



LEVEL 256

DOSSIER DE PRESSE

PARIS&CO

Les startups incubées
chez Paris&Co en 2017

431

Startups
accompagnées

373

Startups
françaises

+

58

Startups
étrangères

58

Startups
étrangères



341

startups
incubées

145 M€
De chiffre
d'affaires annuel
cumulés



139 M€
De fonds
levés privés



2974
Emplois
au 31/12/2017

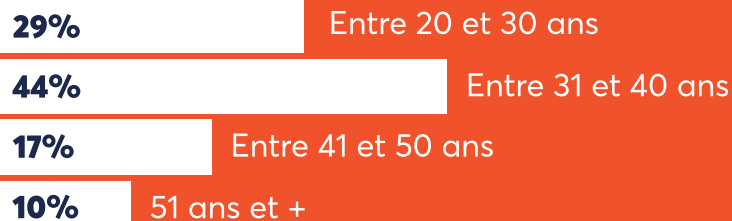


38
Startups
ont levés
plus d'1M€



Qui sont ces entrepreneur.e.s ?

19%
Des startups
sont co-fondées
par des femmes



58%
Des startups
sont créées par
**plus d'un
fondateur**



Édito de Jean-François Martins & Jean-Louis Missika

Lancement de la plateforme
d'innovation LEVEL 256



Jean-François Martins

Adjoint à la Maire de Paris, chargé de toutes les questions relatives au sport, au tourisme, aux Jeux Olympiques et Paralympiques



Jean-Louis Missika

Adjoint à la Maire de Paris, chargé de l'urbanisme, de l'architecture, du projet du Grand Paris, du développement économique et de l'attractivité

Paris, l'ambition de devenir la capitale européenne de l'esport

En étant devenu en une décennie une place forte de l'économie de l'innovation et des industries créatives, Paris a démontré son agilité, la qualité de sa main d'œuvre et de son environnement, et la solidité des engagements des acteurs publics dans cette voie.

Ainsi, alors que l'esport est devenu en quelques années un secteur économique puissant et porteur, Paris offrait à celui-ci un écosystème propice à son essor :

- 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 ...

- Une ville historique du jeu vidéo : 3^{ème} 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. Combinant main d'œuvre hautement qualifiée, un marché domestique très dynamique, et des événements devenus statutaires à l'échelle mondiale (Paris Games Week)

- Une ville de sports : désignée

ville hôte des Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024, Paris a engagé une stratégie ambitieuse d'accueil de grands événements sportifs internationaux et de développement de la pratique sportive. De la Ryder Cup de Golf aux finales LCS Europe de League Of Legends, Paris accueille et développe tous les sports.

Ainsi, de cette triple stratégie autour de l'innovation, du gaming et du sport qu'est née notre envie de doter Paris d'une plateforme d'ambition mondiale pour l'industrie de l'esport parisien.

Premier cluster au monde dédié à l'esport, LEVEL 256 est le dernier né de la galaxie des plateformes d'innovation créées par Paris&Co, l'agence de développement économique et d'innovation de Paris et avec le soutien de la ville.

Autour des nombreuses entreprises parisiennes déjà dynamiques sur le secteur, LEVEL 256 sera un lieu d'incubation de startups, d'animation de l'ensemble de la filière mais aussi un point d'expertise et de contact pour les acteurs du monde entier voulant s'implanter à Paris. Soucieux que le développement économique de l'esport se fasse

Édito

Jean-François Martins
& Jean-Louis Missika

“Nos attentes sont immenses et nul doute que LEVEL 256 saura y répondre”

aussi au service du développement amateur de la pratique, la Ville de Paris s'est dotée d'une équipe dédiée à l'accompagnement des initiatives associatives pour l'organisation et l'encadrement de la pratique des plus jeunes.

Que l'on y croit ou pas, que l'on s'y intéresse ou pas, force est de constater que l'engouement des acteurs traditionnels du sport et du divertissement est réel et qu'ils ont compris l'intérêt que pouvait représenter l'esport pour leurs activités.

Il n'est plus temps de débattre sur la nature sportive ou non de l'esport, il est temps d'agir pour accompagner une pratique devenue réalité pour la grande majorité des parisiens et qui ne demande qu'à prospérer à Paris, à créer des entreprises leaders mondiales et à amplifier l'attractivité de Paris.

