



FRANCE
ESPORTS

**RAPPORT
D'ACTIVITÉ
2024**

FRANCE ESPORTS

ÉDITO



Chers membres et partenaires de France Esports,

C'est avec une grande fierté que je vous présente le rapport d'activité de France Esports pour l'année 2024, une année marquante, riche en réalisations concrètes et en avancées collectives au service de la structuration de l'esport en France.

Notre association a poursuivi avec détermination sa mission d'intérêt général, en accompagnant les dynamiques de terrain, en amplifiant la voix des acteurs associatifs et en consolidant notre rôle de passerelle entre les institutions, les professionnels, les pratiquants et les territoires.

Parmi les grandes étapes franchies cette année, nous pouvons souligner la mise en œuvre du titre professionnel d'Animateur Esport, la publication de ressources à fort impact sur les questions de prévention, d'inclusion et de gestion associative.

Ces initiatives démontrent notre capacité à porter l'expertise française au-delà de nos frontières, tout en restant profondément ancrés dans les réalités locales.

Notre collaboration avec les structures associatives, les collectivités et nos partenaires publics et privés a permis de mieux identifier les besoins du terrain, mais également de recenser les actions existantes. Ces travaux posent les fondations d'une action plus fine, plus juste, plus ambitieuse pour les années à venir.

Je tiens à saluer l'engagement exemplaire de toutes celles et ceux qui font vivre France Esports au quotidien : les bénévoles, les membres, les partenaires, les groupes de travail, les experts, les contributeurs. Leur implication a été, encore une fois, à la hauteur des enjeux.

L'esport évolue, se professionnalise, et fait désormais partie intégrante du paysage sportif, culturel et économique. Dans ce contexte, notre responsabilité est de continuer à créer les conditions d'un développement équilibré, inclusif et durable.

Ce rapport en est le reflet : il témoigne de notre capacité à agir avec méthode, à proposer des solutions concrètes et à porter une vision commune pour l'avenir de l'esport en France.

Merci à chacune et chacun pour votre confiance et votre soutien. Ensemble, nous construisons un esport plus fort, plus structuré et plus ouvert sur le monde.

Bien à vous,

**DÉSIRÉ KOUSSAWO,
PRÉSIDENT FRANCE ESPORTS**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Désiré Koussawo'.

SOMMAIRE

ÉDITO

PAGE 02

SOMMAIRE

FRANCE ESPORTS

PAGE 04

- Présentation
- Les collèges France Esports
- Le conseil d'Administration

FAITS MARQUANTS 2024

PAGE 07

- Collaboration avec la Corée du Sud
- Nos participations à des événements
- Le titre animateur esport
- Les avancées institutionnelles
- Les événements 2025

CONVENTION D'OBJECTIFS MINISTÈRE DES SPORTS

PAGE 14

- Recensement des actions et besoins exprimés par les rectorats à destination des sportifs
- Recensement des formations disponibles pour les dirigeants et encadrants sportifs
- Promotion d'un esport éthique
- Recensement des attentes des acteurs sur l'extension des mesures de soutien ou de financement du sport
- Contribution aux actions du Contrat de filière sport

FRANCE ESPORTS

Présentation

Depuis 2016, l'association représente les intérêts communs du monde amateur, du monde professionnel ainsi que des agents économiques du secteur avec pour objet de développer, promouvoir, encadrer la pratique esportive.

Voici quelques-uns de ses principaux objectifs et activités :

- **Structuration et Régulation** : France Esports travaille à la mise en place de cadres législatifs et réglementaires pour encadrer les pratiques esportives. Cela inclut la protection des joueurs, la clarification des statuts professionnels et amateurs, et la régulation des compétitions.
- **Promotion de l'esport** : L'association s'efforce de promouvoir l'esport auprès du grand public, des institutions et des médias. Elle organise et soutient des événements, des compétitions et des salons pour accroître la visibilité de l'esport.
- **Développement de l'écosystème** : France Esports soutient le développement des structures esportives comme les équipes, les ligues et les associations locales. Elle encourage également les initiatives éducatives et les formations liées aux métiers de l'esport.
- **Représentation des acteurs** : L'association représente les intérêts des différents acteurs de l'esport (joueurs, équipes, organisateurs de tournois, éditeurs de jeux, etc.) auprès des autorités publiques et privées.
- **Recherche et Études** : France Esports mène des études et des recherches pour mieux comprendre les dynamiques de l'esport, identifier les défis et proposer des solutions adaptées. Cela inclut des rapports sur l'état du marché, les comportements des joueurs, et les tendances de l'industrie.

