



ROBI

TEEQZY

CRÉATION D'UN CONCEPT COMMUNAUTAIRE

BROKEN

#PGW

JK Agency

La création digitale

CASE STUDY

Rush Esport



Rush Esport

Contexte

- Orange réalise **des expériences de fan** avec ses leviers football & rugby
- JK a conçu l'expérience esport d'Orange avec **Rush Esport** en 2016
- En 2020, l'ambition : Être **le premier média pop esport français**

Je veux voir



Missions

- Faire accroître la notoriété
- Animer et engager la communauté
- Diriger la ligne éditoriale vers le divertissement

Résultats

- **Un concept créatif** copié par des grandes marques (PlayStation, Nestlé, Meltdown)
- En 2018, le **#OrangePGW a été le 3ème le plus partagé** (derrière Playstation et Xbox) : 28 000 mentions et 23 millions d'impressions
- En 2019, Rush Esport a été invité aux plus prestigieux événement esports comme **média légitime**
- En 2020, nous pilotons le **Paid Media**, les performances ont augmenté de 30% avec une réduction des dépenses de 30%

K