

Présentation de l'écosystème Esport en France

Rémy Chanson

17 février 2023

- Introduction

1999

Apparition pour la première fois du terme « esports »

Définition utilisée dans le Guide de l'Esport - 2017

L'esport désigne la pratique compétitive de jeux vidéo dans laquelle des joueurs s'affrontent directement par écrans interposés, en excluant toutefois les transpositions de jeux physiques existants

Définition du Larousse - 2018

- **électronique** n.f. ♦ adj. ■ **Sport électronique**, pratique du jeu vidéo multijoueur, notamm. en réseau ; ensemble des compétitions dédiées à cette pratique (SYN. e-sport).
- **e-sport** n.m. (pl. e-sports). Sport électronique.



LA DIFFERENCE

Divertissement

Compétition

Qui sont les sportifs ?

JOUEUR GRAND PUBLIC

9,7 MILLIONS

19,8% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition

		15-34 ans	CSP+
49%	51%	48%	36%

Moyenne CSP+ internautes 15+ : 30%

ESPORTIF LOISIR

2,7 MILLIONS

5,6% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition

		15-34 ans	CSP+
65%	35%	57%	32%

Moyenne CSP+ internautes 15+ : 30%

ESPORTIF AMATEUR

1,5 MILLIONS

3,2% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . AVEC compétition

		15-34 ans	CSP+
93%	7%	94%	45%

Moyenne CSP+ internautes 15+ : 30%



LES QUALITÉS D'UN JOUEUR ESPORT

- Réactivité
- Précision
- Esprit d'équipe
- Réflexion stratégique
- Introspection



Histoire de l'Esport

SPACEWAR!