France Esports joue ainsi un rôle crucial pour favoriser un développement harmonieux et durable de l'esport en France, en travaillant étroitement avec les acteurs nationaux et internationaux de l'industrie.



Les collèges France Esports

Les 3 collèges sont distincts afin de représenter de manière fédératrice l'ensemble des acteurs du secteur, tant amateurs que professionnels.

Promoteurs

Ce collège représente la vision des opérateurs économiques (hors éditeurs) de l'écosystème esport. Il inclut les acteurs qui développent des équipes esport, organisent des événements esports destinés au public, ou proposent des services dans le secteur de l'esport.

Clubs associatifs et des joueurs

Ce collège représente la vision des pratiquants dans l'écosystème esport. Il regroupe les joueurs d'esports amateurs et les clubs sportifs, dont la vision est de proposer des services à leurs membres.

Éditeurs

Ce collège représente la voix des ayants droit de propriétés intellectuelles de l'esport, tels que les éditeurs de jeux et les studios de développement. Les sociétés, y compris les filiales françaises et étrangères possédant une licence de jeu utilisée en France.

Le conseil d'administration

Élu pour 2 ans, les membres du Conseil d'Administration portent la voix de leur collège au travers de leurs votes. Le Conseil d'Administration accueille également les membres fondateurs de l'association pour leur connaissance du secteur.

Représentant.e.s du collège des promoteurs



FUTUROLAN
Désiré KOUSSAWO

Président



LANA FRANCE
Pierre-André GONDREXON

Trésorier



VICTOIRE AVOCATS
Julien LOMBARD

Secrétaire Général



FREAKS 4U GAMING
Samy OUERFELLI

**Vice-président
Structuration
Territoriale**



SELL
Benjamin NIANG

**Vice-président
Affaires publiques**



UBISOFT
Emmanuel MARTIN &
François-Xavier DENIELE



RIOT GAMES
Marc DE SAXCE



EVA
Jean MARIOTTE

Représentant.e.s du collège des clubs associatifs et des joueurs



METALEAK
Alexandre DUBE

**Vice-président
Structuration
Amateur**



Anthony MICHEL

**Vice-président
Affaires publiques**



Nicolas BESOMBES



2GATHERVERSUS
Clément DUSART



FAITS MARQUANTS



COLLABORATION AVEC LA CORÉE DU SUD

NOS PARTICIPATIONS À DES ÉVÈNEMENTS

TITRE ANIMATEUR ESPORT

LES AVANCÉES INSTITUTIONNELLES

LES ÉVÈNEMENTS 2025

COLLABORATION AVEC LA COREE DU SUD

Du 26 novembre au 10 décembre 2024, le Service Culturel de l'Ambassade de France en République de Corée, en collaboration avec Gen.G et Webedia, organise un bootcamp inédit pour une équipe professionnelle française de League of Legends, avec le soutien de l'Institut français et du Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères.

France Esports est fier d'avoir collaboré avec l'Ambassade de France en Corée du Sud pour rapprocher les écosystèmes sportifs des deux pays. Ce projet marque l'aboutissement d'un travail commun, permettant à Team Vitality, vainqueur de la Coupe de France de League of Legends, de bénéficier d'un camp d'entraînement au sein de la prestigieuse Gen.G Global Academy, centre de formation d'un des plus grand clubs esport du monde.

Ce bootcamp a offert à l'équipe un programme d'entraînements intensifs, un accompagnement personnalisé et une immersion dans la culture esport de Séoul, avec des visites des lieux emblématiques de la scène coréenne. Un documentaire sur cette expérience sera diffusé sur France Télévisions en 2025.

