de Molière.

Cette pratique peut se définir par l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console ou tablette)



DES CHIFFRES QUI IMPRESSIONNENT

UN CIRCUIT BIEN DOTÉ

SEUL LE FOOTBALL RÉSISTE ENCORE
À L'ASCENSION DES DOTATIONS
ESPORTIVES.

Le circuit compétitif du sport électronique n'est pas
aussi bien organisé que le sport.

Il surclasse néanmoins beaucoup de pratiques.



DES CHIFFRES QUI IMPRESSIONNENT

DES COMPÉTITIONS
EXTRÊMEMENT SUIVIES

167.000.000

personne regardent le eSport aujourd'hui



LA PRATIQUE DU ESPORT EN FRANCE

5.000.000

Consommateurs
d'eSport

931.000

eSportifs
amateurs

2.000.000

Pratiquants
d'eSport

~150

Professionnels

PARIS CAPITALE EUROPÉENNE ESPORT

UNE VILLE D'INNOVATION, DE CRÉATIVITÉ ET DE TECHNOLOGIE

Désignée Capitale Européenne de l'Innovation en 2017 par l'Union Européenne, Paris a engagé depuis 10 ans une politique volontariste.



100.000 m²

d'incubateurs construits



80

Espaces
de coworking



30

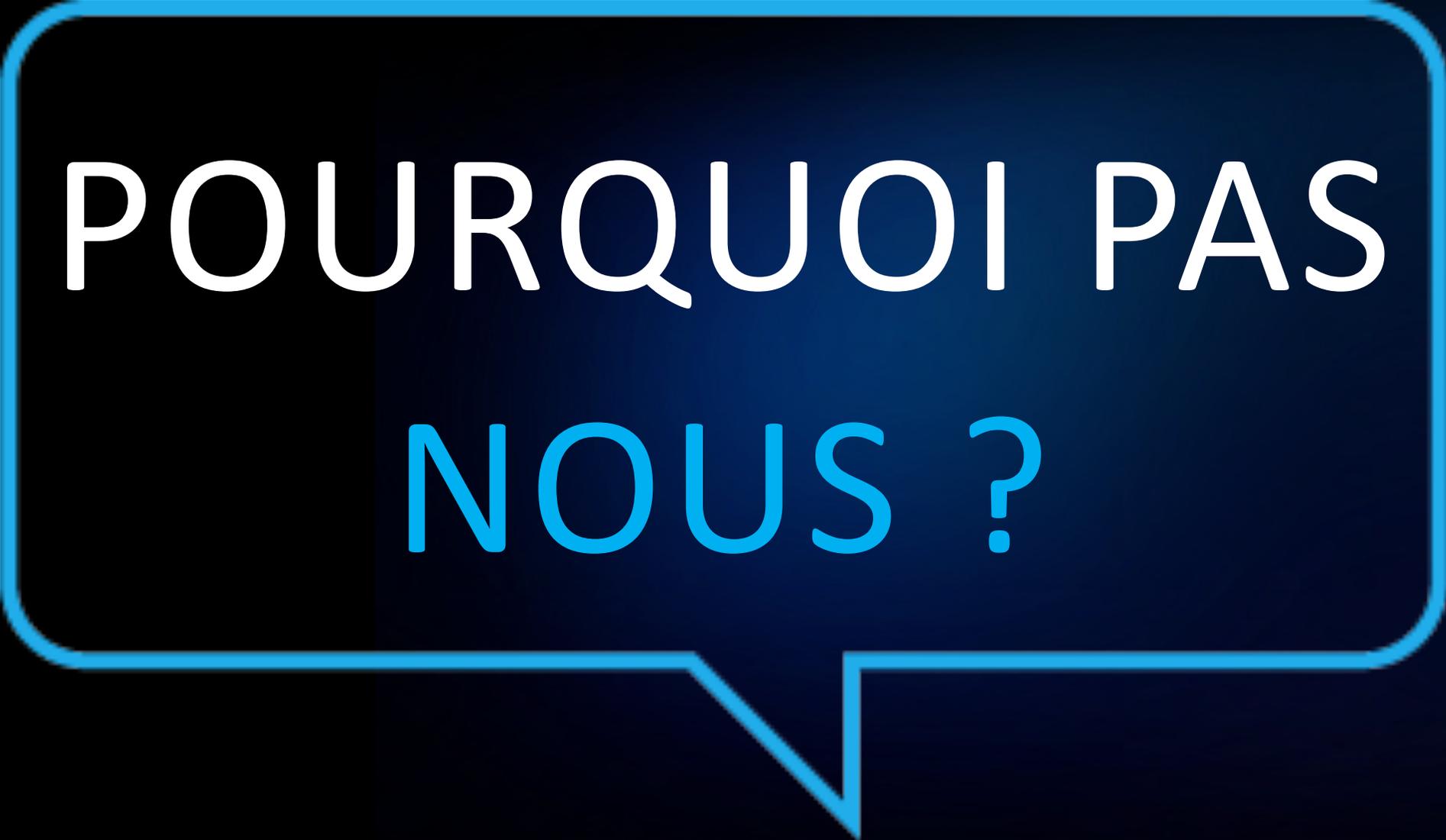
fablabs

PARIS CAPITALE EUROPÉENNE ESPORT

UNE VILLE HISTORIQUE DU JEU VIDÉO

3^e producteur mondial de jeux vidéo et disposant d'écoles de formation aux métiers de l'animation de réputation mondiale, Paris est devenue dans les 30 dernières années une place forte du jeu vidéo.

- **Une main d'œuvre hautement qualifiée**
- **Un marché domestique très dynamique,**
- **Des évènements devenus statutaires à l'échelle mondiale (Paris Games Week)**



POURQUOI PAS
NOUS ?

POURQUOI PAS NOUS ?

AU NIVEAU MONDIAL, LES COMPTEURS S'AFFOLENT

2,6
MILLIARDS €

D'après Goldman Sachs, le marché de l'eSport estimé à 900 millions de dollars (790 millions d'euros) cette année, s'élèvera à 3 milliards (2,630 milliards d'euros) en 2022.

POURQUOI PAS NOUS ?

AU NIVEAU MONDIAL, LES COMPTEURS S'AFFOLENT

275

MILLIONS DE
PERSONNES

Dans le même temps, le nombre de personnes qui suivront des compétitions eSports passera de 176 millions à 275 millions.

**CE GÂTEAU, PARIS COMPTE EN PRENDRE UNE BELLE PART.
ET NOUS ?**

UN PROJET STRUCTURANT LE TERRITOIRE

Notre Région pourrait faire de l'e-sport un axe de développement stratégique



ÉCONOMIQUE

Faire de l'e-sport une filiale dans laquelle la Région rayonne et crée des emplois.



SPORTIVE & TOURISTIQUE

Donner de l'attractivité à la Région en accueillant de grandes équipes et des grands événements.



SOCIALE

Utiliser de l'eSport comme outil d'inclusion et d'éducation populaire dans notre Région.

A large crowd of people is gathered at a concert or event, with their hands raised in the air. In the background, a stage is visible with two large screens displaying a performance. The scene is illuminated with blue and purple lights, creating a vibrant atmosphere.

MERCI

Julie Carcassonne

Directrice Conseil Agence ICÔNE
Présidente Commission eSport Medinsoft
jcarcassonne@iconeagence.com

06 34 20 29 20