1962

Premier jeu avec un écran

1972-1980

Les débuts



Spacewar! – 1972 - Stanford



Space Invader – 1980 – New York

1980-1996

Borne d'arcade & Console de salon



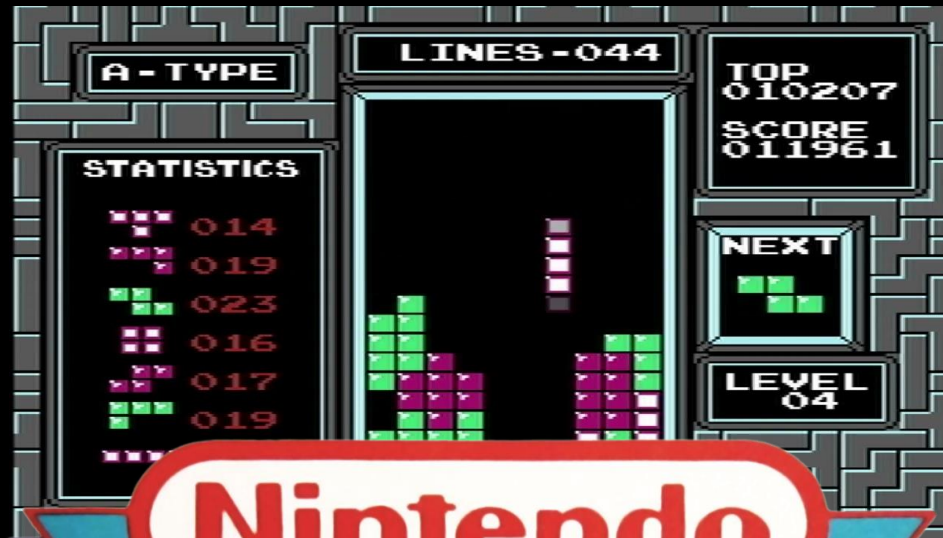
Nintendo World Championships - 1990

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS

en 1990

Un tournoi organisé
dans 30 villes des
Etats-Unis

pour trouver le
meilleur joueur



1997-2000

Nouvelle ère esport portée par le PC



Quakecon - 1996



CPL Dallas - 2000

RED ANNIHILATION - QUAKE

en 1996



AGP

2001-2004

La Corée du Sud invente le progaming



World Cyber Games – 2001 - Seoul

2001-2004

Pendant ce temps en France



LAN ARENA 6 – 2001 - Paris



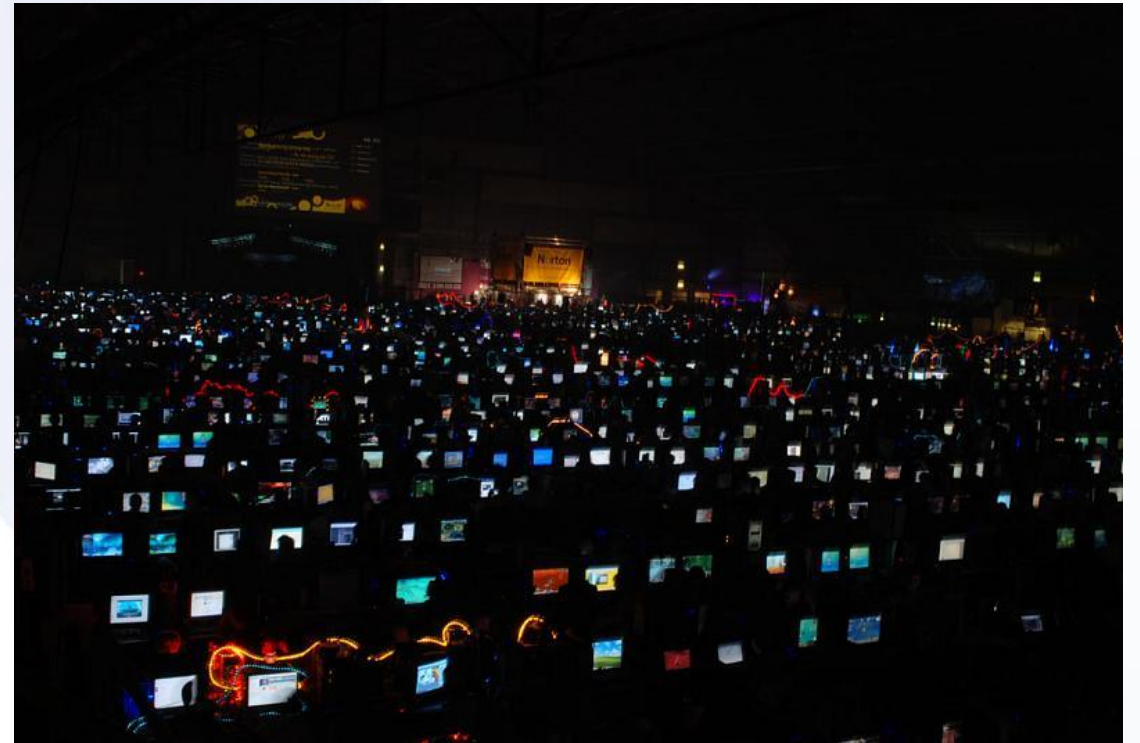
ESWC – 2003 - Poitiers

2005-2008

Le phénomène prend de l'ampleur



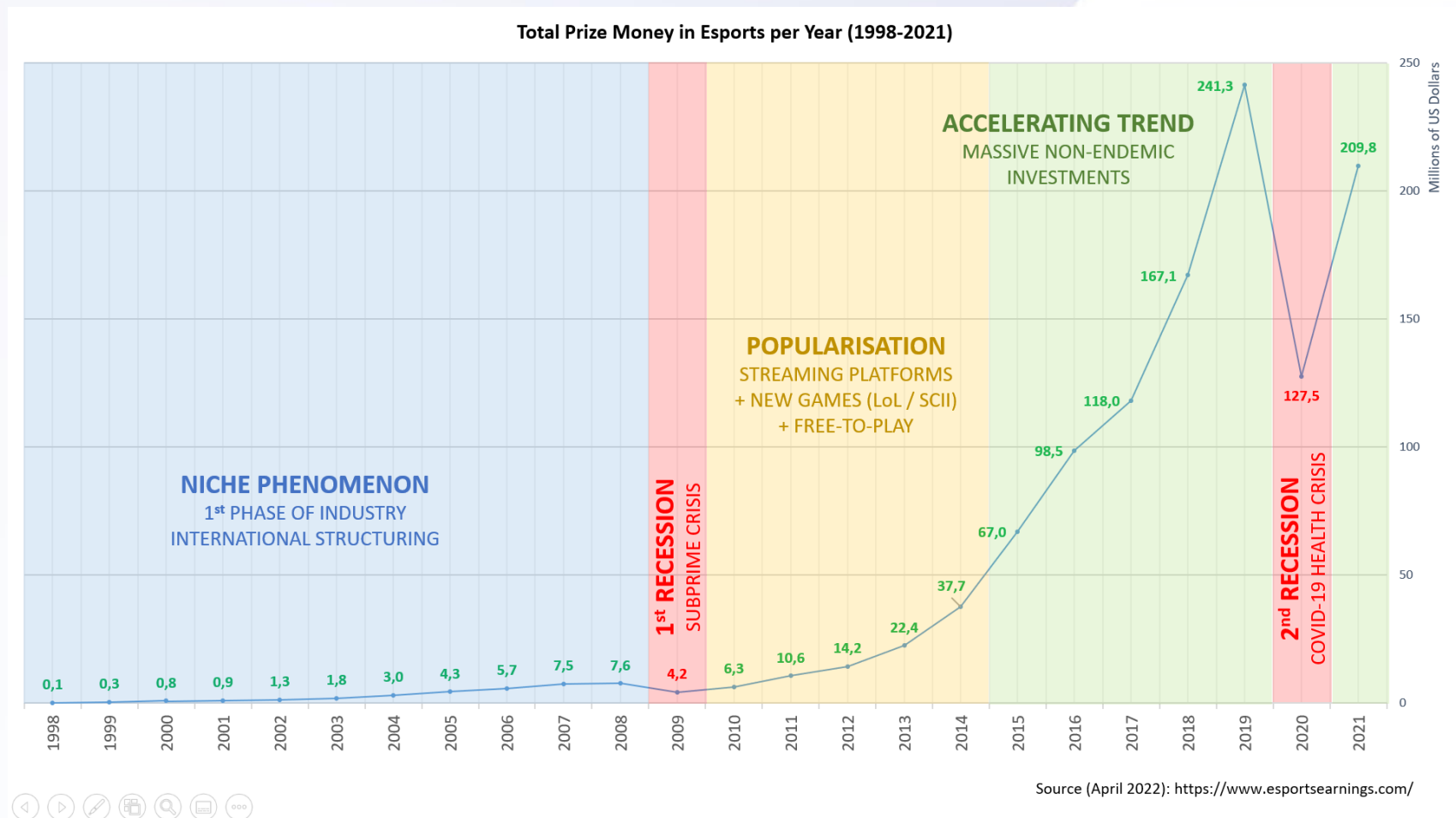
ESWC 2006 - Paris



Dreamhack - 2008 - Jonkoping

2009-2011

Crise financière & ralentissement



2012 - 2016

Les éditeurs reprennent la main



All Star LoL - 2016 - Barcelone



Blizzcon Starcraft 2 - 2015 - Anaheim

—

2017-2022

Marketing des éditeurs

ou

Terre promise des Investisseurs



World LoL – 2018 - Incheon



IEM - 2019 - Katowice





Ecosystème

- Acteurs de l'esport

Editeur / Ayant droit

Joueurs / Clubs

Organisateurs d'événements / compétitions

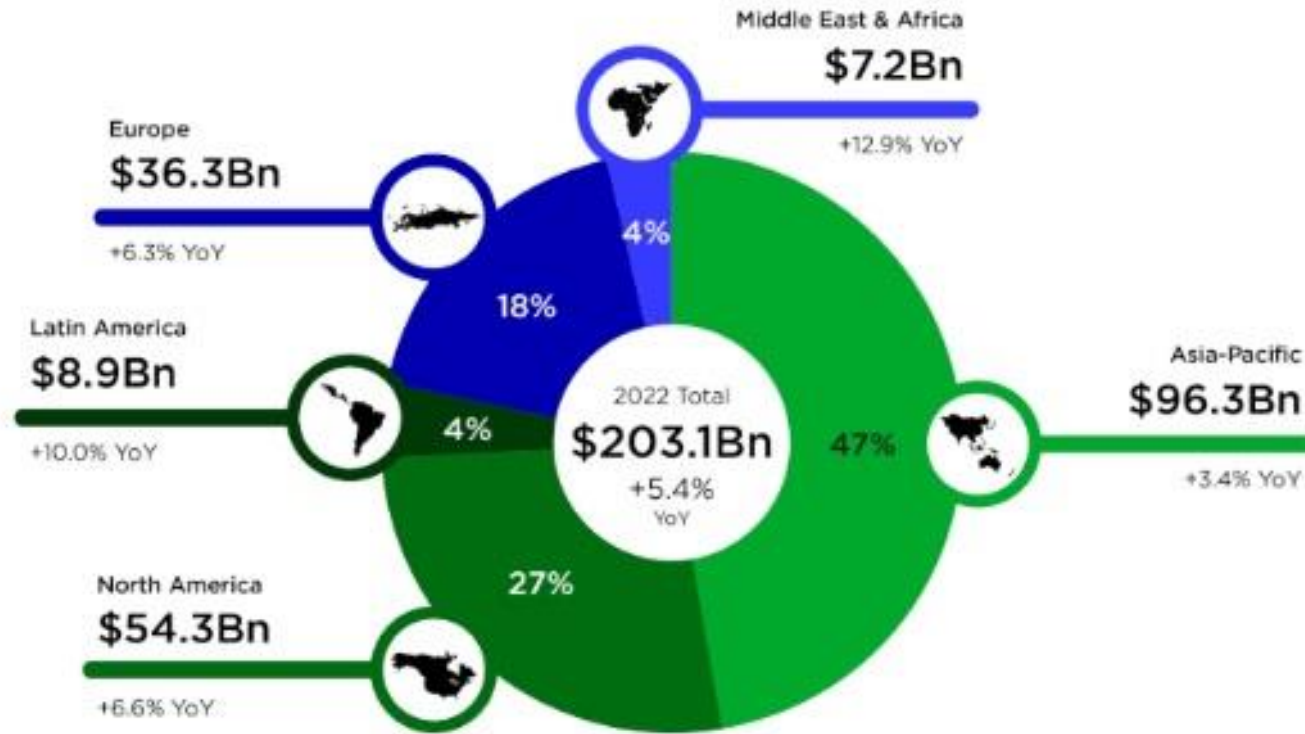


- Jeux Vidéo



2022 Global Games Market