Le point culminant de cet événement fut un match d'entraînement opposant l'équipe LFL de Team Vitality à l'équipe Challengers de Gen.G.



NOS PARTICIPATIONS À DES ÉVÈNEMENTS

En 2024, France Esports a activement participé à une série d'événements majeurs, consolidant sa position en tant qu'acteur clé dans le développement de l'écosystème esport en France. Ces participations ont permis de renforcer notre réseau, de promouvoir l'esport auprès du grand public et des institutions, et de faire avancer nos initiatives stratégiques en récoltant des informations précieuses pour mieux orienter nos actions futures. France Esports remercie tous ses partenaires, membres et bénévoles pour leur engagement et leur soutien continu.

Voici un aperçu des principaux événements auxquels nous avons pris part cette année :

GAMERS ASSEMBLY

En 2024, France Esports a participé à la Gamers Assembly, l'un des événements esports les plus emblématiques de France, qui se déroule chaque année à Poitiers. Cette édition a été marquée par notre engagement à promouvoir l'esport amateur et semi-professionnel, aussi à renforcer nos liens avec la communauté esportive. Nous avons organisé plusieurs conférences, abordant des thématiques variées et essentielles pour structurer et valoriser l'esport.

Notre équipe a également réalisé de nombreuses interviews avec des joueurs, managers et organisateurs de l'événement, permettant de mettre en lumière les différents acteurs de la scène et leurs expériences. Ces échanges ont contribué à enrichir notre réflexion et à nourrir nos actions pour l'avenir.

Nous avons profité de l'événement pour rencontrer des acteurs clés de l'esport, consolider notre partenariat avec Grand Poitiers et renforcer notre réseau.

4 conférences organisées et 19 interviews réalisées



DÉLÉGATION PRÉSIDENTIELLE AU MAROC

Du 28 au 30 octobre, notre président Désiré Koussawo a eu l'honneur de représenter le secteur du gaming et de l'esport lors du voyage officiel du Président de la République Emmanuel Macron au Maroc. Ce déplacement, réunissant plus d'une centaine de personnalités issues de divers horizons, a marqué une étape clé pour renforcer les relations franco-marocaines à travers des discussions autour de projets économiques, verts, culturels, sportifs et esportifs.

Ce moment unique a également été l'occasion d'échanger avec des acteurs influents de l'esport, de l'industrie culturelle et d'autres secteurs stratégiques, tout en mettant en avant le potentiel du gaming comme vecteur de collaboration et d'innovation à l'international.

France Esports reste mobilisée pour poursuivre cette dynamique et contribuer au rayonnement de l'esport et du gaming dans un cadre diplomatique exceptionnel.





DEMI-FINALES DES WORLDS À PARIS

Fin octobre, nous avons eu le plaisir de visiter l'Adidas Arena lors des demi-finales des Worlds 2024 de League of Legends.

Cet événement mémorable a été une formidable opportunité pour France Esports et ses représentants d'échanger avec des acteurs clés de l'écosystème, en présence de la délégation de la Mairie de Paris, Riot Games France et Viparis. Ces échanges ont permis de discuter des enjeux actuels et de l'évolution de la structuration de notre filière en France et à l'international.

PARIS GAMES WEEK

En partenariat avec la Région Île-de-France, Infinix, l'AFM Téléthon et Centurio, France Esports a eu le plaisir de participer à la Paris Games Week, l'un des plus grands salons du jeu vidéo en Europe. Cette collaboration a permis de créer un événement unique mettant en valeur la pratique sportive.

Nous avons mis en place un stand commun où les visiteurs ont pu découvrir les initiatives de France Esports et de nos partenaires. Cet espace a été un lieu d'échange enrichissant, mêlant sensibilisation et promotion de l'esport.

Des tournois et démonstrations, dont le tournoi caritatif "King of the Hill" en partenariat avec le Téléthon Gaming, ont permis aux visiteurs de plonger dans l'univers compétitif de l'esport.

