

Animateur esport

RNCP41313 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	335
Formacode(s)	44067, 15496
Code(s) ROME	G1202, K1206, G1203
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	24/09/2025
Date d'échéance	24/09/2028

Certificateur(s)

CTRE EUR EXAMENS FEDERATION EUR ECOLES · SIRET : 81425796000025

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
ECOLE SUPERIEURE DE COMMERCE DES AFFAIRES ET DU MANAGEMENT	81436722300041	Former
ECOLE SUPERIEURE DE COMMERCE DES AFFAIRES ET DU MANAGEMENT	81436722300066	Former
ESCAM	81436722300074	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le métier d'animateur esport, à l'intersection des secteurs du numérique, de la culture et de la compétition sportive, s'inscrit dans une industrie en forte croissance et en structuration.

L'animateur esport est un professionnel chargé de concevoir, organiser et animer des événements liés aux jeux vidéo compétitifs. Son rôle est essentiel pour créer une expérience engageante et enrichissante pour les participants, qu'ils soient joueurs ou spectateurs. Il doit allier compétences techniques, pédagogiques et relationnelles pour répondre aux attentes d'un public varié.

L'animateur sportif encadre tous les publics, en tous lieux d'accueil sportifs et esportifs ou de pratique au sein desquels il met en place un projet d'initiation, de découverte, d'animation et d'éducation à l'activité esportive. Les modes d'intervention qu'il développe s'inscrivent dans une logique de travail collectif avec les autres acteurs esportifs de la structure, prenant en compte notamment l'accompagnement du public dans une démarche saine et responsable d'éducation à la citoyenneté, de lutte contre les discriminations et de prévention des maltraitances.

ACTIVITÉS VISÉES

Définition d'un projet d'animation esport

Recherche de financements et promotion du projet

Installation technique et organisation des événements esport (tournois amateurs, championnats ouverts, compétition de jeux vidéo)

Animation en direct ou en ligne d'un événement esport

Gestion de la sécurité du projet (cybersécurité, cybermalveillance, harcèlement en ligne)

Sensibilisation aux risques liés à la pratique intensive des jeux vidéo et des compétitions esport

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Définir les besoins du commanditaire (entreprise privée, collectivité territoriale, association sportive) en identifiant ses attentes et objectifs, les besoins du public cible, la faisabilité en matière de moyens afin de déterminer la tonalité souhaitée pour le projet d'animation esport et la typologie d'événement adaptée et d'établir le cahier des charges du projet.

Élaborer le plan opérationnel du projet d'animation esport en planifiant les étapes clés du projet, en précisant le type de jeux et en établissant un calendrier adapté afin de structurer le projet et d'atteindre les objectifs sociaux, éducatifs ou récréatifs et d'apporter la visibilité attendue par le commanditaire, la collectivité, le partenaire ou le sponsor du ou des événements prévus.

Prévoir des outils d'analyse du projet en définissant des indicateurs de mesure pour évaluer les écarts avec les objectifs de l'animation esport (temps morts, conflits, difficultés à créer du lien social, performances des joueurs) afin de fournir un retour d'expérience objectif aux commanditaires, et d'apporter des mesures correctives pour les futurs événements.

Assurer une veille sur les tendances du secteur de l'esport en consultant les communautés de professionnels, en analysant les évolutions technologiques, sociales et culturelles afin d'adapter ses projets d'animation esport et d'anticiper d'éventuelles difficultés liées à la jouabilité et à l'accessibilité, à l'émergence de nouvelles plateformes, et aux évolutions de la réglementation du secteur.

Définir le budget prévisionnel en répartissant les ressources financières et en anticipant les dépenses sur chaque poste et les contraintes administratives afin d'assurer le financement à l'équilibre du ou des événements avec notamment pour objectif, selon l'ampleur de l'événement, d'en dégager des recettes permettant l'autofinancement ou le financement de projet futur.