L'accompagnement, la formation et la professionnalisation des joueurs comme des consommateurs seront également au cœur de nos préoccupations. Travailler sur les addictions, savoir les prévenir et créer les conditions d'une possible resocialisation ou d'une rescolarisation pour les jeunes en décrochage sont des enjeux de santé publique. Faire collaborer des startups, des développeurs, des éditeurs de jeux, des addictologues, des

nutritionnistes, des neurologues et des grands comptes, c'est aussi cela que LEVEL 256 doit nous permettre. Parmi les différents grands challenges que LEVEL 256 devra également relever figure la promotion de la parité. À l'image de ce que les incubateurs parisiens ont déjà fait de manière très intelligente et efficace en lançant le programme d'accélération « Les Sprinteuses » pour augmenter de manière notoire la place des femmes dans l'industrie du sport, nous souhaitons que LEVEL 256 permettent de donner de la visibilité aux gameuses, aux consommatrices et aux innovatrices.

Il est de notre responsabilité de montrer et de faire savoir que chacun à sa place dans cette industrie, qu'on soit joueur, spectateur, codeur, startuper, etc.

Nos attentes sont immenses et nul doute que LEVEL 256 saura y répondre. Alors que l'esport et le CIO aspirent à se rapprocher d'ici les Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024 et que tout le monde prédit à cette industrie une croissance fulgurante, Paris se positionne à l'avant-garde et se prépare aux mutations à venir en misant sur un développement de l'esport innovant, vertueux et respectueux de la personne humaine.

**Jean-François Martins
& Jean-Louis Missika**

Interview croisée

Loïc Dosseur & Bertrand Perrin



Loïc Dosseur
Co-directeur général
de Paris&Co

Pouvez-vous nous rappeler en quelques mots ce qu'est Paris&Co ?

Paris&Co est un opérateur qui a pour mission de favoriser le développement économique de Paris et de sa métropole, principalement via l'innovation. Dans le cadre de cette mission nous disposons de nombreux outils d'accompagnement des startups : plateformes d'incubation, programmes d'expérimentation urbaine, collaboration étroite avec des entreprises et des organisations plus matures ... et ambition d'attractivité internationale.

Paris&Co est une agence particulièrement importante qui a monté 14 programmes de développement conséquents sur des thèmes différents, tous liés à des secteurs où l'on assiste

à une évolution accélérée des technologies et des usages. Chacun de ces programmes dispose d'une plateforme d'innovation qui fait au minimum 2000 à 2500 m². A cette échelle, ce dispositif est unique en France, voire en Europe.

Environ 400 startups y sont accompagnées par an, et plus de 1000 startups y ont été lancées et développées depuis sa création.

Chaque startup incubée chez nous offre en moyenne 8 emplois. Lorsqu'elles quittent les murs de l'agence elles continuent à vivre et se développer et connaissent pour la plupart des croissances intéressantes. On évalue à 15 000 les emplois créés par les entreprises passées par Paris&Co.

Pourquoi une 14ème plateforme d'innovation ? Et pourquoi le choix de l'esport ?

Cette décision a été rapide et le projet a été monté en à peine plus d'un an. Nous avons en effet été à l'écoute d'une trilogie de signaux auxquels nous avons vite été sensibles. D'abord ceux qui nous ont été envoyés par le monde de l'innovation dans lequel nous baignons, par des startups qui nous ont approchés. La Ville de Paris aussi a rapidement détecté dans

l'esport un véritable phénomène de société et souhaite être un acteur fort dans ce domaine. Enfin nos grandes entreprises partenaires étaient également demandeurs de plus de visibilité sur le devenir de l'esport et la manière d'accompagner sa croissance, sur différents plans : promotionnel, technologique, relation clients, etc.



Equipe GameWard

Vous souhaitez aussi nous rappeler quelques chiffres qui ne pouvaient pas laisser indifférent...

Le marché de l'esport connaît une croissance qui présente des opportunités économiques que l'on se doit de saisir : un marché mondial de 900 millions d'euros aujourd'hui, une prévision de 3 milliards à l'horizon 2022, 175 millions de personnes

impliquées, 275 millions dans 3 ou 4 ans...En France un récent baromètre Médiamétrie - France Esports évalue aujourd'hui à 5 millions l'audience de l'esport et à 935 000 le nombre de personnes pratiquant celui-ci.

Vous nous dites que cette plateforme, chez Paris&Co, sera un peu différente des autres ?

Oui, nous avons décidé d'émettre en place un programme d'analyse approfondie des besoins des entreprises du secteur de l'esport qui va au-delà de l'incubation de startups. Les acteurs économiques comme les acteurs publics nous ont indiqué

ensemble leurs souhaits de nous voir porter un programme ambitieux et global sur ce secteur. Nous nous sommes alors adjoint l'énergie et les compétences de Bertrand Perrin qui va nous détailler l'originalité de cette nouvelle plateforme.



Bertrand Perrin
Responsable de
la plateforme
LEVEL 256

Bertrand Perrin, vous êtes nommé responsable de cette nouvelle plateforme. Pouvez-vous nous en préciser les spécificités et l'originalité ?