Des sessions de networking ont également rassemblé professionnels, institutions et communautés pour discuter de projets collaboratifs et renforcer les liens autour du développement de l'esport.

17 conférences organisées et tournois





PIXEL PLAYERS CONNECT DAY - ESPORT MEETING

Le Pixel Players Connect Day - Esport Meeting 2024 a eu lieu le 11 juin à l'Hôtel de la Région à Orléans. Organisé par Pixel Players en collaboration avec la Région Centre-Val de Loire dans le cadre des Humain & Tech, cet événement a réuni des experts de l'industrie autour de conférences, tables rondes et sessions de networking. Il a permis de mettre en avant les tendances et innovations de l'esport tout en offrant des opportunités d'échange et de collaboration.

Ces participations ont non seulement renforcé notre visibilité mais également permis de nouer des partenariats stratégiques, renforcer notre réseau et identifier de nouvelles opportunités pour développer l'esport en France.

En 2025, nous continuerons sur cette lancée, avec l'ambition de faire de la France une nation phare de l'esport mondial.

LE TITRE ANIMATEUR ESPORT

La Fédération Nationale des CFA SAT et France Esports ont créé ce diplôme en 2023 en réponse aux besoins de professionnalisation de la filière esportive. Le métier d'Animateur Esport a été reconnu par France Compétences en tant que métier émergent et ce titre est maintenant inscrit au RNCP sous le numéro N° de fiche RNCP37427, ouvrant droit à l'apprentissage.

Ce projet a nécessité une collaboration étroite avec les autorités compétentes, les établissements de formation, et les acteurs de l'industrie, afin de définir les normes et les compétences requises pour exercer ce métier émergent.

Nous avons organisé de nombreuses prises de parole et webinaires afin de communiquer largement sur les conditions d'accès à cette formation :

- Pourquoi une formation certifiée d'animateur esport ?
- Fiche de poste de l'animateur esport
- A qui s'adresse cette formation ?
- Les enjeux de la formation
- L'habilitation pour les organismes de formation

Les premiers organismes de formation ont pu déployer la formation cette année.



AVANCÉES INSTITUTIONNELLES

- **Renouvellement de notre partenariat avec le ministère des Sports, de la Jeunesse et de la Vie associative**

Nous avons profité de la soirée d'avant-première de la Paris Games Week pour reconduire notre convention annuelle de partenariat avec le ministère des Sports, de la Jeunesse et de la Vie associative, renforçant ainsi une collaboration essentielle au développement de l'esport en France.

Nous remercions chaleureusement le ministère pour son soutien constant à nos actions et à notre mission. Ce partenariat symbolise un engagement fort envers la structuration et la promotion de l'esport.

- **Officialisation du Partenariat avec la Région Normandie**

A la maison du numérique de Cherbourg, France Esports et la région ont pu signé leur convention de partenariat autour de la structuration et de l'animation du réseau des acteurs régionaux. Nous croyons fermement au potentiel éducatif et de développement des compétences de l'esport. La création d'espaces numériques dédiés dès le plus jeune âge représente une avancée majeure.





ACCUEIL DE L'EVO À NICE

La Région Sud et la Ville de Nice s'apprêtent à marquer un tournant décisif pour l'esport français en 2025 avec l'accueil de l'Evo, l'un des plus prestigieux événements de la scène esport internationale. Cette annonce confirme l'engagement de Nice et de la région à devenir des acteurs majeurs de l'esport en France et en Europe, en soutenant activement des projets qui valorisent cette discipline passionnante.

Cet événement représente bien plus qu'une compétition: il s'agit d'une occasion unique de mettre en avant les talents français et leur passion, tout en attirant l'attention mondiale sur l'esport made in France. La Ville de Nice, avec son soutien constant et indéfectible au développement de l'esport, prouve une fois encore son ambition de faire rayonner la région grâce à des initiatives innovantes et inclusives.

France Esports tient à souligner l'importance de la collaboration entre les acteurs locaux, les institutions et les organisations expertes comme Webedia, dont le rôle sera déterminant dans la planification et l'organisation de l'Evo à Nice. Grâce à leur expérience et à leur dévouement, cet événement promet d'être une véritable réussite, à la hauteur des attentes des fans et des joueurs.

