



**RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Vie publique
Au cœur du débat public

E-sport : le développement continu des compétitions de jeux vidéo

Publié le 5 avril 2024

Temps de lecture 3 minutes

Par : La Rédaction

La France compte 11,8 millions de pratiquants ou consommateurs d'e-sport (jeux vidéo) en 2023, soit 23% des internautes de plus de 15 ans. L'Observatoire économique de l'e-sport dresse un premier bilan qui marque la volonté de l'État d'accompagner l'émergence de cette discipline par une politique publique.

À l'échelle mondiale, le chiffre d'affaires de l'e-sport serait de 1,3 milliard d'euros pour 3 milliards de joueurs.

Rendu public le 29 mars 2024, le rapport s'inscrit dans la stratégie de l'État de développement de l'e-sport 2020-2025. Il est rédigé par des membres du Centre de droit et d'économie du sport (CDES) en collaboration avec Paris&Co, commanditaire de l'étude, sous le contrôle du ministère Ensemble des services de l'État (administration centrale et services déconcentrés) placés sous la responsabilité d'un ministre des sports et des jeux Olympiques et Paralympiques.

L'augmentation régulière du chiffre d'affaires de l'e-sport

En 2022, le chiffre d'affaires (non redressé) cumulé collecté sur l'échantillon étudié s'élève à 116 millions d'euros (141,4 millions d'euros après redressement), soit une augmentation de 182% par rapport à 2019.

Dans l'échantillon collecté dans le cadre de cette analyse, environ 604 emplois en équivalent temps plein (ETP) sont recensés auxquels s'ajoutent 230 joueurs professionnels. Ce total de 834 ETP s'élève même à 1 017 ETP (contre 650 en 2019) après redressement des chiffres. Les femmes sont moins représentées que les hommes, avec 29,1% du total des emplois.

Le chiffre d'affaires est réparti entre différents acteurs :

- les organisateurs de compétitions (35%) ;

- les équipes professionnelles (29%) ;
- les prestataires et agences (15%) ;
- les producteurs et diffuseurs de contenus (11%) ;
- les autres acteurs, dénommés "multi-maillons" (10%).

Le chiffre d'affaires moyen des acteurs du secteur est de 2,1 millions d'euros en 2022, un chiffre "environ deux fois plus élevé qu'en 2019 (932 000 euros)".

Quel développement pour l'e-sport ?

Le développement économique de l'e-sport est lié au développement de la pratique compétitive du jeu vidéo, qui s'est rapidement diffusée depuis la fin des années 1990 grâce à trois facteurs majeurs :

- l'augmentation des audiences : le baromètre France e-sport 2022 estime à plus de 10 millions les consommateurs et les pratiquants d'e-sport ;
- les progrès technologiques tel que le développement du streaming ou de la rediffusion par les réseaux sociaux ;
- l'émergence de nouveaux marchés, dont notamment l'Amérique du Sud, l'Afrique, l'Inde ou encore le Japon.

Le modèle économique se heurte toutefois à plusieurs barrières :

- l'absence de droits de diffusion télévisuelle rend le modèle économique d'un certain nombre d'acteurs du secteur relativement fragile ;
- le contenu produit lors des compétitions e-sportives est globalement inadapté à la diffusion télévisuelle puisque les compétitions s'étendent sur plusieurs jours avec des affrontements disputés sur des plages horaires relativement amples.

Dans le même temps, le rapport pointe la volonté de l'État d'accompagner le développement de l'e-sport par l'émergence d'une politique publique dédiée. Celle-ci se concrétise en particulier par une présence accrue des collectivités territoriales depuis la fin des années 2010 qui se traduit par davantage d'investissements, de subventions, un soutien matériel ou encore des actions de communication...

Glossaire

ministère :

Ensemble des services de l'État (administration centrale et services déconcentrés) placés sous la responsabilité d'un ministre