



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

**FAIRE DE LA FRANCE UNE GRANDE NATION DE L'ESPORT
ET DONNER UNE NOUVELLE IMPULSION A LA STRATEGIE ESPORT 2020-2025**

Ce lundi 16 janvier, à la Maison de l'Esport, Amélie Oudéa-Castéra, ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques, et Jean-Noël Barrot, ministre délégué chargé de la Transition numérique et des Télécommunications, ont réuni les acteurs de l'écosystème esport pour établir et porter, avec Rima Abdul Malak, ministre de la Culture, la stratégie nationale esport des trois prochaines années autour de cinq actions majeures.

Le Président de la République a réaffirmé, le 3 juin dernier, sa volonté d'accélérer la structuration de la filière esport et renforcer son attractivité, notamment à travers l'accueil de nouveaux grands événements internationaux, tout en annonçant de nouvelles grandes compétitions en France, le « *Blast Major* » en mai 2023 et la « *Trackmania games* » en 2024.

Forts de cette impulsion, les trois ministères ont mené depuis plusieurs semaines des travaux de concertation réunissant près d'une trentaine d'acteurs (organisations représentatives de l'esport dont France Esports, équipes sportives, organisateurs d'événements, syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, partenaires privés, médias, mouvement sportif, comité d'organisation de Paris 2024, collectivités territoriales et services de l'Etat).

Lors de cette matinée, s'inscrivant dans le cycle d'ateliers « *Impulsion Politique et Coordination Stratégique* » organisés par le ministère des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques (MSJOP) depuis septembre 2022, les acteurs ont restitué leurs travaux autour de cinq objectifs :

- **Structurer l'écosystème de l'esport ;**
- **Mieux accompagner la pratique amateur et les associations du secteur dans les territoires ;**
- **Lever les freins au développement de la pratique en France ;**
- **Renforcer la capacité de l'écosystème français à accueillir des grands événements internationaux esport ;**
- **Mobiliser l'écosystème pour accueillir l'Olympic Esports Week¹ en France fin 2024, dans la foulée des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024.**

Le plan d'action suivant a ainsi pu être validé avec les acteurs :

- 1. Lancer une mission de préfiguration pour la création d'une structure nationale visant à piloter et mettre en œuvre la stratégie nationale esport** (développement de la pratique, encadrement, formation des acteurs, haut-niveau, attractivité, développement économique, etc.) disposant de toute la légitimité et de l'assise nécessaires auprès des acteurs publics et privés de l'écosystème. La mission de préfiguration aura notamment pour objectif de déterminer la forme juridique que pourrait prendre cette structure, qui devra bénéficier de moyens de financement innovants. La mission devra rendre ses conclusions à l'été 2023.

¹ L'Olympic Esports Week est un événement international porté par le CIO et mis en place dans la continuité des Olympic Virtual Séries, qui ont eu lieu en 2021. L'édition 2023 aura lieu en juin à Singapour.

2. **Favoriser l'encadrement et le développement de la pratique dans les territoires** dans une logique responsable, collégiale et lisible :
 - Réalisation d'une **cartographie** des acteurs de l'esport visant à rendre mieux identifiables les structures territoriales existantes, à valoriser les associations, à faciliter les interactions et synergies entre les acteurs (y compris les clubs sportifs) ;
 - Mise en place d'**antennes régionales de l'esport** dans deux à quatre régions pilotes (dont la région Sud) avec la désignation dans chacune d'elles d'un délégué territorial et la signature d'une convention tripartite entre l'État, France Esports, et la région concernée ;
 - **Promotion responsable** de la discipline esportive visant à démontrer à la fois ses vertus (liens intergénérationnels dans la pratique, développement des réflexes, sens de l'effort, créativité, etc.) et à **prévenir les risques** qu'une pratique qui serait trop addictive, sédentaire, isolée ou exposée aux violences en ligne peut causer.
3. Renforcer le **dynamisme** de la France, incarné par ses compétitions, ses entreprises leaders ou en pleine expansion, ses jeux vidéo, ses équipes, et contribuer à son **attractivité** à l'international, à travers la publication d'une instruction interministérielle permettant le recours au **passport talent** « renommée internationale »² pour les esportifs de haut-niveau.
4. **Bâtir le succès de l'Olympic Esports Week en France à la fin 2024 par le lancement, dès aujourd'hui, d'un comité de candidature** (copiloté par le Comité national olympique et sportif français, la Délégation interministérielle aux grands événements sportifs, Paris&Co - esport³ et avec la participation du comité d'organisation de Paris 2024) **chargé d'élaborer et de présenter un projet aux acteurs publics au printemps 2023**, en même temps que le cahier des charges du CIO et le périmètre de l'événement continueront à s'affiner. Matthieu Péché, manager de l'équipe Vitality sur le jeu Counter-Strike, et médaillé de bronze à Rio en 2016, coordonnera ce comité.

Amélie Oudéa-Castéra, ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques, « Conformément à l'orientation donnée par le Président de la République, l'atelier de ce matin accélèrera, dans les tout prochains mois, la structuration de la filière ainsi que le développement de la pratique dans les territoires. Et dans la foulée des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, nous allons essayer d'accueillir l'Olympic Esports Week fin 2024 avec la volonté de renforcer encore les passerelles entre sport et esport ».

Jean-Noël Barrot, ministre délégué chargé de la Transition numérique et des Télécommunications, « La France, pour rayonner, doit renforcer son attractivité dans le esport. Dès 2023, nous allons montrer que le pays est terre d'accueil des grands événements internationaux de l'esport. Nous rendrons cela possible notamment en facilitant le recours au **passport talent** pour les esportifs de haut-niveau. Nous conduirons parallèlement un travail d'identification des freins au développement économique du secteur, afin de les lever, et soutiendrons le renforcement du modèle économique des équipes professionnelles tout en progressant vers un meilleur encadrement des compétitions en ligne ».

² Dispositif créé par la loi 2006-911 du 24 juillet 2006 relative à l'intégration et à l'immigration pour valoriser l'attractivité économique de la France en délivrant une carte de séjour pluriannuelle portant la mission « Passeport talent ». L'instruction sera signée par le ministre de l'Intérieur et des Outre-mer, la ministre de l'Europe et des Affaires Etrangères, le ministre délégué chargé de la Transition numérique et des Télécommunications ainsi que la ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques.

³ Paris&Co – Esport est une plateforme de développement économique et d'innovation dédiée à l'esport, opérant la Maison de l'Esport et qui travaille depuis sa création à l'opportunité d'accueillir de grands événements esport internationaux. Paris&Co a notamment publié un premier livrable prospectif en 2019 et a depuis accompagné un certain nombre d'organismes pour leur venue en France tout en conseillant des entités comme la Ville de Paris ou le COJOP sur l'opportunité de lier esport et sport en 2024.

Rima Abdul Malak, ministre de la Culture, « Avec l'esport, c'est tout un secteur économique et culturel en forte croissance que nous aidons à développer. Nous devons aussi continuer à soutenir la création de grands jeux compétitifs français et susciter des rapprochements innovants avec d'autres secteurs culturels ».

Contacts presse

Cabinet de la ministre de la Culture	Cabinet de la ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques	Cabinet du ministre délégué chargé de la Transition et des Télécommunications
Tél : 01 40 15 83 31 Mél : service-presse@culture.gouv.fr	Tél : 01.40.45.97.48 Mél : sec.presse.sports@sports.gouv.fr	Tél : 01 53 18 43 42 Mél : presse@numerique.gouv.fr