



MCES

SPORT·ESPORT·EDUCATION

CONCEPT MCES

Sport Esport Education



UNE RÉFLEXION SINGULIÈRE

2018

MCES

Ces 3 philosophies constituent l'essence même de Mon Club ESport (MCES) qui vise à utiliser ces états d'esprit propres au sport, au service de l'esport.

L'idée est d'accompagner les joueurs professionnels et amateurs dans leur pratique en la rendant saine, accessible et mieux encadrée.

Cette démarche innovante permet aujourd'hui d'utiliser l'esport de manière ludique à des fins d'éducation, de formation, de prévention et de performance.

2010

Diambars Med

"Faire du sport passion un moteur pour l'éducation"

2013

MonClub Futbol

"Accessibiliser la pratique sportive au sein d'un environnement sain, serein et positif"

2017

Monclub 2.0,

"La performance sportive est un vecteur de socialisation essentiel chez les jeunes"

2018

MCES

"Préparer et encadrer des joueurs d'esport professionnels tels des athlètes de haut niveau"

2021

MCES

"Accompagner l'esport amateur et mailler le territoire en s'appuyant sur infrastructures sportives existantes"





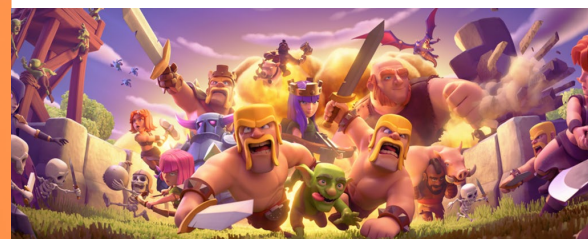
Virtual Regatta

Top 1, top 2 et top 5 de la
35ème regatte officielle en
2020,
Meilleure équipe du monde en
2021



FIFA

eLigue 1 Xbox Vice Champion
en 2019 & 2020,
Champion PlayStation en 2020



Clash of Clans

Champions d'Europe en 2020,
Vice champions du monde en
2019



Fortnite

Andilex 1er joueur en
Europe en 2020,
MCES 3ème équipe d'Europe en 2020,
Vice champions du monde en 2019



League of Legends

Top 6 & 3 France en 2019,
Top 6 & 8 en 2020

UN PASSÉ GLORIEUX

MCES a par le passé eu des équipes présentes sur toutes les scènes les plus en vogue de l'esport. C'est grâce à Fortnite en grande partie que nous avons réussi à créer une des fanbases les plus importantes de France. L'objectif a toujours été d'approcher les jeunes talents et de leur fournir un encadrement ainsi qu'un accompagnement des plus sains et poussés du monde esportif.



MCES, L'ESPORT RESPONSABLE & ENGAGÉ

Avec une reconnaissance acquise grâce à nos équipes professionnelles, nous avons décidé d'effectuer une transition afin de développer davantage la pratique amateur.

Notre objectif premier est de proposer une pratique accessible, encadrée, responsable et professionnelle pour les jeunes joueurs amateurs afin d'empêcher et d'endiguer la pratique néfaste du jeu vidéo.

Nous avons également d'autres crédos comme celui de ramener les jeunes vers la pratique du sport traditionnel via le prisme de jeux vidéo. Nous travaillons également sur des thématiques comme la fracture numérique, l'éveil des passions autour de métiers d'avenir ou encore le repérage de jeunes hors du système de l'emploi et de la formation afin de les orienter.

Cette démarche innovante permet aujourd'hui d'utiliser l'esport de manière ludique à des fins d'éducation, de formation, de prévention et de performance.



MCES, première entreprise sportive à recevoir l'agrément ESUS (Entreprise solidaire d'utilité sociale)



Programme d'insertion des publics dits « invisibles » grâce au jeu vidéo



SilverGEEK

Co-organisation de l'évènement régional esport intergénérationnel dans un objectif de sport-santé et d'inclusion



L'ESPORT, POUR RECONQUÉRIR LA NOUVELLE GÉNÉRATION

L'esport est la pratique compétitive du jeu vidéo dans un objectif de performance.

Avec un chiffre d'affaires estimé à 5,6 milliards d'euros, plus que la musique ou le cinéma, le jeu vidéo est le bien culturel le plus vendu en France.

Ce phénomène peut être utilisé pour ramener la nouvelle génération vers la pratique d'une activité physique, culturelle et éducative.

Et également agir sur des thématiques plus larges comme la fracture numérique, la sédentarité des jeunes et l'éveil des passions autour de métiers d'avenir liés à l'esport (coach, encadrant, régisseur, streamer...)