Avec l'Evo à Nice, 2025 s'annonce déjà comme une année mémorable pour l'esport en France. Ce rendez-vous incontournable illustrera non seulement la force et la vitalité de l'écosystème français, mais aussi sa capacité à s'imposer comme une référence internationale dans l'organisation d'événements sportifs. France Esports est honoré de soutenir cette dynamique et se réjouit des moments forts à venir, aux côtés des talents, des partenaires et des passionnés.

En 2024, France Esports a été au cœur de nombreux projets et événements marquants pour l'esport français.

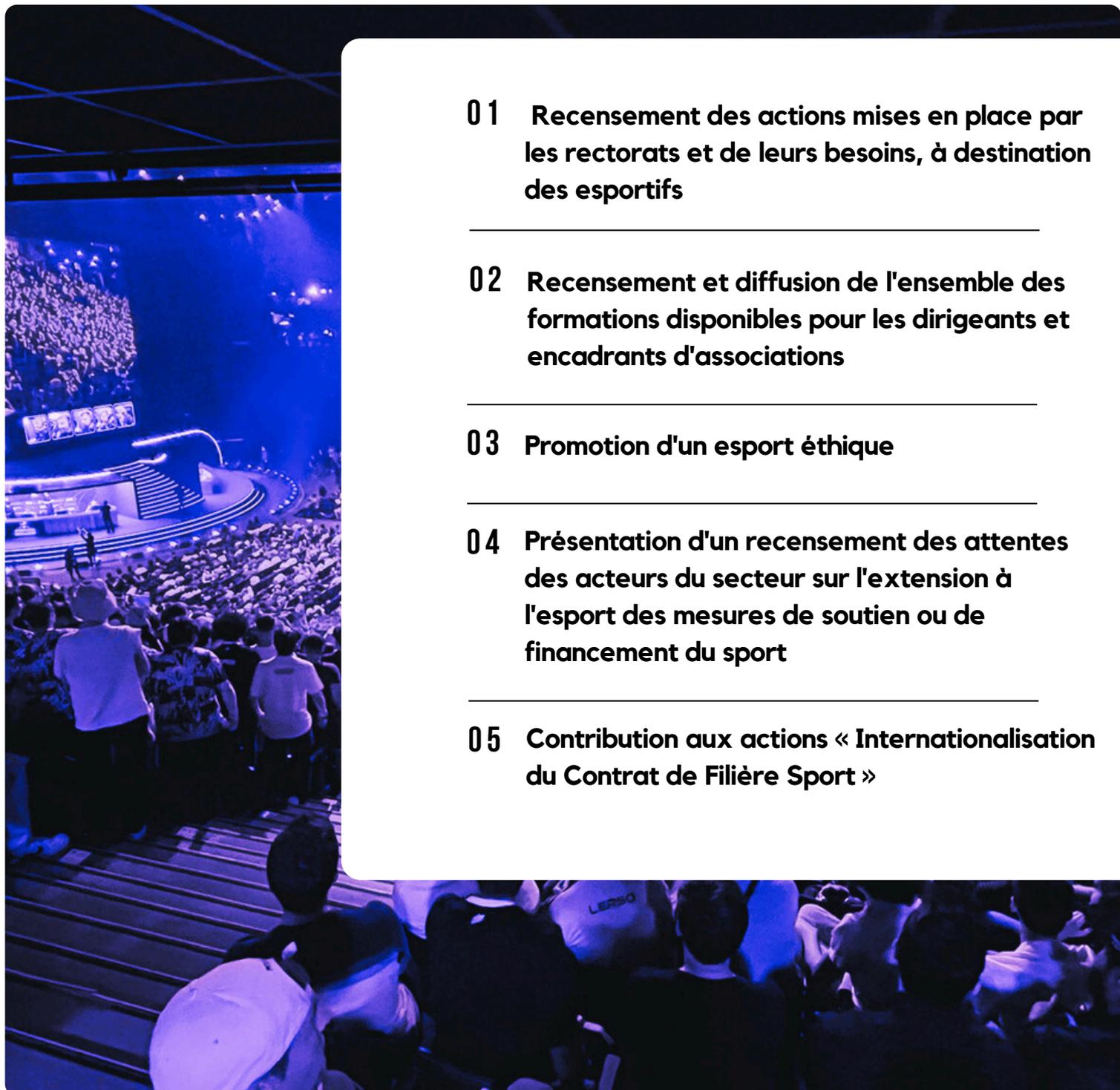
Merci à tous nos partenaires et membres pour cette année exceptionnelle.

