

DOSSIER  
DE PRESSE

# STRATÉGIE NATIONALE ESPORT 2020 • 2025

PARIS, LE 29 OCTOBRE 2019



## Edito des ministres



La France est actuellement l'un des pays à la pointe de l'esport (compétitions de jeux vidéo) en Europe et dans le monde, grâce à une croissance économique solide du secteur, à un nombre de pratiquants et de spectateurs en forte augmentation et au développement d'événements d'envergure sur l'ensemble de notre territoire.

La France a la chance de s'appuyer sur un vivier d'esportifs de haut-niveau, qui brillent lors des compétitions internationales. Notre pays peut aussi compter sur l'engagement des professionnels du secteur, privés comme associatifs, fédérés autour de l'association France Esports dont le modèle collégial inspire d'autres écosystèmes à l'international.



De la création de branches ou d'équipes jumelles en passant par l'organisation d'événements de plus en plus convergents, les synergies entre monde sportif et esportif sont de plus en plus fortes, la démarche de concertation engagée par le Comité International Olympique depuis 2018 étant un parfait exemple.

Les Assises de l'esport organisées au 1er semestre 2019 sont inédites dans leur format et principe. Elles ont permis de définir une stratégie de développement du secteur dont découle une feuille de route interministérielle opérationnelle.

Notre ambition est claire : faire de la France le leader européen de l'esport d'ici 2025 et l'une de ses toutes premières nations mondiales.

**Roxana MARACINEANU**, ministre des sports

**Cédric O**, secrétaire d'Etat chargé du numérique

# Eléments clés

## Le secteur de l'esport

Selon les analystes, **d'ici 2021, le marché mondial de l'esport devrait atteindre 1,6 Md\$.**

Avec un peu plus **de 28 M€ de chiffre d'affaires en 2018** et une croissance continue, **la France s'affiche parmi les leaders mondiaux du secteur.**

Notre pays compte :

- **Plus d'une trentaine d'équipes professionnelles** réparties sur l'ensemble du territoire ;
- **Plus de 800 associations sportives** (pratique amateur, activités de sensibilisation et inclusion) ;
- **Plus de 2 000 000 de pratiquants en 2018** (baromètre France Esports 2018).

## Les Assises de l'esport

Les Assises de l'esport organisées au 1er trimestre 2019 par la Direction générale des entreprises (DGE) et la Direction des Sports (DS), en partenariat avec l'association France Esports, ont permis d'engager **une réflexion de fond sur la structuration de l'écosystème de l'esport français.** Ces Assises ont donné lieu à :



- **5 ateliers de réflexion dont 2 en régions** (Orléans et Poitiers)
- **Plus de 150 participants estimés** sur la totalité du cycle (Etat, collectivités, associations, entreprises privées etc...)
- **Un portage politique de haut niveau** (secrétariat d'Etat au numérique et ministère des sports), et une coordination interministérielle (DGE et DS), en partenariat avec l'association France Esports.

# La stratégie nationale Esport 2020-2025

La stratégie nationale Esport 2020-2025 vise à **faire de la France le leader européen du secteur d'ici 2025**. Elle s'articule autour de 4 axes stratégiques ;

- **Promouvoir le développement d'une pratique esportive responsable et socialement valorisée ;**
- **Accompagner la création d'une filière de formation, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut – niveau ;**
- **Mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'esport ;**
- **Valoriser l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème esport.**

## **Axe 1 : Promouvoir le développement d'une pratique sportive responsable et socialement valorisée**

### **Les enjeux**

Démocratiser l'esport ; promouvoir un esport éthique, intègre et inclusif (mixité, handicap, lien social...).

### **Les principales actions**

- **Encourager l'émergence d'un écosystème structuré, responsable et inclusif.**
  - Soutenir la diffusion d'une politique d'inclusion et de mixité en lien avec les associations pertinentes ;
  - Soutenir la mise en œuvre d'outils pédagogiques ainsi que d'actions de prévention et de sensibilisation aux enjeux sanitaires et sociaux à destination du public et des parents ;
  - Accompagner l'organisation d'initiatives de sensibilisation en milieu scolaire et extra-scolaire.
- **Encourager le déploiement d'un système de régulation et de prévention adapté aux spécificités de l'activité (pratique en ligne et en physique).**
  - Dès 2020, accompagner la diffusion de bonnes pratiques et outils à destination des acteurs du secteur ;
  - Mettre en place une politique de labellisation « France Esports » destinée à informer les pratiquants, les collectivités et le grand public.