63%

Une évolution de 63% de l'audience de l'esport prévue entre 2018 et 2023 (395M à 646M de spectateurs)

Source : Newzoo, Global Esports Market Report, 2020

26%

Le jeu vidéo est l'activité de divertissement numérique préférée pour 26% de la génération Z

Source : Enquête Deloitte sur les tendances médiatiques, 15ème édition, 2021

12%

Les 10 - 17 ans représentent aujourd'hui 12% des joueurs de jeux-vidéo en France soit près de 4,4 millions d'individus

Source : étude SELL/Médiamétrie «Les Français et le Jeu Vidéo»

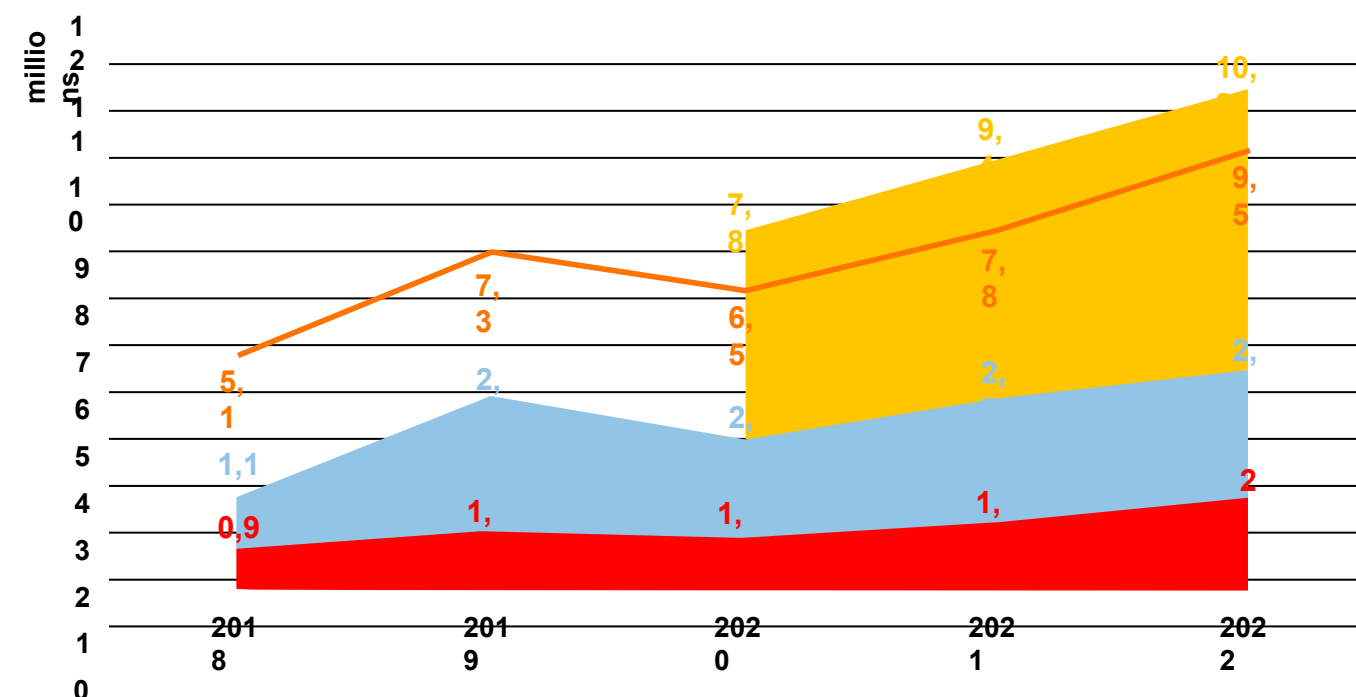
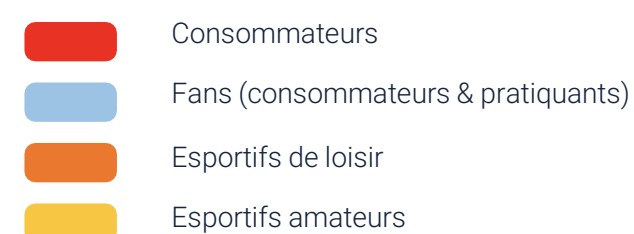


L'ESPORT, UNE PRATIQUE D'AVENIR

A ce jour, 10,8 millions d'individus se sont déclarés consommateurs et/ou pratiquant d'Esport en 2022, une activité qui s'est massifié ces dernières années en France.

DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT

Évolution du nombre d'esportifs amateurs, d'esportifs de loisir et de consommateurs entre 2018 et 2022



Dans une volonté de favoriser l'accessibilité à une pratique encadré, l'ANS annoncera au cours du premier semestre 2023 le financement de matériel esport lors de la création d'une section dédiée au sein d'une association sportive "reconnue"



De nouveaux métiers prennent racines dans cette activité. Elle nécessite des compétences particulières afin de l'encadrer et le structurer. C'est en ce sens que France Compétences a reconnu RNCP le titre d' "Animateur esport" et l'a qualifié comme métier d'avenir.



Mai 2016 : Création de l'association loi de 1901, France Esports, chargée de développer, promouvoir et encadrer la pratique de l'esport.

Septembre 2020 : Lancement à Marseille de la première formation d'éducateur sportif et coach esport proposé par le Comité Régional Olympique et Sportif de la Région Sud, en partenariat avec FuturoSud et MCES

Juin 2022 : Prise de parole d'Emmanuel Macron à l'Élysée sur l'importance de la structuration de l'esport par le tissu associatif.

Janvier 2023 : travail collaboratif autour de la Stratégie Esport 2020-2025 à la Maison de l'Esport avec la présence de la ministre des Sports, Amélie Oudéa-Castéra et Jean-Noël Barrot, ministre délégué chargé de la Transition numérique

Janvier 2023 : La région SUD devient "région-pilote de l'esport et chargée d'une mission de structuration régionale de la filière"

NOS SOLUTIONS

Depuis 2018, MCES s'est perfectionné sur le développement de l'esport amateur en réponse aux besoins de nombreuses institutions souhaitant se saisir du sujet pour s'adresser à la nouvelle génération.

Nous avons donc développé différentes solutions proposant des services complémentaires afin d'accompagner les clubs / les institutions dans l'élaboration de vos projets, d'un événement ponctuel (tournois) à la création d'une équipe esport professionnelle.



Formation et/ou mise à disposition d'encadrants



Mise à disposition d'une plateforme de cours en ligne et de formation continue



Conseils et accompagnement sur votre projet



Déploiement et gestion de matériel haut de gamme



Habillage et branding d'un espace dédié



NOS DIFFÉRENTES OFFRES

Offre Accompagnement

Des recommandations sur mesure pour développer votre projet esport

- Module com digitale
- Module réalisation
- Module conseils
- Module "bonne pratiques"
- Module animation

Tarif sur devis

Offre Événement

Un événement unique en collaboration pour animer vos clients actuels

- Prêt du matériel
- Mise à disposition d'un coach diplômé
- Pack communication

2 semaines ou moins : **3 500 H.T./semaine**

3 semaines ou plus : **3 100 H.T./semaine**

Offre Formation Stage Esport

Une formation 100% en ligne qui permet d'acquérir les compétences nécessaires à la gestion d'un stage sport/esport au sein de votre structure

Des options supplémentaires peuvent venir enrichir votre expérience

1 000€ H.T.

Offre Formation Encadrant Esport

Une formation 100% en ligne plus complète qui regroupe tous les éléments nécessaires à la formation sur mesure d'un encadrant esport, comprenant un apprentissage approfondi sur plusieurs jeux ainsi qu'un accompagnement sur le développement marketing et com des futurs événements au sein de votre structure.

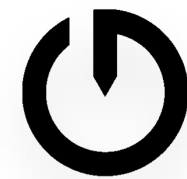
5 000€ H.T.



Offre 360°

Temps de déploiement: 6 à 8 semaines
Durée de l'offre : 48 mois

Commande à MCES
de **4 postes de gaming min.** incluant
le matériel et les
services associés



Préparation des
PC pré-configurés
(entre 6 et 8
semaines)

Installation sur site
des tables & chaises
(24H)



Installation sur site
des tables & chaises
(24H)



Collaboration sur
événement de
lancement

Lancement
des offres



Formation du
responsable de la
section esport en
amont

- Stages Sport + Esport
- Anniversaires
- Académies à l'année
- Digitalisation / Fidélisation

Offre 360°

L'offre la plus complète offrant la plus grande variété de services

Sur une base de 4 postes minimum par club

OFFRE 360

Installation, PC et périphériques, mise en place des tables et chaises & de la PLV

Déploiement de la Hot Line & Assistance à distance 24/24h

Formation (50h) du responsable/animateur de la section sport

Accompagnement sur le développement de vos offres, vos animations et votre digitalisation