Je vais d'abord vous en repréciser le nom : LEVEL 256. Les gamers connaissent bien cette expression qui est un clin d'œil au bug du niveau 256 de Pacman qui signifiait la « fin » du jeu. (N.D.L.R. le jeu en 8 bits ne permettait pas d'aller au-delà du 255ème niveau). Pour nous ce n'est pas la fin mais une manière de dire que les entreprises peuvent monter les niveaux petit à petit en essayant d'aller le plus loin possible. Ce à quoi nous allons les aider.

Les spécificités de LEVEL 256 sont certes d'accueillir des startups mais la plateforme est avant tout un lieu de rencontre, un carrefour d'échanges de tous les acteurs de l'esport : PME, grandes entreprises, associations, équipes d'amateurs et de professionnels etc.

Notre ambition est de réunir l'intégralité de l'écosystème concerné afin de maximiser les échanges et donc les pistes de développement. Les équipes et les PME qui proposent déjà des solutions dans l'esport pourront profiter de l'accompagnement de LEVEL 256 dans la recherche de compétences et le rapprochement avec les investisseurs et les grands groupes, qui ceux-ci pourront travailler avec tous les autres acteurs de l'esport selon le type de projets sur lesquels ils se penchent. Beaucoup d'associations sont également intéressées par l'esport, qu'ils s'agissent de sujets liés à la prévention, au handicap, à la formation...

Quand on parle esport, il faut donc avoir le réflexe LEVEL 256 !

C'est notre ambition. Mettre à disposition de tout l'écosystème de l'esport un catalyseur de rencontres, un lieu d'échange des connaissances et des problématiques, un décrypteur des langages propres aux acteurs de manière à faciliter la communication par exemple entre équipes professionnelles et

institutions ou grands groupes.

LEVEL 256 permet aussi de mettre l'esport en visibilité. Le lieu qui y sera dédié va non seulement permettre d'incuber mais aussi d'organiser plus facilement des rencontres entre grands groupes et investisseurs et de développer sa notoriété à travers des animations et des événements.

Pouvez-vous nous citer quelques types d'acteurs impliqués ?

Bien sûr, on peut citer beaucoup de noms et d'acteurs... Tous sont les bienvenus chez LEVEL 256 : les équipes professionnelles françaises comme Vitality, la team LDLC, Gamers Origin, Gentside, des équipes étrangères qui souhaitent s'implanter en France tout comme des équipes amateurs, etc, des entreprises comme EDF qui s'implique notamment sur la pratique des personnes en situation de handicap. Ce que font des associations comme Cap Game ou Handigamer qui facilitent l'accès aux jeux vidéo pour les publics en situation de handicap et qui militent pour que la pratique compétitive des jeux vidéo soit accessible à ces joueurs.

Nous travaillons aussi avec France esport, la structure nationale qui regroupe les différents acteurs de l'esport et Women in Games qui œuvre pour la mixité dans le secteur du jeu vidéo et qui soutient le développement de l'esport féminin... Nous travaillons de fait avec les éditeurs français comme Ubisoft, Nadeo, ou internationaux comme Riot, Valve, etc, ainsi que le SELL.

Sont aussi interpellées les sociétés de production comme JKTV, des agences de publicité spécialisées comme Hurrah, les agences de gestion des droits de diffusion et de sponsoring comme Good Game Management, les promoteurs comme l'ESL, etc.

En quoi Paris&Co est-elle particulièrement bien placée pour aider l'esport à se faire connaître et à se développer en France ?

Loïc Dosseur : Un de nos atouts les plus forts est cette position de tiers de confiance que nous représentons entre acteurs publics et acteurs privés, en adhésion forte avec le territoire. Nous avons acquis un savoir-faire reconnu de catalyseur d'énergies parfois contradictoires d'organisation du dialogue entre des parties prenantes très différentes, entre des grandes entreprises et de toutes petites émergentes, ou entre de petites entreprises plus classiques existant de longue date et startups

en plein essor. Nous avons la capacité de mettre en place un tour de table de taille raisonnable où chacun peut trouver sa place et son mode d'expression et où l'on arrive à amener les uns et les autres à construire ensemble une ambition commune. Et cela on a pu l'éprouver depuis de nombreuses années, sur des segments économiques très différents, avec des parties prenantes travaillant dans des temporalités très variables, avec des enjeux très diversifiés.

Interview croisée

Loïc Dosseur &
Bertrand Perrin

Interview croisée

Loïc Dosseur &
Bertrand Perrin

Bertrand Perrin : Nous avons aussi une approche très inclusive de l'esport. L'esport est une pratique accessible pour beaucoup qui ne fixe pas de barrière de typologie physique comme dans beaucoup de sports traditionnels. Les personnes en situation de handicap peuvent jouer avec des valides. Il y a des compétitions mixtes hommes/femmes. L'esport est vraiment une pratique ouverte à tous et non discriminatoire. Nous nous intéressons aussi aux seniors pour lesquels de récentes études ont révélé des conséquences positives réelles suite à la pratique de l'esport. Nous approfondissons par ailleurs l'usage de l'esport dans le management des entreprises où des pratiques intéressantes se développent en matière de team building ou de recrutement.