Per Region With Year-on-Year Growth Rates



50%

of all consumer spending on games in 2022 will come from the U.S. and China



U.S. Total
\$50.5Bn

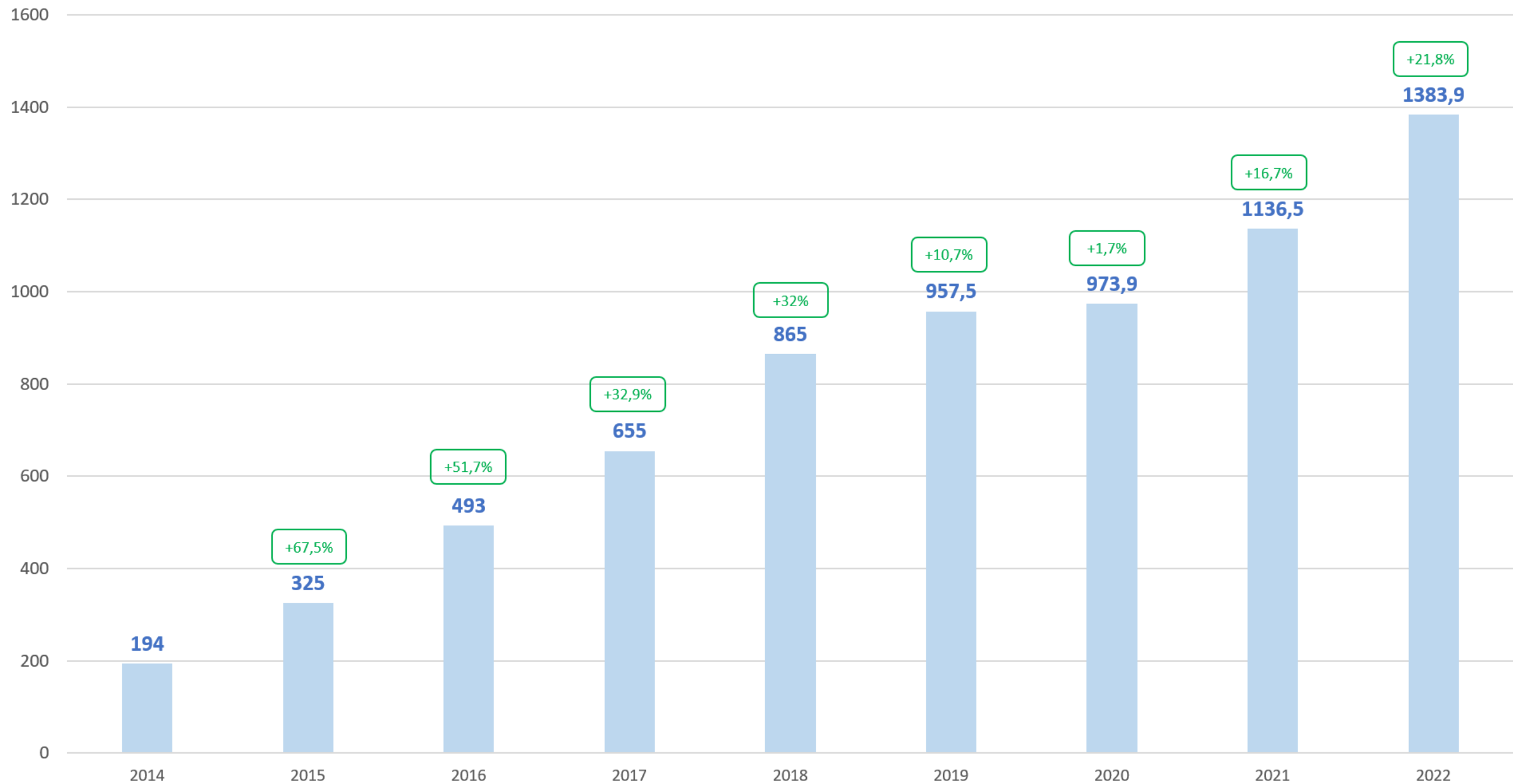


China Total
\$50.2Bn

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

ESPORTS GLOBAL REVENUE GROWTH

Data collected from Newzoo
Nico Besombes – April 2022





THE ESPORTS OBSERVER

TEO PC GAMES IMPACT INDEX

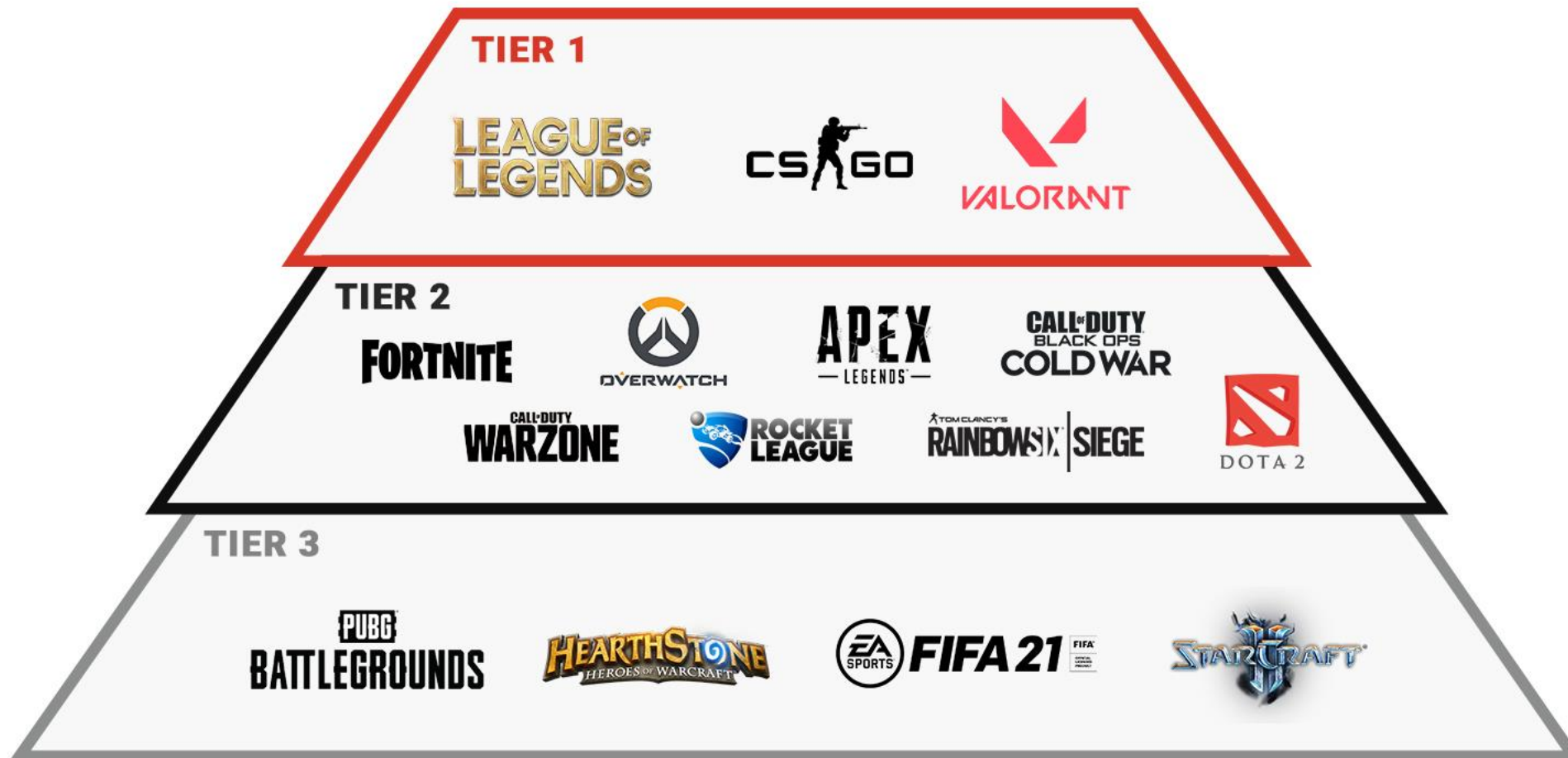
Q3 2021 MOST RELEVANT PC VIDEO GAMES

VISIT [ESPORTSOBSERVER.COM/Q3-2021-IMPACT-INDEX/](https://www.esportsobserver.com/q3-2021-impact-index/)
TO SEE THE FULL RANKING AND KPIS USED

ANALYTICS PARTNER: NEWZOO

SOURCES: THE ESPORTS OBSERVER; TWITCH; ESPORTS EARNINGS

COPYRIGHT ESPORTS BUSINESS SOLUTIONS UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)



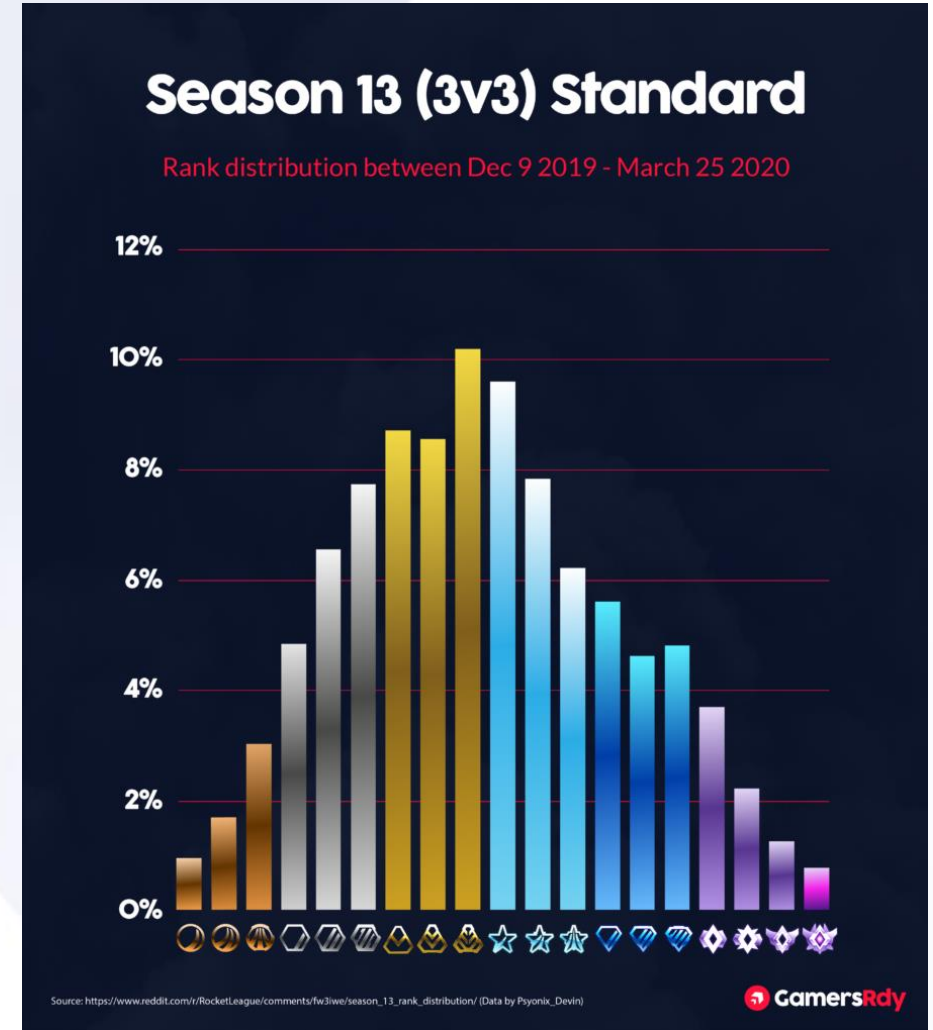
Ladder

Classement elo

$q = P(A/B)$ = Probabilité de gain de A contre B
Coefficient durant les premières parties



Classement sur League of Legends



Répartition sur Rocket League

Compétitions internationales

Circuit éditeur

Régions	Seed	Modes de qualification	Affectation	Pool (Phase Play-In)	Pool (Phase de groupes)	Équipes qualifiées
LPL	Seed #1	Playoffs (1er)	Main Event	x	À déterminer	EDward Gaming
	Seed #2	Points de Championnat	Main Event	x	À déterminer	FunPlus Phoenix
	Seed #3	Finales régionales (Round 1)	Main Event	x	À déterminer	Royal Never Give Up