Mise à disposition d'une plateforme de coaching en ligne dédié et sur-mesure

À 380€ H.T./mois et par poste sur 4 ans

Soit 1 520€ H.T./mois soit 18 240€ H.T./an

CASES STUDIES

SPORT

Paris Université Club

Section alliant sport/esport au sein du plus important club universitaire de France

UCPA

Semaines de stages multisports/esport reprenant le modèle des colonies de vacances

FFT

Déploiement national d'au moins 100 sections esport au sein de club de tennis d'ici 2025

Spartiates

Déploiement national d'au moins 100 sections esport au sein de club de tennis d'ici 2025

INCLUSION

Silver Geek

Évènement régional esport intergénérationnel dans un objectif de sport-santé et d'inclusion

PIA Askip'

Programme d'insertion des publics dits « invisibles » grâce au jeu vidéo

Game of Mars

Forum de l'emploi tourné autour du jeu vidéo

Gol de Letra

Tournoi caritatif en faveur des jeunes défavorisés au Brésil

ANIMATION

EDF

EDF enJeux d'avenir 2024
Atelier gaming de sensibilisation autour de l'apprentissage de la natation et des sports d'eau

Boulangier

Tournoi multigaming interne pour 1000 collaborateurs

SEA TPI

Circuit de tournoi multigaming pour 150 collaborateurs

Été marseillais

Semaines d'animation esport gratuites proposés au coeur de la ville aux jeunes marseillais

FORMATION

BPJEPS

1er diplôme d'encadrement sport/esport reconnu par l'État

SUAPS

Modules de formation et d'accompagnement sur l'esport péri-universitaires

PIC Héros Discrets de l'Éducation

Modules de formation destinés aux BAFA/BPJEPS/DJEPS

ESTC/KEDGE

Module de formation Esport destiné au cursus master 2 et mastère spécialisé sport

CASES STUDIES

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE TENNIS

La Fédération Française de Tennis est le sport individuel le plus pratiqué en France avec 7 000 clubs affiliés et plus d'un million de licenciés.

Problématique

Comment rendre les clubs plus attractifs pour les 9-16 ans ?

Objectif

Attirer de nouveaux publics, fidéliser les jeunes licenciés, diversifier les offres, digitaliser les clubs et améliorer la perception du sport chez la nouvelle génération.

Solutions

Création d'une offre esport répondant aux problématiques actuelles des clubs.

L'offre consiste en : la formation d'un encadrant, le déploiement et gestion de matériel, la mise à disposition d'une plateforme de formation, l'accompagnement marketing et l'animation du réseau des clubs adhérents.

Impact

Projet lancé fin 2022 avec pour prévision de signer 10 clubs sur la première année et 100 clubs à horizon 2026.



CASES STUDIES

SILVER GEEK

Silver Geek est une association qui vise à améliorer la santé et le bien-être des seniors, à développer les liens sociaux et intergénérationnels, tout en réduisant la fracture numérique via des ateliers ludiques et des compétitions sport

Problématique

Comment accompagner l'implantation et l'impact de l'asso SG dans la région SUD ?