Nous sommes impatients de poursuivre cette belle aventure en 2025.



CONVENTION D'OBJECTIFS MINISTÈRE DES SPORTS

France Esports est missionnée dans le cadre d'une convention d'objectifs annuelle par le Ministère des sports à la réalisation d'objectifs :



01 Recensement des actions mises en place par les rectorats et de leurs besoins, à destination des sportifs

02 Recensement et diffusion de l'ensemble des formations disponibles pour les dirigeants et encadrants d'associations

03 Promotion d'un sport éthique

04 Présentation d'un recensement des attentes des acteurs du secteur sur l'extension à l'esport des mesures de soutien ou de financement du sport

05 Contribution aux actions « Internationalisation du Contrat de Filière Sport »



01 Recensement des actions mises en place par les rectorats à destination des sportifs et des besoins exprimés

Des avancées significatives ont été réalisées sur le chantier des initiatives pré-bac. L'Association a travaillé activement sur un tableau de recensement. Ce format interactif facilitera la navigation et la mise à jour du document. Ce dernier, se veut aujourd'hui relativement exhaustif, tout en restant évolutif pour intégrer de nouvelles données au fil de l'eau.

Par ailleurs, concernant la demande de la Direction des sports relative à la quantification des joueurs concernés par le double-projet, France Esports précise que cette démarche s'inscrit dans une logique prospective, car la problématique de l'articulation entre parcours scolaire et carrière sportive se pose de manière croissante.

Plusieurs exemples concrets illustrent la difficulté de concilier carrière sportive et obtention du baccalauréat, avec un impact réel sur l'insertion professionnelle des jeunes talents du secteur.

En réponse, France Esports travaille à la formalisation d'un document bilan, qui viendra appuyer la réflexion stratégique autour du double-projet. Ce sujet mobilise fortement les parties prenantes et la nécessaire implication des différents ministères concernés.

Ce travail impliquera également d'examiner les conditions de reconnaissance d'un statut spécifique pour les joueurs de haut niveau. À ce titre, France Esports souligne qu'il ne s'agira sans doute pas d'un simple alignement sur le statut existant de sportif de haut niveau, mais bien d'une approche adaptée aux spécificités de l'esport. Une coordination étroite avec le ministère du Numérique, entre autres, sera nécessaire.

Les livrables : pré-bac et post-bac.

02 Recensement et diffusion de l'ensemble des formations disponibles pour les dirigeants et encadrants d'associations

L'un de nos objectifs prioritaires cette année était de recenser l'ensemble des formations existantes à destination des dirigeants et encadrants d'associations sportives. Cette démarche visait à mieux outiller les acteurs associatifs en leur offrant des ressources adaptées à leurs besoins de structuration, de gestion et d'encadrement.

Nous avons mené un travail approfondi de veille, de collecte d'informations et de mise en relation avec les principaux organismes de formation, acteurs institutionnels et structures impliquées dans le développement de compétences dans le secteur de l'esport.

Ce recensement a permis de mettre en lumière plusieurs éléments clés :

- Très peu de formations sont spécifiquement pensées pour les réalités du secteur associatif sportif.
- Les formations existantes sont souvent généralistes, sans réelle prise en compte des spécificités du milieu associatif ou des enjeux propres à l'encadrement sportif.
- Une demande forte et constante émane des acteurs de terrain, désireux de se former, de se professionnaliser et de sécuriser leurs pratiques.

