

COMMUNIQUE DE PRESSE – 09/06/2021

Publication de l'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport »

La Direction générale des Entreprises (DGE) et la Direction des Sports, en collaboration avec la Caisse des Dépôts, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), France Esports et Level 256 (Paris&Co) publient aujourd'hui l'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport » conduite par le cabinet de consulting Cepheïd de janvier 2020 à septembre 2020.

Véritable opportunité de rayonnement et d'attractivité internationale pour la France, le développement de l'esport contribue également au développement de secteurs connexes tels que les technologies immersives, la cybersécurité, l'intelligence artificielle ou encore le big data.

UN SECTEUR ÉCONOMIQUE DYNAMIQUE MAIS QUI CONTINUE DE SE STRUCTURER

Menée en 2020 sur les chiffres de l'année 2019, l'étude montre des données quantitatives (exploitation d'une base de données et de ressources documentaires) et qualitatives (réalisation d'entretiens) permettant de dresser un panorama économique du secteur de l'esport :

- La France affiche un niveau d'activité modeste à l'échelle internationale, mais parmi les pays les plus engagés niveau européen avec un chiffre d'affaires en 2019 estimé à 50M€. En comparaison, les plus récentes études économiques de l'écosystème européen révèlent des chiffres d'affaires de 27M€ pour l'Espagne et 71M€ pour le Royaume-Uni.
- La filière se structure au niveau national et présente des chiffres d'employabilité encourageant pour l'avenir. En 2019, la France comptait déjà 645 emplois (ETP), 189 joueurs professionnels, ainsi qu'un secteur associatif important mais qui a besoin d'être encadré et plus structuré pour être pérenne.
- Les investissements dans l'esport, même s'ils sont relativement faibles, (60M€ investis dans le secteur en l'espace de 3 ans) sont toutefois en nette croissance. Ils représentaient 5M€ en 2017 et 29M€ en 2019, soit une augmentation de 480%, montrant ainsi une dynamique de développement du secteur économique et de l'innovation dans la filière esportive en France. Tendance confirmée avec les levées de fonds récentes en France qui dépassent les 20 millions sur l'année écoulée.

DES BONNES PRATIQUES ET DES OPPORTUNITES FORTES POUR LA FILIERE FRANCAISE

Grâce à des comparaisons avec des pays moteurs au niveau international, des bonnes pratiques ainsi que des opportunités fortes ont pu être identifiées pour le développement de la filière française :

- La proximité importante observée avec les domaines sportif, culturel et du divertissement. Ces synergies devraient être renforcées via notamment la mutualisation des ressources, des lieux de pratique et/ou de la communication, la convergence des modèles de structuration de la pratique amateur, l'intégration de compétitions sportives en marge de grands événements sportifs et culturels.
- La France, troisième producteur européen de jeux vidéo, s'appuie sur une des industries du jeu vidéo les plus dynamiques en Europe et dans le monde. Le secteur de l'esport peut ainsi compter sur le savoir-faire et la capacité d'innovation des studios de jeux vidéo français à la réputation internationale.
- Forte d'une dynamique de développement économique et d'innovation, la France se positionne comme un moteur puissant au niveau européen et international sur de nombreux secteurs, grâce à la présence de nombreux acteurs économiques sur les territoires où des moyens sont déployés. L'esport compte également comme force un maillage territorial en phase de développement, avec une répartition des acteurs économiques de la filière sur l'ensemble de son territoire.

DES RECOMMANDATIONS POUR LE FUTUR DE LA FILIERE ESPORT

Enfin, l'étude a formulé des recommandations pour l'élaboration de politiques publiques visant le développement du secteur sur les plans économique (en termes d'innovation), associatif (au niveau amateur), et territorial. Nous retrouvons notamment :

- L'évaluation des besoins en compétences du secteur pour mieux construire l'esport de demain, avec les outils adaptés aux différentes parties prenantes de la filière,
- Le développement et/ou le renforcement des synergies avec les filières connexes telles que le sport, la culture et le divertissement,
- Le positionnement de la France dans les organes européens pouvant servir à la promotion du secteur à l'échelle internationale,
- L'élaboration d'une déclinaison territoriale de la stratégie nationale esportive pour la promotion du secteur dans les territoires pour aider la structuration du pan associatif et amateur,
- La modernisation des espaces de pratique pour répondre aux cahiers des charges des acteurs, améliorer l'accessibilité numérique, et ainsi placer la France comme un territoire innovant.

Ces recommandations serviront de base de réflexion pour compléter et ajuster la stratégie nationale esport 2020 – 2025 co-signée en octobre 2019 par Roxana MARACINEANU, ministre chargée des Sports et Cédric O, secrétaire d'État chargé de la Transition numérique et des Communications électroniques.

Cette étude sur le secteur économique de l'esport en France est une 1^{ère} et s'inscrit dans une volonté de vouloir suivre année par année l'évolution de la filière française afin d'avoir des données tangibles et sourcées, pour mener à bien cette feuille de route 2020-2025.

Accéder à l'étude et sa synthèse: <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/etude-pipame-analyse-du-marche-et-perspectives-pour-secteur-de-l-esport>

A propos Level 256 de Paris&Co

Level 256 est la plateforme dédiée à l'esport de Paris&Co, l'agence de développement économique et d'innovation de Paris. Elle a été lancée en novembre 2018 à l'initiative de la Ville de Paris. Elle a vocation à contribuer au développement d'un esport durable pour et par tous les acteurs que composent l'écosystème aujourd'hui. Elle anime également la maison parisienne de l'esport et met à disposition des espaces de pratiques (arena, salle de pratique, salle de bootcamp) afin de démocratiser la pratique de l'esport pour les associations, les professionnels ou encore les grands comptes.

<http://www.level256.parisandco.com>

A propos de France Esports

L'association France Esports a pour objet de représenter les intérêts communs des agents économiques et associatifs, professionnels ou amateurs, du secteur de l'esport, ainsi que de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principaux fondamentaux de l'Olympisme.

www.france-esports.org

À propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs

Le SELL est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-cinq adhérents, il promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés, contribue à la structuration du marché et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL représente la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie en menant des actions en faveur de la diversité dans le jeu vidéo. Le SELL soutient et informe sur la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL est également propriétaire et organisateur du salon Paris Games Week, lancé en 2010. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué général, Nicolas Vignolles.

www.sell.fr

Contact presse :

Level 256 (Paris&Co) / Ophélie Allasseur

ophelie.allasseur@parisandco.com

France Esports / Olivier Morin

bureau@france-esports.org

SELL / Anne-Sophie Montadier

as.montadier@sell.fr