Objectif

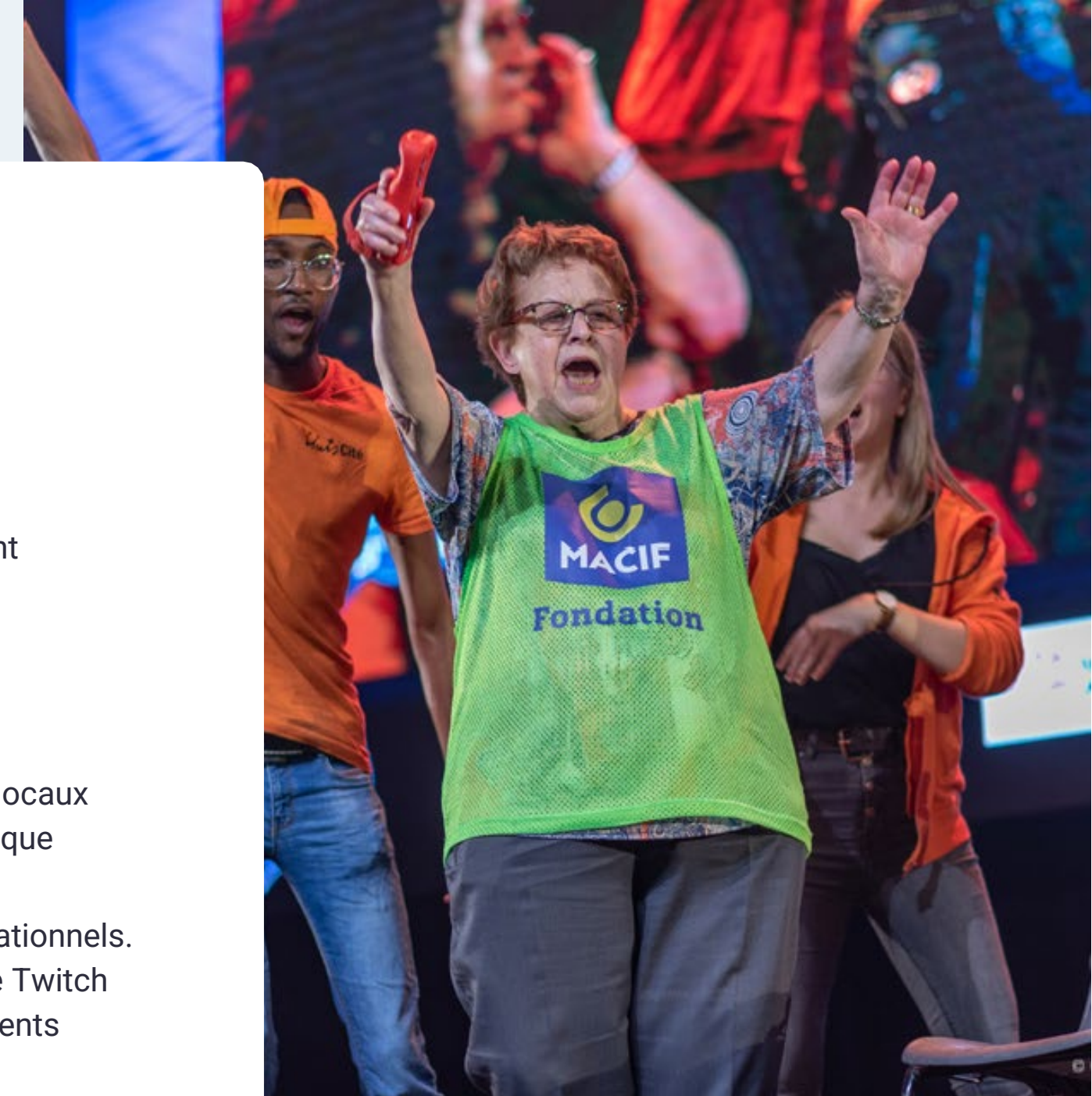
S'appuyer sur MCES pour créer un évènement à impact afin de favoriser l'implantation de l'association en région Sud

Solutions

- Sourcing de structures du bêt âge et d'élus locaux
- Production et conception d'un tournoi physique adapté aux seniors.
- Création d'ateliers périphériques intergénérationnels.
- Digitalisation de l'évènement grâce à un live Twitch entièrement géré avec la présence de différents intervenants.
- Définition et mise en action d'un plan de communication (Réseaux sociaux, affiches, prise de contenu, communiqué de presse, et clip vidéo post-évènement)

Impact

L'évènement a regroupé 200 personnes physiques (participants, élus locaux, représentants de structures et spectateurs) ainsi que 600 spectateurs en ligne. Suite à cet évènement, le nombre de structures dans lesquelles Silver Geek dispense ses activités est passé de 4 à 8.



CASES STUDIES

EDF ENJEUX D'AVENIR

Le programme Enjeux d'Avenir 2024 vise sensibiliser les jeunes à différents sujets sociétaux au travers d'opérations terrains en prévision des JO 2024

Problématique

Comment augmenter l'impact de l'opération marseillaise du programme Enjeux d'Avenir 2024 ?