03 Promotion d'un esport éthique

France Esports poursuivra sa démarche de dissémination d'une information objective du plus large public et la mise en oeuvre des dispositifs de protection de ses composantes les plus sensibles.

CONTRIBUER PAR TOUS MOYENS À LA LUTTE ET PRÉVENTION CONTRE TOUTES LES FORMES DE VIOLENCES SEXISTES, SEXUELLES ET DISCRIMINANTES

L'association propose la création d'outils de dispositifs, de ressources et d'actions permettant de développer et favoriser la diversité dans l'écosystème sportif français.

Cette année, l'association a publié son guide pour lutter contre les dérives dans les événements (disponible [ici](#)). Il reprend notamment des solutions pratiques à destination des organisateurs mais également des pratiquants pour lutter contre les dérives en événements à travers les points suivants :

- l'accueil de mineur
- les aspects légaux
- lutter contre les violences sexistes et sexuelles
- un [inclusivomètre](#)
- un exemple de [formulaire](#) pour dénoncer un comportement problématique
- une [fiche](#) incident
- une [fiche](#) d'autorisation parentale

Ces outils concrets répondent à un besoin réel exprimé par le terrain et participent à rendre l'écosystème sportif plus sûr, inclusif et structuré. Leur développement et leur diffusion restent essentiels pour accompagner la professionnalisation et la diversité du secteur.

TABLES RONDE ET CONFÉRENCES

En participant activement à de nombreuses tables rondes et conférences tout au long de l'année 2024, France Esports a contribué de manière significative à la diffusion des bonnes pratiques à l'ensemble des acteurs. Nos interventions ont mis en lumière les défis et les opportunités du secteur, tout en soulignant l'importance de la professionnalisation, de la diversité et de l'inclusion dans notre industrie.

Nous avons échangé des idées, partagé nos expériences et proposé des recommandations pour soutenir la croissance et l'innovation dans l'esport. Nous remercions chaleureusement tous les participants, les organisateurs et les partenaires pour ces moments enrichissants.



04 Présentation d'un recensement des attentes des acteurs du secteur sur l'extension à l'esport des mesures de soutien ou de financement du sport

En 2024, France Esports a mené un travail de fond pour mieux comprendre les besoins et les difficultés rencontrées par les acteurs associatifs de l'esport en France.

Ce diagnostic s'est appuyé sur plusieurs actions complémentaires :

- La participation à de nombreux événements permettant des échanges directs avec les acteurs de terrain ;
- La réalisation d'une première étude nationale sur les besoins des associations sportives en 2024, en collaboration avec l'UAEF (Union des Associations Sportives Françaises) et l'association Metaleak ;
- L'organisation de tables rondes, groupes de travail et sessions de partage d'expérience, réunissant dirigeants associatifs, bénévoles, encadrants et experts.

Ces travaux ont permis d'établir un premier état des lieux de la situation administrative, économique et structurelle des associations sportives, et de mieux cerner les leviers à activer pour favoriser leur développement.

L'enquête a recueilli les réponses de 66 associations amateurs issues de diverses régions françaises (notamment Auvergne-Rhône-Alpes, Île-de-France, Occitanie, et PACA).

Le recensement des attentes du secteur ont permis de soulever les points suivants :

- Un tissu associatif jeune : 50 % des associations ont moins de 3 ans d'existence.
- Des activités diversifiées : 40 % dans l'esport compétitif, 26 % dans l'événementiel, 19 % dans la création de contenu.
- Des besoins financiers importants : Une majorité exprime des difficultés de financement et un manque d'information sur les aides et assurances disponibles.
- Un besoin de professionnalisation : Notamment sur les contrats esports, les compétences d'encadrement (diplômes, certifications) et la normalisation des pratiques événementielles.
- Des liens institutionnels faibles : Peu d'associations savent vers qui se tourner ou comment établir des relations avec les ministères ou structures publiques.
- Des enjeux numériques forts : Le besoin en accompagnement numérique, en formations adaptées et en visibilité sur les débouchés du secteur est largement exprimé.