## **Axe 2 : Accompagner la création d'une filière de formation avec une attention particulière portée aux joueurs de haut – niveau**

### **Les enjeux**

Encadrer et former les futurs joueurs de haut-niveau et professionnels de la filière.

### **Les principales actions**

- **Mettre en place des parcours de formation adaptés à la haute-performance dans l'esport pour les joueurs à haut potentiel en pré et post-bac.**
  - ◆ A partir de 2020, encourager la mise en place d'expérimentations en milieu scolaire (aménagements de scolarité...);
  - ◆ Bénéficier de l'expertise et des compétences de l'Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance (INSEP) sur la thématique.
- **Suivre l'évolution des besoins en formations du secteur (formation des encadrants, métiers et compétences recherchées...).**
  - ◆ A partir de 2020, et en lien avec les opérateurs pertinents, identifier et évaluer les besoins en compétences du secteur, et le cas échéant formations associées;
  - ◆ Structurer des filières de formation à destination des encadrants.

## Axe 3 : Mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'esport

### Les enjeux

Soutenir la croissance, l'investissement, l'innovation et l'exportation du savoir-faire français.

### Les principales actions

- **Structurer une offre de solutions d'accompagnements et de financements à destination des acteurs du secteur.**
  - Dès 2020, consolider une cartographie des modalités d'accompagnements mobilisables par l'écosystème (incubateurs, interlocuteurs pertinents...) ;
  - Mobiliser les investisseurs publics (Caisse des dépôts et consignations, Bpifrance...).
- **Encourager l'émergence d'une filière esportive française structurée et compétitive.**
  - Structurer le secteur sur le modèle d'une véritable filière industrielle intégrant une spécificité culturelle et sportive ;
  - Dès janvier 2020, commanditer une étude de prospective économique visant à compléter le diagnostic établi et affiner ses perspectives d'évolution
- **Poursuivre la création d'un environnement institutionnel, économique et législatif attractif et sécurisant.**
  - Dès janvier 2020, évaluer le dispositif « joueur professionnel de jeux vidéo salarié » ;
  - D'ici 2021, clarifier la fiscalité applicable aux compétitions de jeux vidéo et gains associés ;
  - D'ici 2021, mettre en place une politique de visa adaptée au secteur ou clarifier son rattachement à des politiques existantes.

## **Axe 4 : Mettre en valeur l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème de l'esport, auprès des acteurs de la filière et des investisseurs**

### **Les enjeux**

Renforcer l'attractivité de notre territoire et écosystème face à une concurrence internationale accrue.

### **Les principales actions**

- **Développer une stratégie de valorisation de l'esport en France en s'appuyant sur la dynamique portée par les JOP Paris 2024**
  - ◆ Dès Janvier 2020, structurer une offre de services et outils de promotion au soutien de l'export des acteurs de l'écosystème, avec l'appui de Business France ;
  - ◆ Faire de l'esport un axe structurant du programme d'héritage de l'Etat des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024.
- **Dès Janvier 2020, positionner la France comme place forte de l'esport à l'international**
  - ◆ Sensibiliser le réseau diplomatique économique et culturel à la thématique ;
  - ◆ Mobiliser le réseau French Tech, et associés, et soutenir la mise en œuvre d'opérations d'attractivité fléchées en lien avec les acteurs du secteur ;
  - ◆ Accompagner et soutenir les initiatives européennes sur le secteur.



## Contacts Presse

Cabinet de Cédric O : 01 53 18 43 10

[presse@numerique.gouv.fr](mailto:presse@numerique.gouv.fr)

Cabinet de Roxana Maracineanu : 01 40 45 90 82

[sec.presse.sports@sports.gouv.fr](mailto:sec.presse.sports@sports.gouv.fr)