	Seed #4	Finales régionales (Round 2)	Play-In	À déterminer	À déterminer	LNG Esports
LCK	Seed #1	Playoffs (1er)	Main Event	x	À déterminer	DWG KIA
	Seed #2	Points de Championnat	Main Event	x	À déterminer	Gen.G
	Seed #3	Finales régionales (1er)	Main Event	x	À déterminer	T1
	Seed #4	Finales régionales (2e)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Hanwha Life Esports
LEC	Seed #1	Playoffs (1er)	Main Event	x	À déterminer	MAD Lions
	Seed #2	Playoffs (2e)	Main Event	x	À déterminer	Fnatic
	Seed #3	Playoffs (3e)	Main Event	x	À déterminer	Rogue
LCS	Seed #1	LCS Championship (1er)	Main Event	x	À déterminer	100 Thieves
	Seed #2	LCS Championship (2e)	Main Event	x	À déterminer	Team Liquid
	Seed #3	LCS Championship (3e)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Cloud9
PCS	Seed #1	Playoffs (1er)	Main Event	x	À déterminer	PSG Talon
	Seed #2	Playoffs (2e)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Beyond Gaming
CBLOL	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	RED Canids
LCL	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Unicorns Of Love
TCL	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Galatasaray Esports
LJL	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Detonation FocusMe
LLA	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	Infinity Esports
LCO	Seed #1	Playoffs (1er)	Play-In	À déterminer	À déterminer	PEACE