L'esport offre aussi un superbe terrain de jeu pour les évolutions technologiques, notamment par exemple pour ce qui se passe autour de la réalité virtuelle.

En conclusion, LEVEL 256 est LA réponse à un des phénomènes culturels les plus importants de ces dernières années !

Loïc Dosseur : Certainement. Mais il faut rappeler qu'il ne s'agit pas d'une tendance hors sol, d'un monde clos de passionnés de jeux et de compétitions sur jeux vidéo mais aussi de nouvelles pratiques fortement ancrées dans des enjeux de société. Le développement de l'esport signifie aussi faire rentrer ces pratiques dans des règles de compétition sportive avec toute la rigueur et l'attention au maintien de la santé physique des compétiteurs. C'est entraîner des jeunes des quartiers, à travers le jeu vidéo par exemple pendant 3 heures le matin, à s'entraîner et participer à des sports divers dans les complexes sportifs mis à leurs dispositions, C'est aussi l'accélération de l'apprentissage de l'anglais, ou une motivation accrue de la part des jeunes pour le codage informatique dans un monde où l'offre d'emploi de développeurs s'accroît toujours davantage.

L'esport est un univers que nous entendons bien développer sous toutes ses facettes !



Comprendre l'esport

C'est un mot que l'on entend de plus en plus, une pratique que l'on essaye de cerner, souvent sans succès.

Comment le définir ? D'où vient-il ? Par qui est-il pratiqué ? Nous allons apporter plusieurs éléments de réponses pour clarifier ce sujet encore mal compris.

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)". Cette définition, écrite par France Esports, n'est cependant pas définitive. Il n'existe aujourd'hui aucune définition officielle, du fait que la pratique ne soit pas encore reconnue par les instances étatiques.

L'esport est donc un affrontement numérique entre plusieurs personnes, et existe donc depuis aussi longtemps que les jeux-vidéo, mais diffère par sa pratique. Si vous jouez contre un ami dans votre salon, contre un inconnu à l'autre bout du monde ou sur la grande scène des championnats d'Europe de League Of Legends à l'AccorHotel Arena, vous pratiquez l'esport.

L'esport, de par sa définition, propose un affrontement avec d'autres personnes, encourageant fortement l'inclusion sociale. Car si les joueurs compétitifs sont ceux qui passent le plus de temps sur les jeux-vidéo, 95% d'entre eux ont effectué une sortie entre amis dans les

30 derniers jours, bien loin du cliché du joueur isolé dans sa chambre.

Les esportifs ont d'ailleurs un grand point de rassemblement, ce sont les LAN (c'est acronyme informatique, qui veut dire Local Area Network). Ces événements, apparus dès les années 1970, explosent depuis les 10 dernières années, ainsi que les récompenses qui y sont associées. Ces événements qui grandissent sans cesse sont les points d'orgues de la vie compétitive d'un esportif. Ils peuvent être complètement destinés aux amateurs, comme une Gamers Assembly (plus grande LAN française, depuis maintenant plus de 20 ans !) ou aux professionnels, comme la prochaine finale des championnats du monde de League of Legends, à Bercy en 2019.

Des chiffres qui impressionnent

Si aujourd'hui le circuit compétitif du sport électronique n'est pas aussi bien organisé que le sport, il surclasse cependant beaucoup de pratiques. 25 532 177 de dollars, c'est la dotation accordée aux 8 premiers du tournoi « The International », sur le jeu Dota 2. Bien plus qu'un vainqueur que la Ryder Cup ou qu'un vainqueur de Roland Garros. Seul le football résiste encore à l'ascension des dotations sportives.

En plus d'être bien dotées, les compétitions sont également extrêmement suivies. L'esport est aujourd'hui regardé par 167 millions de personnes, et selon Goldman Sachs, ce chiffre va augmenter de plus de 65% pour arriver à 276 millions en 2022. Cela explique pourquoi Amazon a racheté Twitch en 2014 pour une valeur de 900 millions de dollars.