Les résultats de cette étude constituent une base précieuse pour orienter les actions futures de France Esports en faveur des associations. Ils soulignent clairement la nécessité de :

- Renforcer l'accès au financement et à l'information administrative,
- Développer des parcours de formation adaptés aux spécificités de l'esport associatif,
- Créer des passerelles avec les institutions publiques,
- Accompagner la transition numérique du secteur.

Ce travail de diagnostic marque une étape structurante dans notre mission d'accompagnement et confirme l'importance de soutenir durablement les associations sportives, véritables piliers de l'écosystème sportif français.



05 Contribution aux actions « Internationalisation du Contrat de Filière Sport »

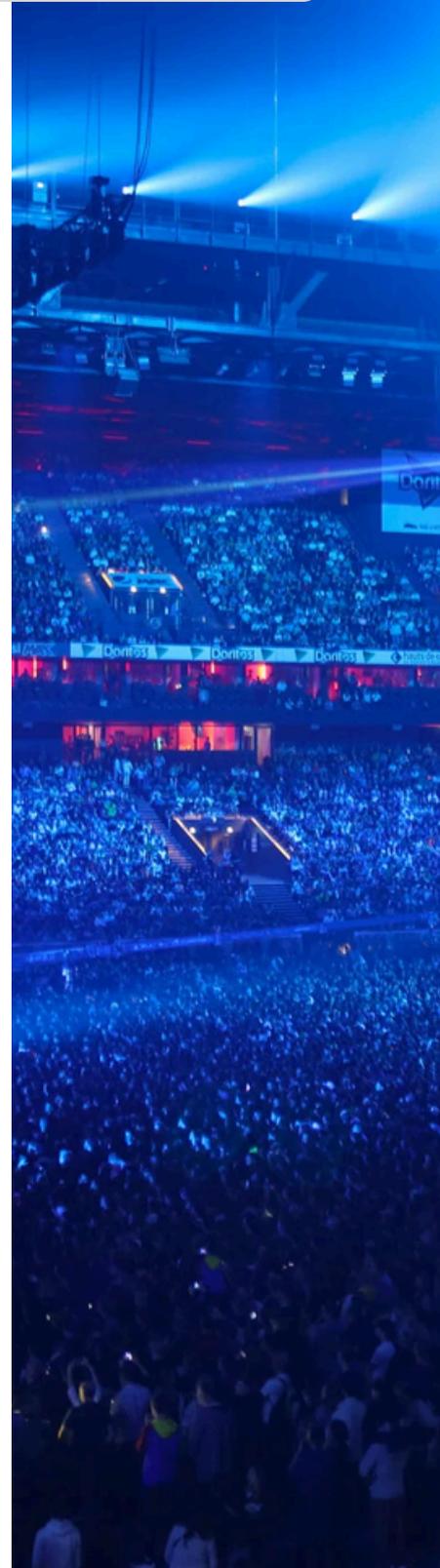
Dans le cadre de sa participation au Contrat de Filière Sport, France Esports s'est engagée à contribuer aux actions d'internationalisation du savoir-faire et des compétences françaises dans le domaine de l'esport.

Cet objectif a été atteint en 2024, avec plusieurs actions concrètes menées ou amorcées à l'international.

Parmi les réalisations majeures :

- Réception de sollicitations d'acteurs internationaux : France Esports a également été sollicitée par des partenaires internationaux via son réseau, confirmant l'intérêt croissant pour l'approche française du développement sportif associatif et compétitif.
- Participation active au Club Sport en Afrique : une première prise de contact a été établie avec Business France. Le sujet sera relancé dans les mois à venir afin de concrétiser une implantation sur le continent africain, en lien avec les dynamiques locales et les besoins identifiés.
- Suivi de la création des différents clubs sport
- Suivi et accompagnement sur le projet des Olympic esports games

Ces différentes initiatives témoignent de la capacité de France Esports à rayonner à l'international, à porter les valeurs et compétences françaises dans le domaine de l'esport, et à participer activement à la stratégie de projection internationale de la filière sport.



CONTACT



www.france-esports.org



contact@france-esports.org



C/O SELL, 42 avenue Kleber 75116 Paris