LEAGUE OF LEGENDS GROUP STAGE WORLD CHAMPIONSHIP			
GROUP A	W - L	GROUP B	W - L
DWG KIA	6-0	T1	5-1
CLOUD9	2-4	EDWARD GAMING	4-2
ROGUE	2-4	100 THIEVES	3-3
FUNPLUS PHOENIX	2-4	DETONATION FOCUSME	0-6
GROUP C	W - L	GROUP D	W - L
ROYAL NEVER GIVE UP	4-2	GEN.G	3-3
HANWHA LIFE ESPORTS	4-2	MAD LIONS	3-3
PSG TALON	3-3	LNG ESPORTS	3-3
FNATIC	1-5	TEAM LIQUID	3-3

L'EQUIPE

accueil

esport

actus League of Legends

guide League of Legends

Esport Dota 2

Esport - Dota 2 : le cap des 40 millions de dollars pour The International



Le trophée de The International, les Championnats du monde de Dota 2. (Valve)

- Compétitions internationales



Compétitions disparues



Compétitions françaises

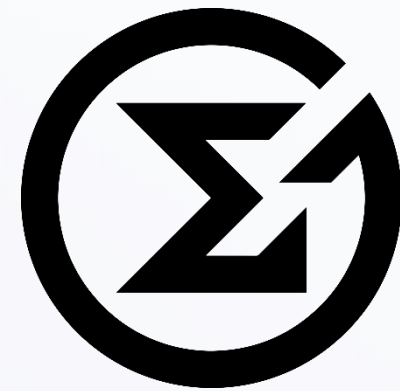




Clubs internationaux



- Clubs français



— Media Esport

1997-2008

Site internet spécialisée – esportsfrance / team-aaa

Webradio – NetG Radio - WaaghTV

IRC

Balbutiement du streaming

2008-2013

Site internet spécialisée – Millenium / team-aaa

WebTV – Justin / Own3dTV / Dailymotion / Twitch

Youtube

2014-2019

Rachat par Amazon de Twitch pour 970 Millions de \$

Twitch / Mixer / Youtube Live

Développement des réseaux sociaux : Twitter & Discord

ESPORTS GLOBAL AUDIENCE GROWTH

Data collected from Newzoo
Nico Besombes – April 2022





La place de l'Esport en 2023

Politique

← Tweet



Emmanuel Macron ✓

@EmmanuelMacron

Officiel du gouvernement - France

Par votre engagement et vos victoires, vous avez fait de la France une grande nation d'esport. Votre force du collectif, vous la mettez au service de causes. Pour ces raisons, je vous dis la reconnaissance de notre pays. Merci à vous. Ensemble, portons plus haut encore l'esport !



9:46 PM · 3 juin 2022

2 506 Retweets 1 315 Tweets cités 31,7 k J'aime

LNx Esport : c'est parti !

Direction : AID / Publié le : 26/01/2022

La ministre des Armées l'a annoncé lors du Forum Innovation Défense 2021 : LNx Esport est un vecteur de coordination au service des armées, directions et services, destiné à accompagner les initiatives du ministère, à communiquer et à assurer la cohérence de l'insertion des acteurs du ministère dans l'écosystème de l'esport.

L'objectif est de permettre à chaque entité du Ministère qui le souhaite de s'approprier ce nouveau champ d'action qui présente un véritable potentiel sur de nombreux segments opérationnels (innovation, communication, formation, entraînement, prospective, cohésion...)



La ministre des armées, Florence Parly, sur le stand dédié à l'esport lors du FID 2021

— Politique



NAVI
@natusvincere

12 years ago [@zerogravity_ua](#) founded NAVI and now he's defending our country

The times they are a-changin'

[Traduire le Tweet](#)



2:08 PM · 17 mars 2022 · Twitter Web App



— Politique

Le prince Faisal ben Bandar ben Sultan nommé vice-président de la Global Esports Federation



Le prince Faisal ben Bandar ben Sultan al-Saoud, président de la Saudi Esports Federation (SEF), a été nommé vice-président de la Global Esports Federation. (GEF)

- Économique

Esport - Counter-Strike : ESL Gaming et FACEIT rachetés pour 1,5 milliard de dollars par le Fonds souverain d'Arabie saoudite



- Économique



FaZe Clan
NASDAQ: FAZE

[Aperçu](#) [Comparaison](#) [Données financières](#)

Conseil : Recherchez des résultats uniquement en **français**. Vous pouvez indiquer votre langue de recherche sur la page Préférences.

Récapitulatif des marchés > FaZe Clan

2,44 USD [+ Suivre](#)

+0,21 (9,42 %) ↑ aujourd'hui

2 déc., 16:00 UTC-5 • Clause de non-responsabilité



Ouverture	2,20	Capitalis.	176,92 M	Max. 52 sem.	24,69
+Haut	2,56	Cours/bén.	521,37	Min. 52 sem.	1,72
+Bas	2,12	Rend. div.	-		

- Économique

.@TeamLiquid has raised \$35M, bringing their total value to \$415M.

(via @TobiasSeck)

sbjsbd.biz/Team-Liquid-fu...

[Traduire le Tweet](#)









Jeux

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

TOP 20 DES JEUX 2021 TOUTES PLATEFORMES CONFONDUES







MARCHÉ PHYSIQUE + DÉMATÉRIALISÉ EN VALEUR ☁️🎧

	4	SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY	NINTENDO	21 142 500 €
	5	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	20 574 408 €
	6	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	17 659 543 €
	7	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	17 617 654 €
	8	FIFA 21	ELECTRONIC ARTS	16 923 300 €
	9	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	ACTIVISION BLIZZARD	16 242 024 €
	10	FAR CRY 6	UBISOFT	13 767 674 €
	11	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	13 275 776 €
	12	BATTLEFIELD 2042	ELECTRONIC ARTS	12 027 036 €
	13	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	12 026 537 €
	14	ASSASSIN'S CREED VALHALLA	UBISOFT	11 874 750 €
	15	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	10 471 216 €
	16	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	10 384 037 €
	17	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	10 215 197 €
	18	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	10 056 503 €
	19	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	9 147 651 €
	20	NBA 2K22	TAKE-TWO INTERACTIVE	8 744 953 €

LE MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO

TOP 20 DES JEUX 2021 TOUTES PLATEFORMES CONFONDUES

MARCHÉ PHYSIQUE + DÉMATÉRIALISÉ EN VOLUME ☁️🎧

	4	CALL OF DUTY: VANGUARD	ACTIVISION BLIZZARD	486 957
	5	GRAND THEFT AUTO V	TAKE-TWO INTERACTIVE	469 634
	6	SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY	NINTENDO	437 432
	7	ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS	NINTENDO	433 286
	8	POKÉMON DIAMANT ÉTINCELANT	NINTENDO	375 371
	9	MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION	MICROSOFT	301 907
	10	CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR	ACTIVISION BLIZZARD	287 912
	11	MARIO PARTY SUPERSTARS	NINTENDO	276 632
	12	RING FIT ADVENTURE	NINTENDO	259 379
	13	POKÉMON PERLE SCINTILLANTE	NINTENDO	221 879
	14	SPIDER-MAN: MILES MORALES	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	220 349
	15	FAR CRY 6	UBISOFT	215 356
	16	ASSASSIN'S CREED VALHALLA	UBISOFT	214 396
	17	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD	NINTENDO	209 444
	18	RESIDENT EVIL VILLAGE	CAPCOM	173 893
	19	BATTLEFIELD 2042	ELECTRONIC ARTS	161 797
	20	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO	161 470