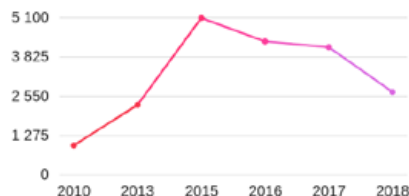
Selon cette même banque, là où le chiffre d'affaires de l'esport se rapproche du milliard de dollars, il triplerait d'ici 2022 pour atteindre plus de 3 milliards, ce qui en ferait un secteur à plus de 30% de croissance sur les 4 prochaines années. Et les sociétés d'investissements l'ont bien compris, en plaçant sur l'esport de demain plus de 700 millions de dollars sur le 1er semestre 2018. Et parmi les acteurs de cette croissance phénoménale, les équipes professionnelles sont les chefs de files, avec des valorisations dépassant des clubs mythiques de Ligue 1 tel que l'Olympique de Marseille. Selon le magazine Forbes, Cloud 9, la célèbre équipe américaine, aurait une valorisation de plus de 310 millions de dollars.

La famille McCourt, propriétaire de l'Olympique de Marseille, aurait-elle senti le bon coup en investissant plus de 25 millions de dollars pour s'offrir une place en Overwatch League ?

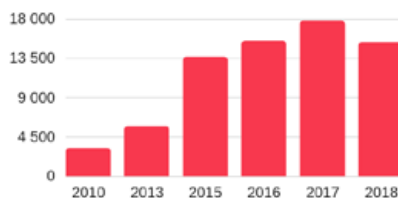
CASHPRIZE



TOURNOIS



JOUEURS



* JUSQU'À SEPTEMBRE 2018

* CHIFFRE LAN

Cloud9, équipe esportive, possède une plus grande valorisation que l'Olympique de Marseille

Mais reste tout de même loin des revenus générés par un club de football professionnel.

VALEUR



REVENU



* EN MILLION DE DOLLARS * REVENU OM: 126M DE DOLLARS

La pratique de l'esport en France

L'esport, à l'instar du sport, possède différents niveaux de pratique. Il peut tout d'abord être simplement consommé, mais également pratiqué de manière occasionnelle, en loisir, ou de manière plus poussée, à travers une pratique amateur compétitive ou professionnelle, en solitaire ou majoritairement, en équipe.

L'affrontement vidéoludique redistribue également toutes les cartes de l'inclusion. Il n'y a plus aucune barrière à la pratique : mixité de genre, mixité sociale, de l'adolescent au

retraité, d'un handicap à l'autre, l'esport est la plus inclusive des pratiques compétitives.

Malheureusement, si le jeu-vidéo possède une parité presque parfaite (Hommes 53% - Femmes 47%), les esports compétitifs sont très majoritairement jeune et masculin. C'est l'une des grandes volontés de la plateforme LEVEL 256 : travailler pour réduire cette inégalité, en organisant des événements pour former, instruire et rétablir cette mixité, si propre à l'environnement sportif.

35

millions de
joueurs de
jeux-vidéo

5

millions de
consommateurs
d'esport

2
millions

de pratiquants d'esport

esportifs

931000

amateurs

~150

professionnels

Présentation de l'Equipe



Identité :

A.D : Arnaud Duval, connu internationalement dans son cercle d'amis sous le pseudo de nanoushka, jeune cadre dynamique passionné d'esport.

B.P : Bertrand Perrin.

Filière d'origine :

A.D : Un mélange entre sport, art et informatique.

B.P : STAPS.

Fait d'arme :

A.D : Mon combo 5 ans d'études, avec 5 années d'alternance et 5 années d'esport associatif !

B.P : Champion de son école en CM1 sur Androïdes (Infogrames). Petit jeu sur MO5 et TO7 qui m'a donné le goût du codage BASIC J Gout qui sera exacerbé au lycée grâce à ma TI83

Une année :

A.D : 2018 ! Un CDI dans l'esport avec une coupe du monde, ça n'arrivera pas souvent.

B.P : 2016. L'année de l'Euro en France, puis les Jeux de Rio et la fin d'année qui enchaînent avec le championnat du monde de handball en janvier 2017. Autant d'événements où j'ai été impliqué et qui ont généré de formidables émotions et souvenirs

Mon jeu compétitif préféré :

A.D : ShootMania (i'm ready for your rage)

B.P : LoL

Mon premier jeu-vidéo :

A.D : Gran Turismo

B.P : Alex Kidd

Mon top 3 jeux :

A.D : 1. Rocket League, 2. Overwatch et 3. CS:GO - PUBG - FIFA - TrackMania - F1 - Tetris. Le tout ex-aequo

B.P : 1. Warcraft, 2. Civilization et 3. Football Manager

Mon plus grand moment esport :

A.D : Ma 2ème LAN, l'ESWC 2012. J'ai été nul, mais j'ai découvert une grande scène, du public et tout ce qui va avec !

B.P : Un moment marquant pour moi a été la finale LCS EU à Bercy en septembre 2017. Pas un grand moment au niveau compétition mais quelle ambiance. Pour la première fois en France, nous réunissions plus de 12 000 personnes à l'AccorHotels Arena sur une compétition esportive alors que la salle accueille traditionnellement les plus grands shows musicaux ou compétitions sportives.