Objectif

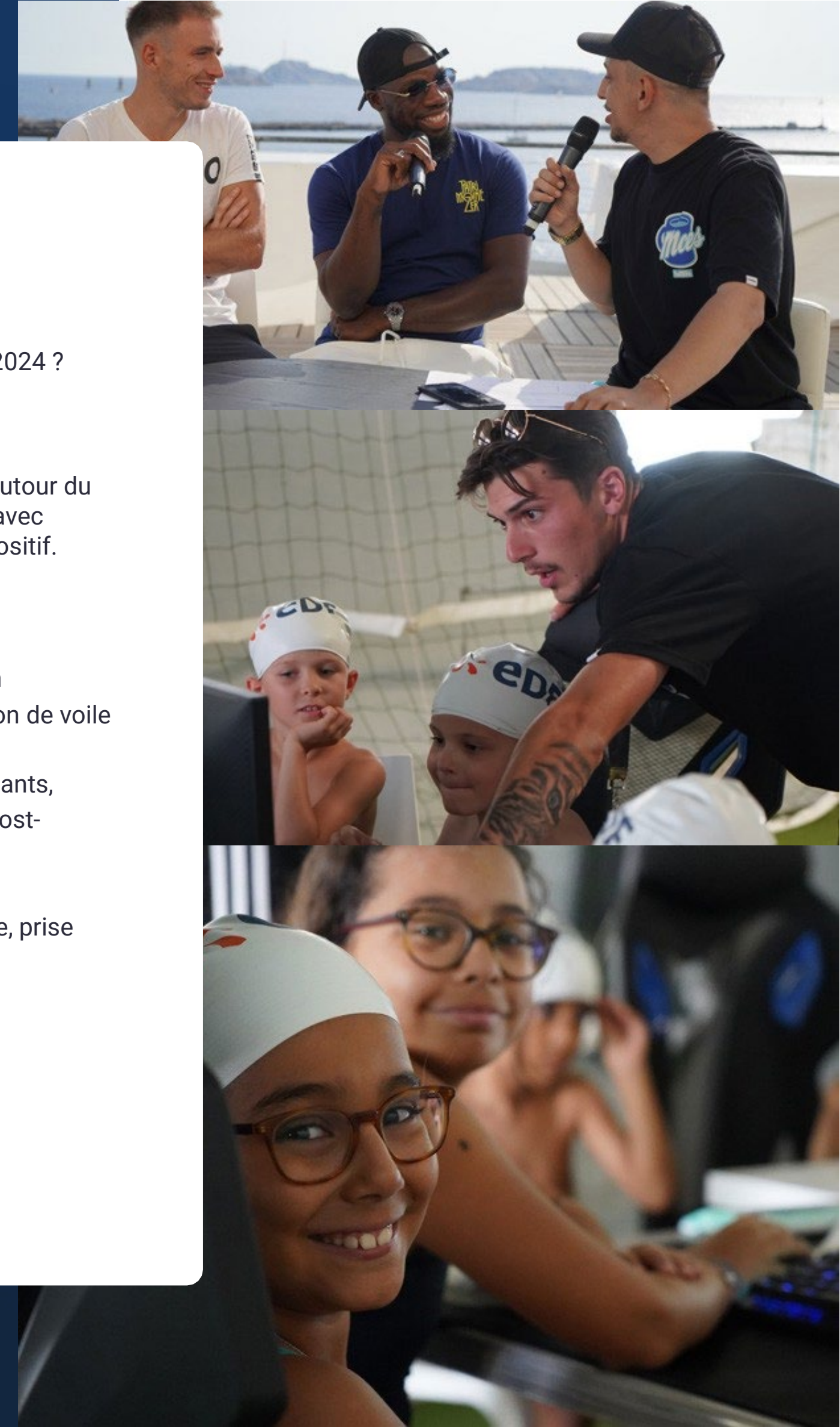
Animer un atelier ludique de sensibilisation autour du jeu vidéo pour les jeunes et un live en direct avec différents intervenants pour amplifier le dispositif.

Solutions

- Sourcing des jeunes, cibles de l'opération
- Atelier d'animation autour d'une simulation de voile
- Digitalisation de l'événement (live Twitch entièrement géré avec différents intervenants, prise de contenu et réalisation d'un clip post-événement)
- Définition et mise en action d'un plan de communication (Réseaux sociaux, affiche, prise de contenu et clip vidéo post-événement)

Impact

- Plus de 600 spectateurs touchés en live
- 120 enfants passés par l'atelier autour de l'apprentissage de la voile
- 4000 personnes touchées en ligne



CASES STUDIES

BPJEPS ESPORT

Le BPJEPS APT - Esport est le premier diplôme formant au métier de “Coach sport/esport” pour encadrer des activités de découverte, d’initiation et d’animation

Problématique

Comment former des animateurs à l’enseignement de l’esport amateur ?