Jeux



JEUX D'ESPORT LES PLUS PRATIQUÉS

Pratique de l'esport

	#1	#2	#3	#4	#5
Joueurs Grand Public	= 23% 	▲ +2 17% FORTNITE	= 16% FIFA	▼ -2 14% CALL OF DUTY	NEW 4%
Esportifs Loisir	= 20% FORTNITE	= 19% CALL OF DUTY	= 18% FIFA	▲ +1 12% LEAGUE OF LEGENDS	NEW 9%
Esportifs Amateurs	= 54% LEAGUE OF LEGENDS	▲ +2 28% 	▼ -1 17% 	▼ -1 17% COUNTER STRIKE	NEW 15%

= ▲ +X ▼ -X NEW Evolution de la position au classement vs 2021

▶ Question : Au cours des 6 derniers mois, quels sont les jeux vidéo permettant d'affronter un ou plusieurs joueurs auxquels vous avez le plus joué ?

▶ Base : Joueurs Grand Public (n=1248), Esportifs Loisir (n=340), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=394)

— Caritatif



— Culturel



programs with recreational activities, that's to simply say, games.

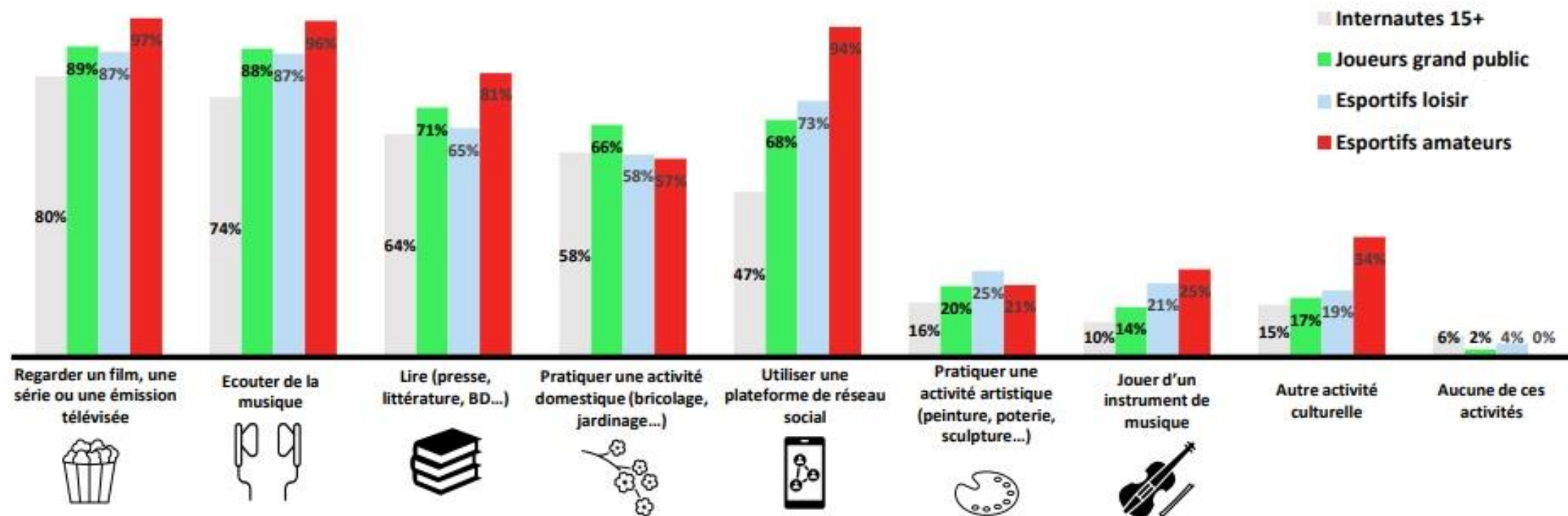
Culturel

ACTIVITÉS CULTURELLES PRATIQUÉES

Habitudes sportives, culturelles et de loisirs



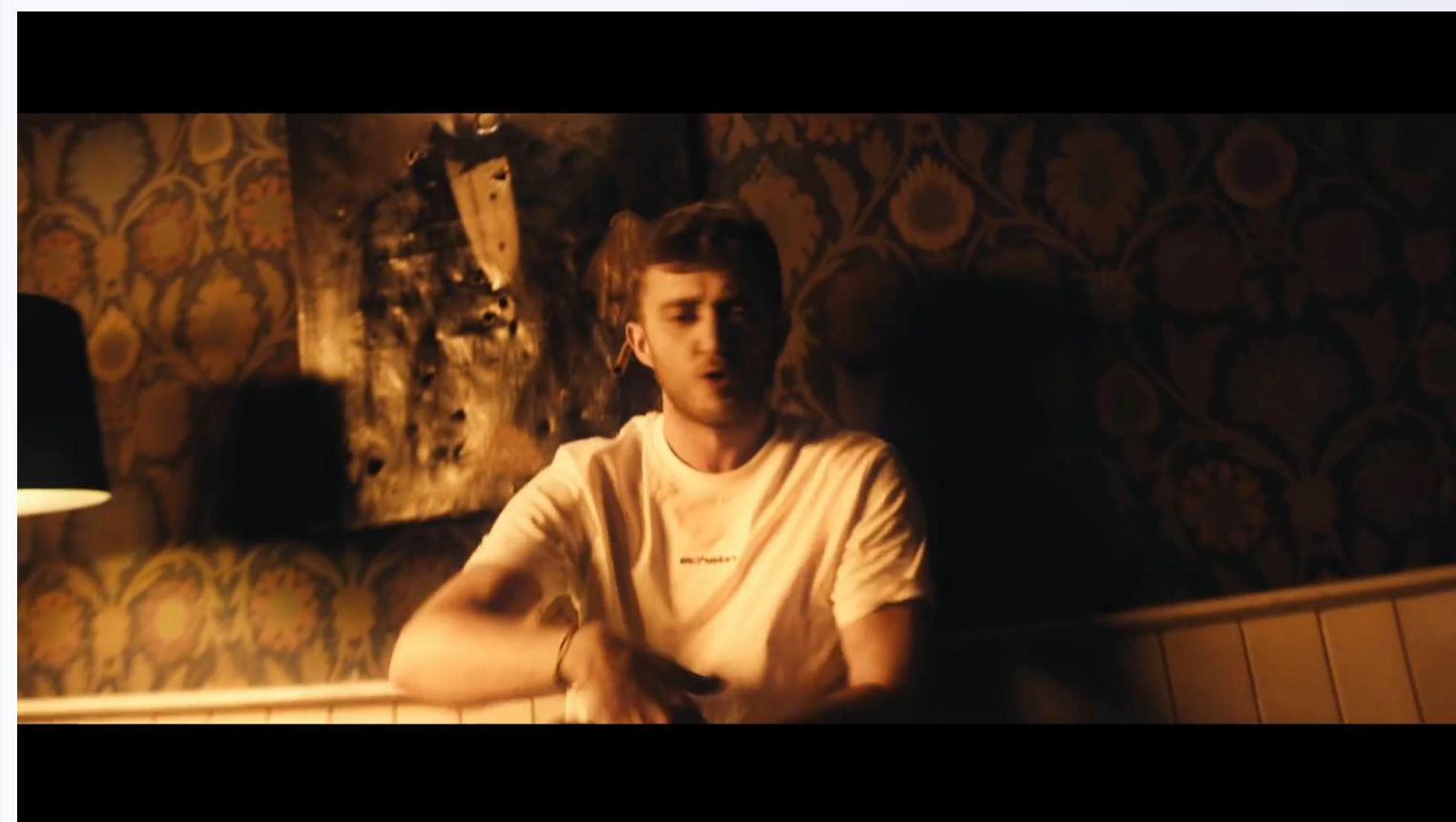
Activités culturelles pratiquées au cours des 12 derniers mois