EU > NA ?* :

A.D : EU. 100%.

B.P : EU

Sport ou esport ? :

A.D : C'est pas la même chose ?

B.P : C'est difficile. Les deux.

*N.D.L.R. : Est ce que l'Europe est supérieure l'Amérique du nord

STARTUPS



bequipe.com
@BequipeGaming

Les fondateurs :

Hugo LECOURT
hugo@bequipe.com
06 34 27 91 76

Rémi COLMET DAAGE
remi@bequipe.com
06 10 16 62 55

Bequipe

Nous savons aujourd'hui que la surconsommation d'écrans, les rayons bleus, l'immobilité, les mauvaises postures, sont autant d'éléments qui impactent notre santé et qui sont directement liés à la manière dont nous utilisons nos outils numériques. Bequipe s'est donnée pour mission de développer des solutions innovantes afin d'améliorer le confort et la performance des gamers, à travers 2 outils :

1. Kaliento: chauffe mains gaming
Bequipe a débuté cette aventure en répondant à un problème bien connu des gamers : les mains froides. La startup leur propose ainsi Kaliento, un chauffe mains électrique adapté, pouvant chauffer jusqu'à 48°C.

2. Looki : pour mesurer et améliorer ses performances
Bequipe développe également Looki, une caméra connectée pour mesurer la pratique vidéoludique et propose une expérience sur mesure pour l'améliorer.

E-corp Gaming

E-corp Gaming est la première agence corporate esport, spécialisée dans la réponse aux problématiques de visibilité et de marque employeur au travers d'activations esport : teambuilding, profiling & recrutement, serious games, animations internes, organisations de compétitions.

E-Corp permet à ses clients et partenaires de travailler leur image auprès des millennials représentant leurs futurs consommateurs et collaborateurs.

E-corp Gaming est le créateur de la plus grande ligue esport universitaire, les Esport Students Series, fédérant 250 campus dont 2000 étudiants en compétition et plus de 100.000 spectateurs chaque année. Véritable outil de visibilité pour les employeurs, les étapes physiques de la compétition permettent de rencontrer des profils dans un cadre décontracté.



ecorp-gaming.com
@Ecorp_gaming

Les fondateurs :

Hugo CHABROUTY
hugo.chabrouty@
ecorp-gaming.com
06 65 27 58 27

Manuel LESUEUR
manuel.lesueur@
ecorp-gaming.com
06 11 26 71 37

Stéphanie XUE
stephanie.xue@
ecorp-gaming.com
06 27 17 92 33



gameblr.gg

@Gam_blr

Les fondateurs :

Antoine GRIMOND

antoine@gameblr.gg

06 74 23 27 14

Vincent JOUGLARD

vincent@gameblr.gg

06 27 20 51 97

Gameblr

Regarder l'esport devient une expérience interactive et communautaire. Gameblr Esports est le premier jeu de pronostics 100% gratuit dédié à la communauté esportive.

Que ce soit en direct, pendant un match, ou en attendant la prochaine rencontre de son équipe préférée, Gameblr propose aux fans d'esports de challenger leur communauté avec des questions sur la partie en cours, sur les connaissances du jeu, etc.... Pour partager leur passion et surtout montrer qui est le plus fort !

GameBlr Esports permet au joueur et au spectateur :

- D'être intégré dans le monde du jeu et de sa communauté, même lorsqu'il ne joue pas
- D'interagir avec ses équipes préférées
- De se mesurer à la communauté, à ses amis et aux personnalités qu'il admire.

Pour les professionnels de l'esport, c'est un outil unique, donnant une toute nouvelle dimension à leurs événements, tout en bénéficiant de données inédites.

GamersRoom

Devenir un winner ou simplement progresser dans la pratique de vos jeux vidéo préférés, c'est possible...en prenant des cours particuliers avec des champions !

Chacun rêve d'améliorer son niveau, mais il est très difficile d'avoir des astuces et des conseils personnalisés pour y parvenir. GamersRoom est la première plateforme de coaching qui permet aux gamers débutants ou confirmés, de réserver des cours en ligne avec des pros issus de la scène esport, sélectionnés pour leurs compétences techniques et pédagogiques.

Avec GamersRoom, les fans de gaming ont enfin la solution la plus efficace pour progresser.

Gagner, ça s'apprend !



gamersroom.fr

@GamersRoomFR

Les fondateurs :

Guillaume TELLERMAN

guillaume@gamersroom.fr

06 18 20 19 69

Christian LEMAIRE

christian@gamersroom.fr

06 61 68 58 41



gameward.team
@GameWardTeam

Les fondateurs :

David LANIEL
david.laniel@gameward.tv
06 84 76 14 61

Arnaud MOULET
arnaud.moulet@gameward.tv
06 79 36 06 65

GameWard (SIGMA Esports)

Permettre aux marques d'atteindre les millennials, telle est la mission de SIGMA Esports.