Objectif

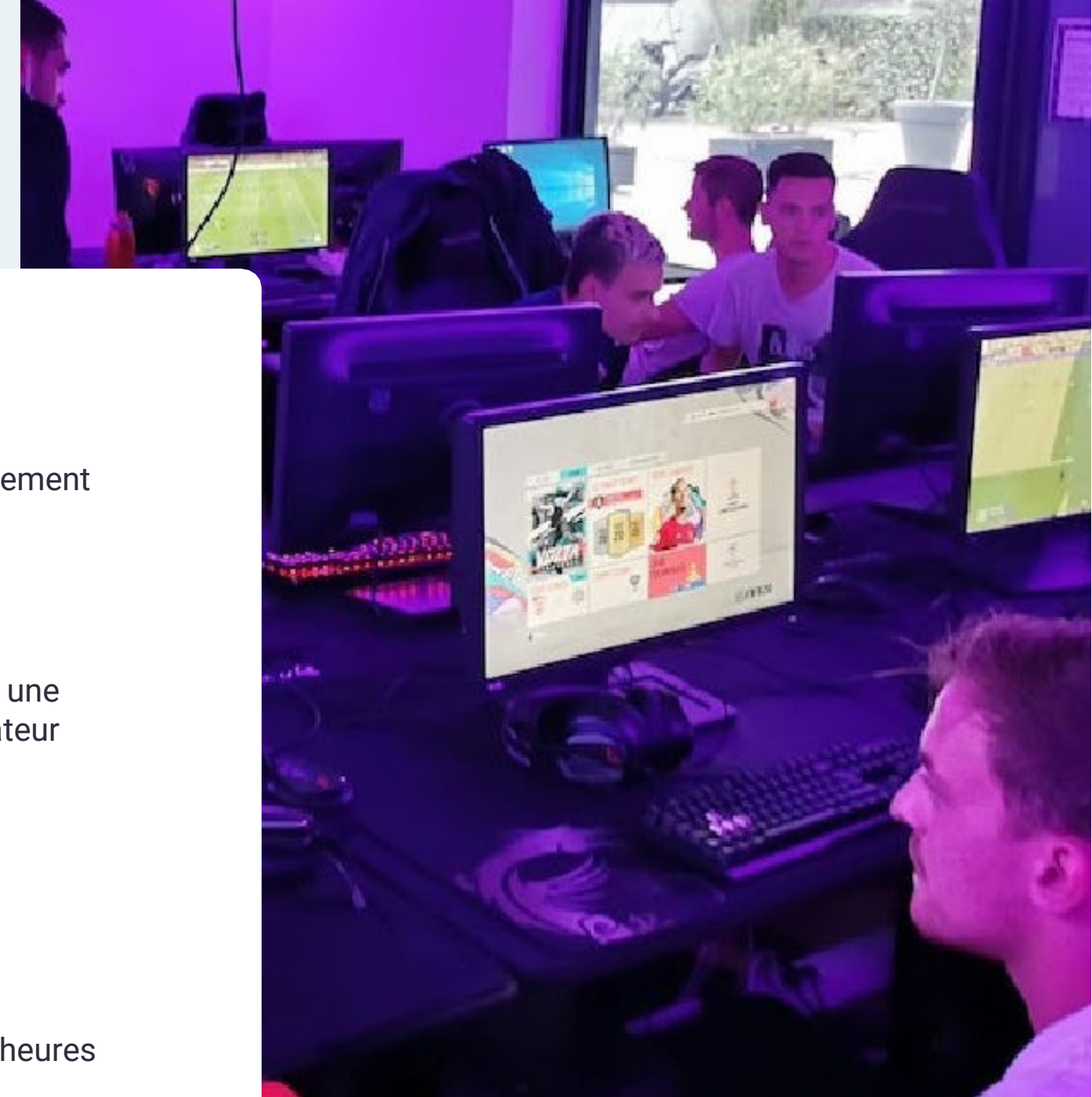
Développer avec différents acteurs locaux une formation reconnue pour le métier d’éducateur sportif/esportif

Solutions

- Co-création d’un cursus de formation avec le CROS PACA & FuturoSud
- Production d’un ruban pédagogique de 308 heures
- Création des contenus Esport
- Dispensation sur 12 mois des contenus par des professionnels du métier

Impact

Depuis son lancement en 2020, la formation BPJEPS APT - Esport a formé plus de 40 jeunes



CASES STUDIES

ÉTÉ MARSEILLAIS

L'Été Marseillais est un programme d'animations diverses et variées, proposé aux marseillais partout dans la ville durant l'été

Problématique

Comment parvenir à toucher une cible jeune pour ce programme ?