Rechercher des contrats de sponsoring ou de partenariats en définissant une hiérarchie des différents niveaux de collaboration et d'engagement afin d'apporter les ressources financières et matérielles nécessaires au déploiement du projet d'animation esport, tout en bénéficiant de l'image des sponsors pour accroître la visibilité de l'événement.

Organiser une campagne de communication ajustée au budget disponible en intégrant des opérations de merchandising et en mobilisant des outils numériques, réseaux sociaux et supports numériques adaptés afin de promouvoir l'événement auprès du public cible.

Superviser la mise en place de l'événement en contrôlant les infrastructures techniques, les caractéristiques et limites d'utilisation des dispositifs mobilisés et en intégrant des dispositifs d'accessibilité afin de garantir le bon fonctionnement des modalités d'animation prévues, des messages transmis, des outils de modération, des commentaires et des plateformes utilisées tout en permettant une participation active des personnes en situation de handicap.

Planifier en détail le programme de l'animation esportive, y compris les heures de début et de fin, la durée de chaque séquence intermédiaire et des temps forts, en intégrant de façon régulière les conseils, consignes et précautions d'usage à formuler explicitement, pour assurer le rythme de l'animation auprès des joueurs et la lisibilité pour les spectateurs.

Élaborer un script d'animation intégrant de façon ordonnée et rythmée les commentaires qui seront apportés lors de l'animation et en s'assurant de leur compatibilité avec la réglementation dans le domaine du jeu afin de préparer son intervention en lui apportant dynamisme et impact tout en sécurisant le public visé par l'animation.

Lancer l'animation en organisant l'accueil du public, en présentant le jeu et en établissant les règles, principes et comportements à respecter afin de garantir un temps d'animation maîtrisé et serein.

Animer l'événement esport en mobilisant des techniques d'animation et en initiant des animations spécifiques, en encourageant notamment les le fair-play, les comportements sociaux et citoyens, afin d'instaurer une ambiance positive et un moment de loisirs et de partage répondant à l'objectif ludique, éducatif ou social.

Commenter l'événement esport en valorisant les stratégies déployées par les joueurs, en analysant leurs performances et leurs statistiques, en partageant sa connaissance du jeu et en utilisant des techniques de prise de parole adaptées à l'événement (match sportif, compétition de jeux vidéo, tournois en ligne, etc.) afin de rendre l'animation captivante, ludique et/ou instructive.

Intervenir en cas de litige en transmettant notamment aux joueurs des fondamentaux sur la gestion de la relation avec les autres joueurs (règles de communication, démarche de résolution de conflits, prise de décision) et en modérant de façon continue les discussions en ligne afin d'assurer la continuité de la compétition tout en veillant à la sécurité, notamment du jeune public.

Organiser des ateliers pédagogiques et des temps d'échanges en complément des animations esportives, en collaborant avec des acteurs engagés du territoire (entreprises, associations culturelles, politique de la ville, etc.) afin de favoriser l'apprentissage, l'inclusion et le dialogue sur les enjeux sociétaux liés au gaming, tels que la diversité

culturelle, l'égalité des genres et la citoyenneté numérique.

Sélectionner des jeux vidéo adaptés au public destinataire de l'animation en s'appuyant sur la classification PEGI et sur les normes de protection de la vie privée et de la sécurité des données afin de proposer une animation respectueuse de la sensibilité de son public cible.

Encadrer les comportements inappropriés en ligne en veillant au respect des règles éthiques, et en mobilisant des outils de médiation et de gestion de conflit afin de garantir un environnement sécurisé et propice au fair-play pendant toute la durée des événements sportifs.

Gérer le respect des règles du jeu en mobilisant des logiciels spécialisés dans la surveillance en ligne, en sensibilisant les joueurs aux risques et sanctions liés à la triche et en encourageant les participants à signaler tout abus sur les plateformes de jeu afin de détecter les comportements antisportifs et garantir un environnement de jeu équitable.