Alors que les modes de consommation évoluent, les médias traditionnels n'arrivent plus à toucher l'affect des 12-35 ans. Ce phénomène est à l'origine de nombreuses problématiques rencontrées par les marques.

SIGMA Esports est l'agence nouvelle génération, qui répond à ces problématiques : de la définition de la stratégie, à l'exécution des projets, la société permet à ses clients d'accéder à l'audience esport pour répondre à ces différents enjeux business.

SIGMA Esports travaille en marque blanche et grise, via sa propre marque-média et club esports professionnel : GameWard, présent dans le haut du classement français, représente aujourd'hui 13 joueurs sous contrats, 3 coachs et 3 managers, ainsi que tout un staff support.

Gozulting

La création de Gozulting en mai 2017, vient d'une envie commune des 4 associés de proposer des prestations de qualité dans un domaine encore jeune. Notre modus operandi : la Toolbox.

Nous étudions votre projet, nous adaptons une solution vous choisissiez l'option qui s'adapte le mieux à votre demande.

Chaque projet est unique, notre engagement auprès de vous également. Notre Périmètre d'activité : 4 associés pour 3 domaines d'activité et d'expertise complémentaires :

1. Conseil : Le conseil stratégique lié à l'utilisation de la vidéo et marketing et le conseil dans le domaine de l'esport et du jeu vidéo
2. Captation et réalisation : La captation vidéo, chaude ou froide en fonction des demandes et la réalisation de captation live
3. Contenus : La création de contenu, la gestion, la création d'événements.



gozulting.com
@Gozulting

Les fondateurs :

Frédéric GAU
frederick@gozulting.com
06 14 46 51 99

Valentin LORMEAU
valentin@gozulting.com
06 69 08 71 25

Clément LAPARRA
clement@gozulting.com
06 63 77 50 71

Xavier OSWALD
xavier@gozulting.com
07 82 84 22 14



pantheon.gg

@Pantheongg

Les fondateurs :

Camille BOUYER

c.bouyer@pantheon.gg
06 89 68 06 41

Benoît VRIGNON

b.vrignon@pantheon.gg
06 29 36 55 17

Pantheon

Pantheon est un outil technologique d'interaction entre les streamers et leurs communautés.

Lauréat du concours IBM Watson Build 2018, l'IA de Pantheon détecte la volonté d'interagir avec son audience chez un streamer et la traduit sous la forme d'une question délivrée en temps réel dans le stream via une extension Twitch.

Résiliente au changement de sujet (et donc de jeu), ainsi qu'au changement de support (plateformes de streaming, TV, etc), Pantheon ne demande aucune action de la part du streamer, réduisant ainsi les freins à l'adoption.

Pantheon permet ainsi aux spectateurs d'interagir avec les streamers et d'influencer leurs décisions, aux streamers, de se concentrer sur leurs contenus et d'augmenter leurs revenus, et aux diffuseurs d'améliorer leurs offres et leurs audiences.

Pictor Innovation



pictor-innovation.com

Les fondateurs :

Nicolas BOUVET

nicolas@
pictor-innovation.com
06 63 09 31 36

Thomas NAULIN

thomas@
pictor-innovation.com
06 69 92 60 88

Eduard SHORT

edouard@
pictor-innovation.com
06 63 09 31 36

Comment améliorer ses vidéos, élargir son audience et améliorer l'engagement ? Pictor Innovation créé des solutions pour vidéos interactives. Le spectateur devient actif et peut effectuer des actions pour déclencher des interactions.

Dans l'esport, chaque spectateur peut suivre son joueur préféré. Il a également accès à plus d'informations grâce à des overlays plus complets qu'auparavant.

Notre solution s'adapte à tout type de projet interactif, en permettant de choisir ses fonctionnalités à la carte. Pictor Innovation utilise notamment l'intelligence artificielle et les dernières tendances web pour nos différentes innovations.

La vidéo interactive est l'avenir des médias web, et Pictor Innovation vous permet d'en faire l'expérience !



Wezzar

scryer.gg
@ScryerFR

Wezzar développe des outils en ligne en SAAS pour joueurs de jeux vidéo compétitifs.

Les fondateurs :

Raphaël VON AARBURG
raphael.vonaarburg@wezzar.com
(+41 7 64 09 17 69)

3 outils sont développés ou en cours de développement. Un outil d'analyse prédictive basé sur du machine learning pour prédire les actions du jeu et agir en conséquence. Un outil de recherche de joueurs pour jouer avec des joueurs affables et de son niveau. Et un outil après la partie pour analyser ses performances en jeu et améliorer son niveau pour la prochaine partie.