▶ Question : Au cours des 12 derniers mois, quelle(s) activité(s) culturelle(s) avez-vous pratiquée(s) ?
▶ Base : Joueurs Grand Public (n=1248), Esportifs Loisir (n=340), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=394)

— Culturel

En 2020, le jeu vidéo a régné sur les ventes culturelles en France



— Culturel



Sport

PSG ESPORTS 2021



FIFA TEAM
AF5, MANIKA & NKANTEE
(FRANCE)



ARENA OF VALOR TEAM
(THAILAND)



DOTA 2 WITH LGD GAMING
(CHINA)



BRAWL STARS TEAM
(SINGAPORE, JAPAN)

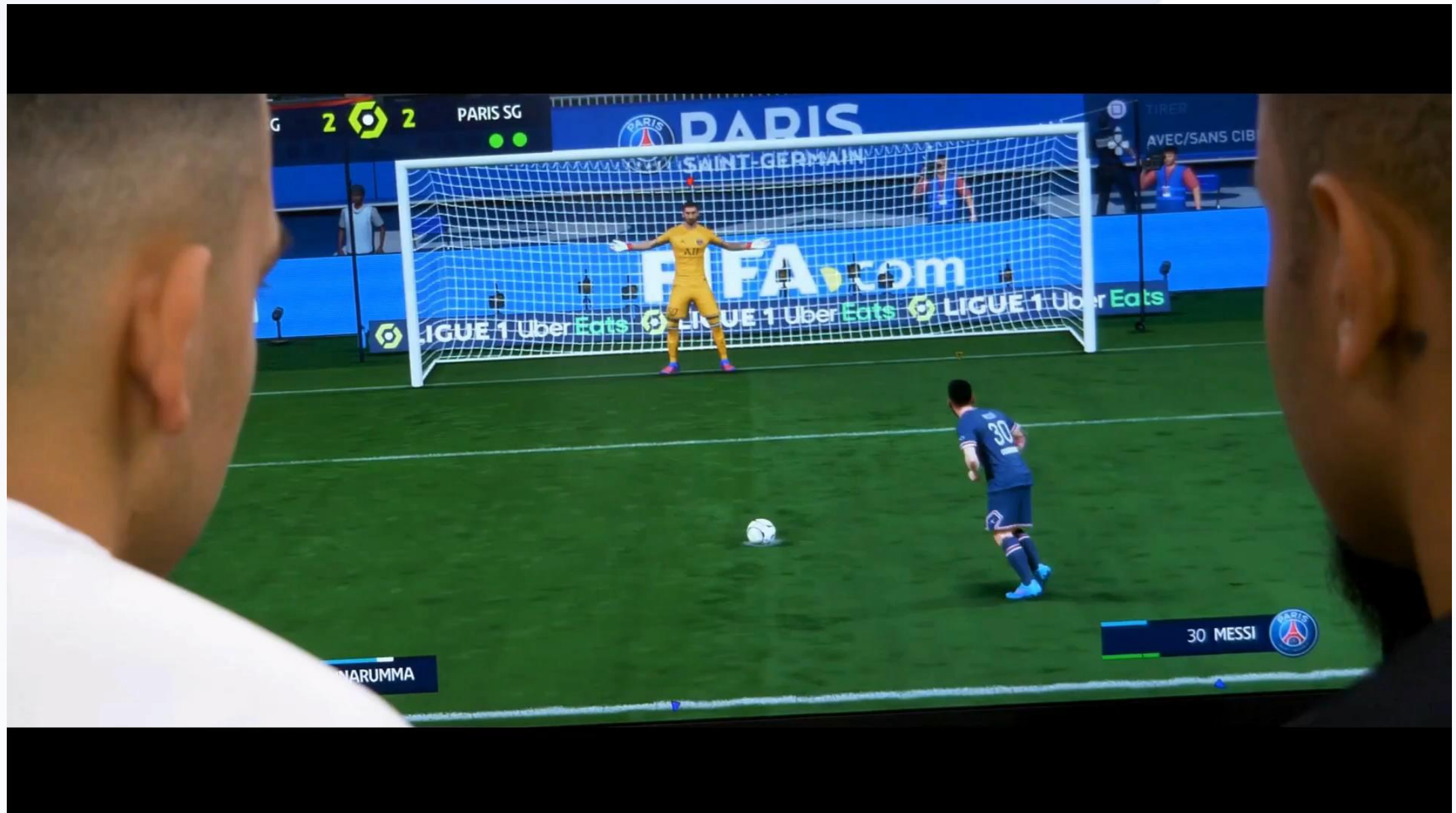


LEAGUE OF LEGENDS
LEAGUE OF LEGENDS WITH
TALON ESPORTS
(KOREA, HONGKONG, TAIWAN)