Contrôler la mise en place de bonnes pratiques de sécurité en ligne en accompagnant les participants, notamment les publics jeunes, par des conseils personnalisés et au moyen d'outils de gestion de mots de passe, et en les sensibilisant aux risques liés à la sécurité numérique afin de sécuriser les comptes utilisateurs et garantir un environnement de jeu sûr.

Sensibiliser les parents à leur rôle d'éducateur numérique, à l'importance d'un usage raisonné des écrans et aux risques liés à une pratique excessive des jeux vidéo, en leur transmettant des conseils en matière de prévention, de contrôle parental et de détection d'éventuels signes d'addiction, afin d'empêcher les enfants d'accéder à des jeux violents et inappropriés et de prévenir tout comportement addictif.

Accompagner les joueurs dans leur pratique du jeu vidéo, notamment dans leur pratique compétitive en ligne, en les aidant à se fixer des limites de temps et à reconnaître les signes de dépendance, et en les sensibilisant aux risques liés à la surstimulation, afin de les amener à adopter et à maintenir un comportement responsable et de préserver leur bien-être physique et mental.

Enseigner les bonnes pratiques numériques aux jeunes joueurs en les sensibilisant aux risques liés à l'utilisation d'Internet et aux moyens de s'en protéger, en encourageant un usage modéré des écrans, en développant ou en proposant des ressources pédagogiques adaptées à leur âge, et en restant en veille sur l'évolution des pratiques numériques (notamment les risques associés à certains jeux) afin de leur permettre d'adopter une attitude responsable dans leur utilisation personnelle des jeux vidéo et des technologies en ligne.

Blocs de compétences

RNCP41313BC01 — Concevoir un projet d'animation sport pour une entreprise, association ou collectivité territoriale

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les besoins du commanditaire (entreprise privée, collectivité territoriale, association sportive) en identifiant ses attentes et objectifs, les besoins du public cible, la faisabilité en matière de moyens afin de déterminer la tonalité souhaitée pour le projet d'animation sport et la typologie d'événement adaptée et d'établir le cahier des charges du projet.

Élaborer le plan opérationnel du projet d'animation sport en planifiant les étapes clés du projet, en précisant le type de jeux et en établissant un calendrier adapté afin de structurer le projet et d'atteindre les objectifs sociaux, éducatifs ou récréatifs et d'apporter la visibilité attendue par le commanditaire, la collectivité, le partenaire ou le sponsor du ou des événements prévus.

Prévoir des outils d'analyse du projet en définissant des indicateurs de mesure pour évaluer les écarts avec les objectifs de l'animation sport (temps morts, conflits, difficultés à créer du lien social, performances des joueurs) afin de fournir un retour d'expérience objectif aux commanditaires, et d'apporter des mesures correctives pour les futurs événements.

Assurer une veille sur les tendances du secteur de l'esport en consultant les communautés de professionnels, en analysant les évolutions technologiques, sociales et culturelles afin d'adapter ses projets d'animation sport et d'anticiper d'éventuelles difficultés liées à la jouabilité et à l'accessibilité, à l'émergence de nouvelles plateformes, et aux évolutions de la réglementation du secteur.

Définir le budget prévisionnel en répartissant les ressources financières et en anticipant les dépenses sur chaque poste et les contraintes administratives afin d'assurer le financement à l'équilibre du ou des événements avec notamment pour objectif, selon l'ampleur de l'événement, d'en dégager des recettes permettant l'autofinancement ou

le financement de projet futur.

Rechercher des contrats de sponsoring ou de partenariats en définissant une hiérarchie des différents niveaux de collaboration et d'engagement afin d'apporter les ressources financières et matérielles nécessaires au déploiement du projet d'animation esport, tout en bénéficiant de l'image des sponsors pour accroître la visibilité de l'événement.