Objectif

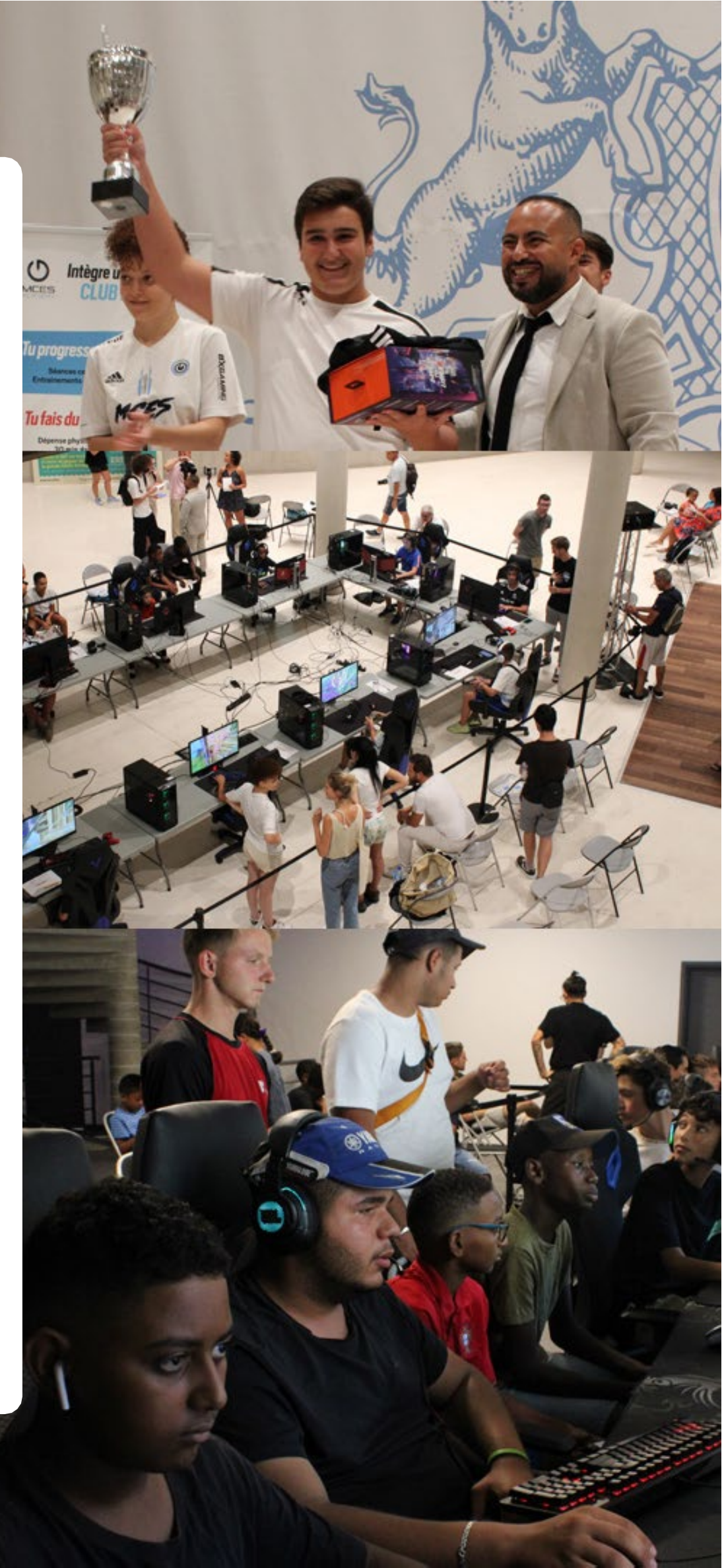
Proposer aux jeunes marseillais de 12-17 ans qui n'ont pas l'occasion de partir en vacances, un événement autour de l'esport

Solutions

- Installation de 12 postes de jeux (PC, écran, clavier, souris, chaise)
- Mise en place de différentes animations lors de l'événement (tournois, sensibilisation...)
- Définition et mise en action d'une stratégie de communication autour de l'événement
- organisation d'une grande finale accueillant du public au sein du Conseil Municipal (Espace Villeneuve Bargemon)

Impact

Durant les 2 semaines d'animation, le dispositif a permis de toucher plus de 500 personnes en physique dont 400 jeunes



CONTACTS

Sylvain VACHIER

06 61 10 14 37

sylvainvachier@gmail.com

Timothée LE GALL

06 72 13 07 44

timothee@mces.gg

Brieux AUTIN

06 21 59 45 71

[Brieux.autin@mces.g
g](mailto:Brieux.autin@mces.gg)