Tom WILTBERGER
tom.wiltberger@wezzar.com
06 38 49 66 17

Wezzar vient de développer scryer.gg, une plateforme qui propose un service de prédiction et d'analyse de données pour aider les joueurs à améliorer leurs performances, sur tous les jeux compétitifs.

Jean-Baptiste REYT
jb.reyt@wezzar.com
07 68 89 34 16

Ce service est disponible en tant que plateforme web directement accessible via son navigateur internet mais aussi sur les smartphones par l'intermédiaire d'une webapp.

World Gaming Federation



World Gaming Federation est une startup créée en 2015 par 6 co-fondateurs, exerçant aujourd'hui dans 17 pays Européens et Africains.

about.wgf.gg
@WGF_GG

Nous avons 2 activités principales : l'organisation de compétitions d'esport et la création d'une plateforme sociale à destination des 2 milliards de joueurs de jeux vidéo.

Les fondateurs :

Damien BERSERON
damien.berseron@wgf.gg
06 33 60 09 00

Au cours des 3 dernières années, nous avons organisé plus de 300 compétitions, soit pour le compte d'éditeurs de jeux (Konami, Capcom etc.), d'organisations sportives (UEFA, CAF) ou bien de marques internationales (Orange, Coca-Cola, Adidas).

Nicolas CHOITE
nicolas.choite@wgf.gg
06 88 83 77 83

Nous avons levé 3.5M€ et sommes financés notamment par BPI France et la Commission Européenne. Notre objectif à 5 ans est de nous positionner comme la plateforme sociale de référence sur le marché du jeu vidéo.

François HERMAND
francois.hermand@wgf.gg
06 73 84 96 27

Mehdi SAKALY
mehdi.sakaly@wgf.gg
06 66 09 78 26

Catherine VERFAILLIE
catherine.verfaillie@wgf.gg
06 84 79 59 55

PARTENAIRES

PARTENAIRES FONDATEURS



AXA

Le Groupe AXA est un leader mondial de l'assurance et de la gestion d'actifs, avec 160 000 collaborateurs au service de 105 millions de clients dans 62 pays. Il est l'un des membres-fondateurs des Principes pour l'Assurance Responsable de l'Initiative Financière du Programme des Nations Unies pour l'Environnement (PNUE FI), et est signataire des Principes des Nations Unies pour l'Investissement Responsable (UNPRI).

« Pour mieux répondre aux besoins de ses clients aujourd'hui et couvrir les risques de demain, AXA a mis en place un écosystème d'innovation dédié au développement de nouveaux services. En accompagnant le développement de l'écosystème de l'esport, AXA bénéficie d'un point d'observation unique des Millennials, ses clients de demain, et pourra développer des protections innovantes adaptées. »



EDF

Leader mondial des énergies bas carbone, le groupe EDF rassemble tous les métiers de la production, du commerce et des réseaux d'électricité. En s'appuyant sur l'expertise de ses équipes, sa R&D et son ingénierie, son expérience d'exploitant industriel et l'accompagnement attentif de ses clients, EDF apporte des solutions compétitives qui concilient développement économique et préservation du climat.

« Il est naturel pour EDF d'accompagner le développement de l'esport, l'électricité étant essentielle dans la pratique des jeux vidéo. C'est aussi le moyen pour nous de montrer qu'EDF est une entreprise qui innove et sait s'adresser à un public jeune. Cette démarche est parfaitement complémentaire de notre engagement historique dans le sport. »

Partenaires fondateurs



FDJ

FDJ est la quatrième loterie mondiale avec 15,1 Mds€ de mises en 2017. Elle propose à ses 26,1 M de clients une offre de jeux de loterie et de paris sportifs grand public, responsable et sécurisée. FDJ s'appuie sur 2 180 collaborateurs, un réseau de proximité de 30 800 points de vente et un canal digital qui séduit 1,8 M de clients. FDJ s'est lancée dans l'organisation de compétition esport afin de diversifier son offre et séduire de nouvelles générations de joueurs.

« L'association de FDJ avec LEVEL 256 répond à un enjeu commun : développer une grande communauté esport amateurs et professionnelles en France et faire que « Paris devienne la capitale Européenne de l'esport. LEVEL 256 permettra à FDJ de maximiser les opportunités de collaborations et le développement d'initiatives innovantes avec les startups, et plus globalement avec l'ensemble de l'écosystème esport. »

Partenaires institutionnels



Partenaire média





**REJOIGNEZ-
NOUS !**

Contact :

level256@parisandco.com

Crédits photos :

GameWard, Timo VERDEIL

Sources :

Forbes, Goldman Sachs, SELL,
Médiamétrie - Frances Esports, Esports Earnings