Organiser une campagne de communication ajustée au budget disponible en intégrant des opérations de merchandising et en mobilisant des outils numériques, réseaux sociaux et supports numériques adaptés afin de promouvoir l'événement auprès du public cible.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas : Définition d'un projet d'animation esport

Dossier professionnel : Veille et notes d'analyse

Mise en situation professionnelle : Financer et promouvoir une animation esport

RNCP41313BC02 — Déployer un projet d'animation esport en organisant sa mise en place technique et technologique

LISTE DE COMPÉTENCES

Superviser la mise en place de l'événement en contrôlant les infrastructures techniques, les caractéristiques et limites d'utilisation des dispositifs mobilisés et en intégrant des dispositifs d'accessibilité afin de garantir le bon fonctionnement des modalités d'animation prévues, des messages transmis, des outils de modération, des commentaires et des plateformes utilisées tout en permettant une participation active des personnes en situation de handicap.

Planifier en détail le programme de l'animation esportive, y compris les heures de début et de fin, la durée de chaque séquence intermédiaire et des temps forts, en intégrant de façon régulière les conseils, consignes et précautions d'usage à formuler explicitement, pour assurer le rythme de l'animation auprès des joueurs et la lisibilité pour les spectateurs.

Élaborer un script d'animation intégrant de façon ordonnée et rythmée les commentaires qui seront apportés lors de l'animation et en s'assurant de leur compatibilité avec la réglementation dans le domaine du jeu afin de préparer son intervention en lui apportant dynamisme et impact tout en sécurisant le public visé par l'animation.

Lancer l'animation en organisant l'accueil du public, en présentant le jeu et en établissant les règles, principes et comportements à respecter afin de garantir un temps d'animation maîtrisé et serein.

Animer l'événement esport en mobilisant des techniques d'animation et en initiant des animations spécifiques, en encourageant notamment les le fair-play, les comportements sociaux et citoyens, afin d'instaurer une ambiance positive et un moment de loisirs et de partage répondant à l'objectif ludique, éducatif ou social.

Commenter l'événement esport en valorisant les stratégies déployées par les joueurs, en analysant leurs performances et leurs statistiques, en partageant sa connaissance du jeu et en utilisant des techniques de prise de parole adaptées à l'événement (match sportif, compétition de jeux vidéo, tournois en ligne, etc.) afin de rendre l'animation captivante, ludique et/ou instructive.

Intervenir en cas de litige en transmettant notamment aux joueurs des fondamentaux sur la gestion de la relation avec les autres joueurs (règles de communication, démarche de résolution de conflits, prise de décision) et en modérant de façon continue les discussions en ligne afin d'assurer la continuité de la compétition tout en veillant à la sécurité, notamment du jeune public.

Organiser des ateliers pédagogiques et des temps d'échanges en complément des animations esportives, en collaborant avec des acteurs engagés du territoire (entreprises, associations culturelles, politique de la ville, etc.) afin de favoriser l'apprentissage, l'inclusion et le dialogue sur les enjeux sociétaux liés au gaming, tels que la diversité culturelle, l'égalité des genres et la citoyenneté numérique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier professionnel : Préparation opérationnelle d'une animation esport

Mise en situation professionnelle : Animation d'une séquence esport

RNCP41313BC03 — Assurer la sécurité du public cible en prévenant les risques dans le cadre d'une animation en ligne

LISTE DE COMPÉTENCES

Sélectionner des jeux vidéo adaptés au public destinataire de l'animation en s'appuyant sur la classification PEGI et sur les normes de protection de la vie privée et de la sécurité des données afin de proposer une animation respectueuse de la sensibilité de son public cible.

Encadrer les comportements inappropriés en ligne en veillant au respect des règles éthiques, et en mobilisant des

outils de médiation et de gestion de conflit afin de garantir un environnement sécurisé et propice au fair-play pendant toute la durée des événements sportifs.

Gérer le respect des règles du jeu en mobilisant des logiciels spécialisés dans la surveillance en ligne, en sensibilisant les joueurs aux risques et sanctions liés à la triche et en encourageant les participants à signaler tout abus sur les plateformes de jeu afin de détecter les comportements antisportifs et garantir un environnement de jeu équitable.