PREVIOUS GAMES



Sport



- Inclusion



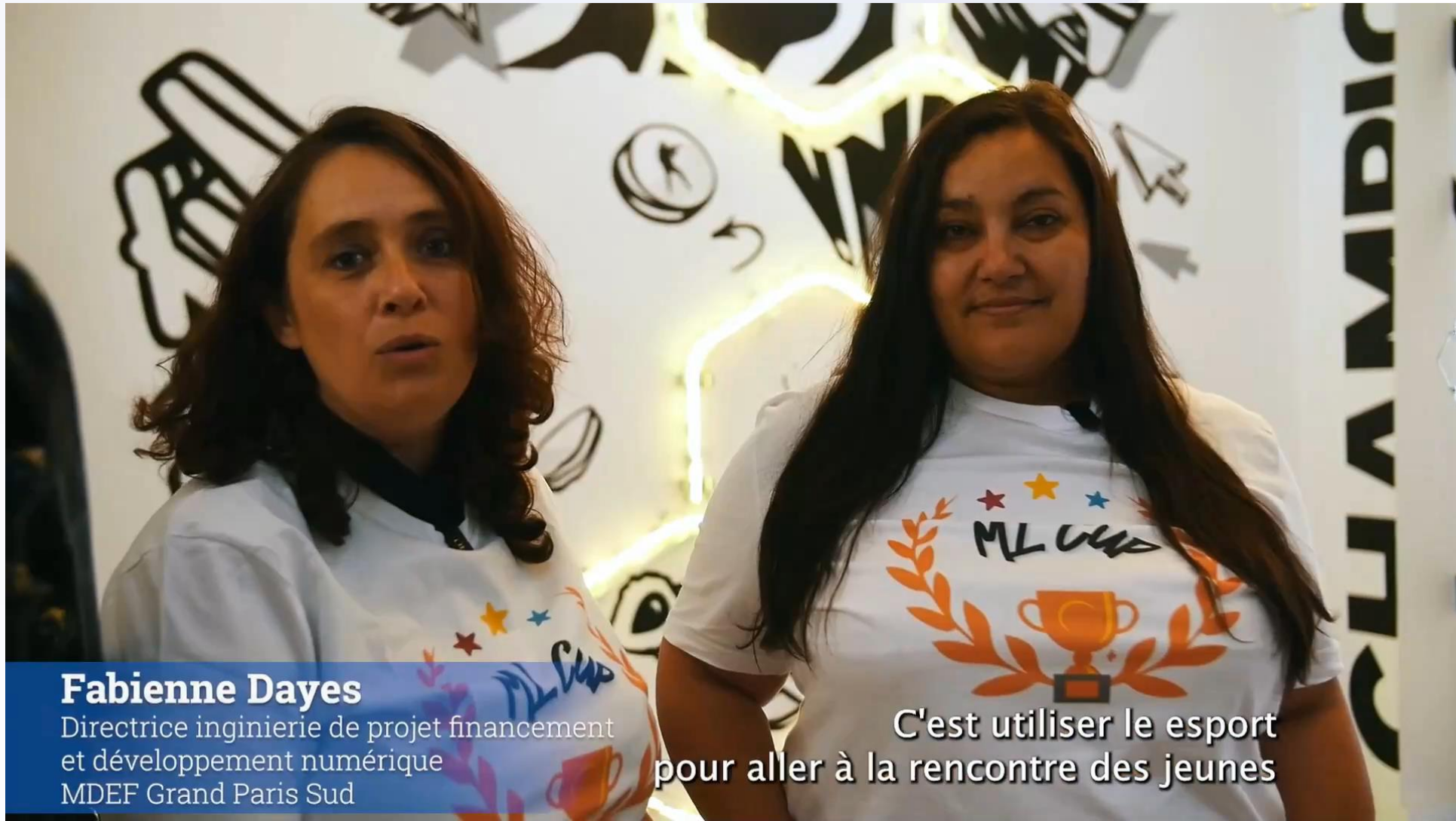
— Inclusion



— Inclusion



- Métiers et Éducation



Fabienne Dayes

Directrice ingénierie de projet financement
et développement numérique
MDEF Grand Paris Sud

C'est utiliser le esport
pour aller à la rencontre des jeunes

— Métiers et Éducation



Métiers et Éducation





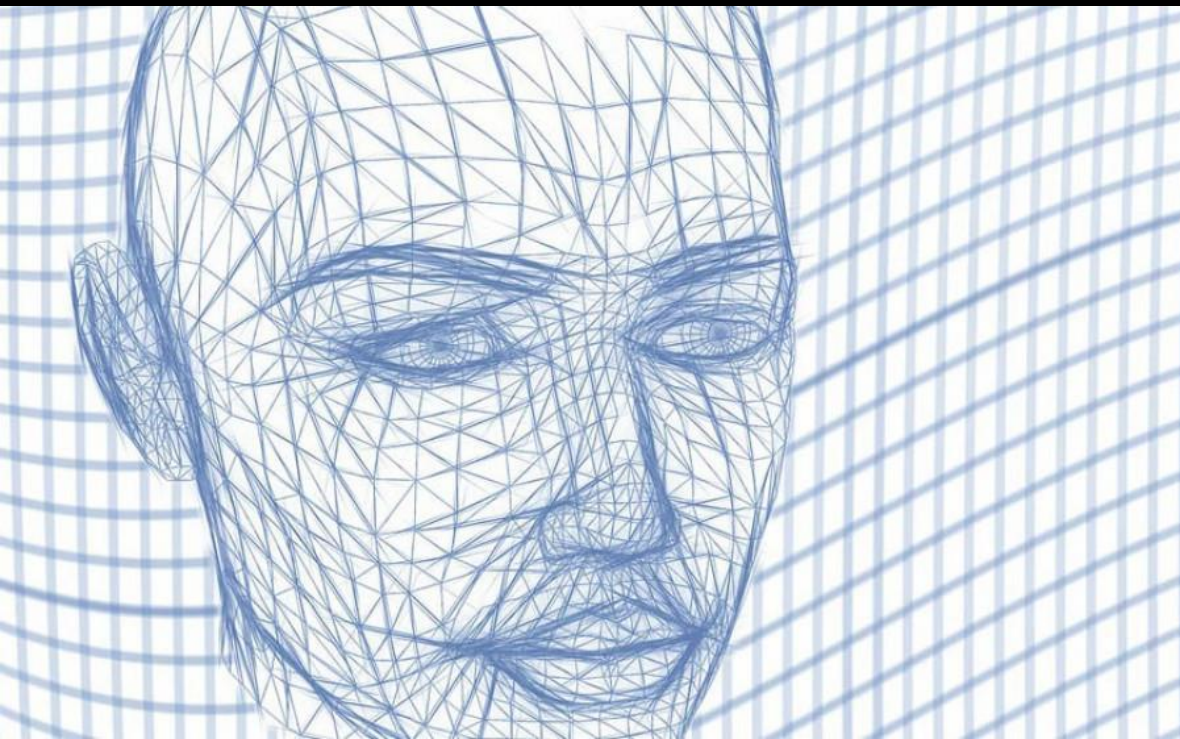
JOUEUR ESPORT

Le joueur professionnel est payé par un club. En plus porter les couleurs du club sur les plus grandes scènes et lors des tournois. Il doit sans cesse prouver sa valeur face aux autres joueurs pour rester au meilleur niveau et conserver sa place.



ANIMATEUR 2D ET/OU 3D

Donner vie aux personnages et objets 3D. L'articulation des mouvements, la physique des objets ou certaines parties. Il doit utiliser les différents objets créés par les graphistes 2D et 3D pour leurs donner vie dans le jeu. Comprendre les idées des développeurs du jeu pour respecter l'univers et l'ambiance souhaitée.





DIFFUSION ET RETRANSMISSION

Un événement sans image perd beaucoup en visibilité. La production audiovisuelle doit être irréprochable pour proposer aux personnes n'ayant pas pu se rendre à l'événement une expérience de qualité. Tournage, replay, ralenti ou encore diffusion en direct, toute la production vidéo passe par eux.