Contrôler la mise en place de bonnes pratiques de sécurité en ligne en accompagnant les participants, notamment les publics jeunes, par des conseils personnalisés et au moyen d'outils de gestion de mots de passe, et en les sensibilisant aux risques liés à la sécurité numérique afin de sécuriser les comptes utilisateurs et garantir un environnement de jeu sûr.

Sensibiliser les parents à leur rôle d'éducateur numérique, à l'importance d'un usage raisonné des écrans et aux risques liés à une pratique excessive des jeux vidéo, en leur transmettant des conseils en matière de prévention, de contrôle parental et de détection d'éventuels signes d'addiction, afin d'empêcher les enfants d'accéder à des jeux violents et inappropriés et de prévenir tout comportement addictif.

Accompagner les joueurs dans leur pratique du jeu vidéo, notamment dans leur pratique compétitive en ligne, en les aidant à se fixer des limites de temps et à reconnaître les signes de dépendance, et en les sensibilisant aux risques liés à la surstimulation, afin de les amener à adopter et à maintenir un comportement responsable et de préserver leur bien-être physique et mental.

Enseigner les bonnes pratiques numériques aux jeunes joueurs en les sensibilisant aux risques liés à l'utilisation d'Internet et aux moyens de s'en protéger, en encourageant un usage modéré des écrans, en développant ou en proposant des ressources pédagogiques adaptées à leur âge, et en restant en veille sur l'évolution des pratiques numériques (notamment les risques associés à certains jeux) afin de leur permettre d'adopter une attitude responsable dans leur utilisation personnelle des jeux vidéo et des technologies en ligne.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Prévention des risques dans le cadre d'une animation en ligne

Étude de cas : Sensibiliser aux risques liés aux jeux vidéo et aux compétitions sport

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les animateurs sport peuvent évoluer dans des environnements variés, allant des petites startups aux grandes entreprises en passant par des associations. Les entreprises du secteur de l'esport varient considérablement en taille :

- Les petites structures, telles que les clubs locaux et les associations, regroupent souvent des équipes réduites avec des fonctions polyvalentes ;
- Les grandes entreprises, comme les organisateurs de tournois internationaux, offrent des postes spécialisés au sein d'équipes multidisciplinaires.

Le niveau de responsabilité des animateurs sport varie selon la taille de l'organisation dans laquelle il exerce et la nature des projets :

- Dans les petites structures, ils bénéficient d'une grande autonomie, gérant des projets de bout en bout, de la planification à l'exécution ;
- Dans les grandes entreprises, leur rôle est souvent plus spécialisé et supervisé par des responsables de projet.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Animateur sport

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Un animateur sport en France doit respecter plusieurs réglementations et lois notamment :

- La norme PEGI (Pan-European Game Information)
- Le règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) lors de la collecte de données personnelles
- La propriété intellectuelle (article L.122-2 du Code de la propriété intellectuelle)
- La réglementation sur la protection des mineurs (décret publié le 9 mai 2017, qui éclaircit le régime juridique applicable aux compétitions d'e-sport, mis en place par la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique)

- La réglementation sur les jeux d'argent en ligne

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Modérée (3/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	1 557 €
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle · tension 3/5 (Modérée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	64 780
Jugés difficiles à recruter	43 %
Emplois saisonniers	64 %
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'accès à la préparation à la certification professionnelle « Animateur esport » est ouvert à tout titulaire d'une certification de niveau 4.

À titre dérogatoire, l'accès à la certification, pour un cycle de formation d'un an, pourra être ouvert aux candidats titulaires d'une certification de niveau 3 et attestant d'une expérience professionnelle, en continu ou en discontinu, dans un emploi en lien avec l'animation (VAP).

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Le jury est composé de trois membres dont deux membres professionnels externes.

Base légale

Date de décision	24/09/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	24/09/2028
Date de dernière délivrance possible	24/09/2032

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41313/>