

QU'EST-CE QUE L'ESPORT AUJOURD'HUI ?

Nicolas BESOMBES
MCF STAPS
Université Paris Cité
Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris (URP 3625)

WHAT IS ESPORTS?



1999

First appearance of the term

Difficult to Define for 3 Reasons:

1. Relatively new phenomenon (~25 years)
2. Constant evolution
3. At the crossroads of 4 domains:
 - Video Games
 - Sport
 - Media
 - Culture



FIRST CONFUSION

*With SPORTS SIMULATIONS GAMES
esports is only perceived as a video game “genre”*



SECOND CONFUSION

*With "EXERGAMES" and "CYBERSPORTS"
esports is exclusively associated with the use of a
videogame as a supportive tool for physical activity*



A SPECIFIC FORM OF PRACTICE

CRITERIA FOR DEFINING ESPORTS	PRIMARY	SYNCHRONIC OPPOSITION (BETWEEN AT LEAST 2 PLAYERS OR 2 TEAMS OF PLAYERS)
		VIDEO GAMES (INTELLECTUAL PROPERTY OWNED BY THE PUBLISHERS)
		ORGANIZED COMPETITION (TOURNAMENTS, LEAGUES, CHAMPIONSHIPS)
		ESTABLISHED RULES (VICTORY CONDITIONS, MATCH FORMAT, BEHAVIOUR, MATERIAL, ETC.)
	SECONDARY	ONLINE OR OFFLINE
		ANY TYPE OF PLATFORM: PC, CONSOLE, MOBILE
		AMATEUR OR PROFESSIONAL
		ORGANIZED BY THE PLAYERS OR PRIVATE COMPANIES
		IN FRONT OF AN AUDIENCE AND/OR VIEWERS
		CASHPRIZES AND/OR EQUIPMENTS & HARDWARE



Red Bull Kumite 2016 (Street Fighter V) – Tokido vs Infiltration

SYNCHRONIC OPPOSITION OF PLAYERS DURING ORGANIZED & CODIFIED VIDEO GAMES COMPETITIONS



2016 LCS NA Spring Split (League of Legends) – TSM vs CLG

VIDEO GAMES SPORTIZATION

Gamers borrow some of the apparent functional characteristics of sport (e.g., competition) without necessarily being part of the institutional framework of sport.

DIGITIZATION OF SPORT

All video games whose topic is to simulate existing real sports.
Sport is turned into bits and bytes, or 1's and 0's.

DIGITALIZATION OF SPORT

Sport relies on the use of digital tools (not necessarily video games) and interactions with virtual environments for performance, health, education or entertainment purposes.



ESPORTS

SPORTS VIDEO GAMES

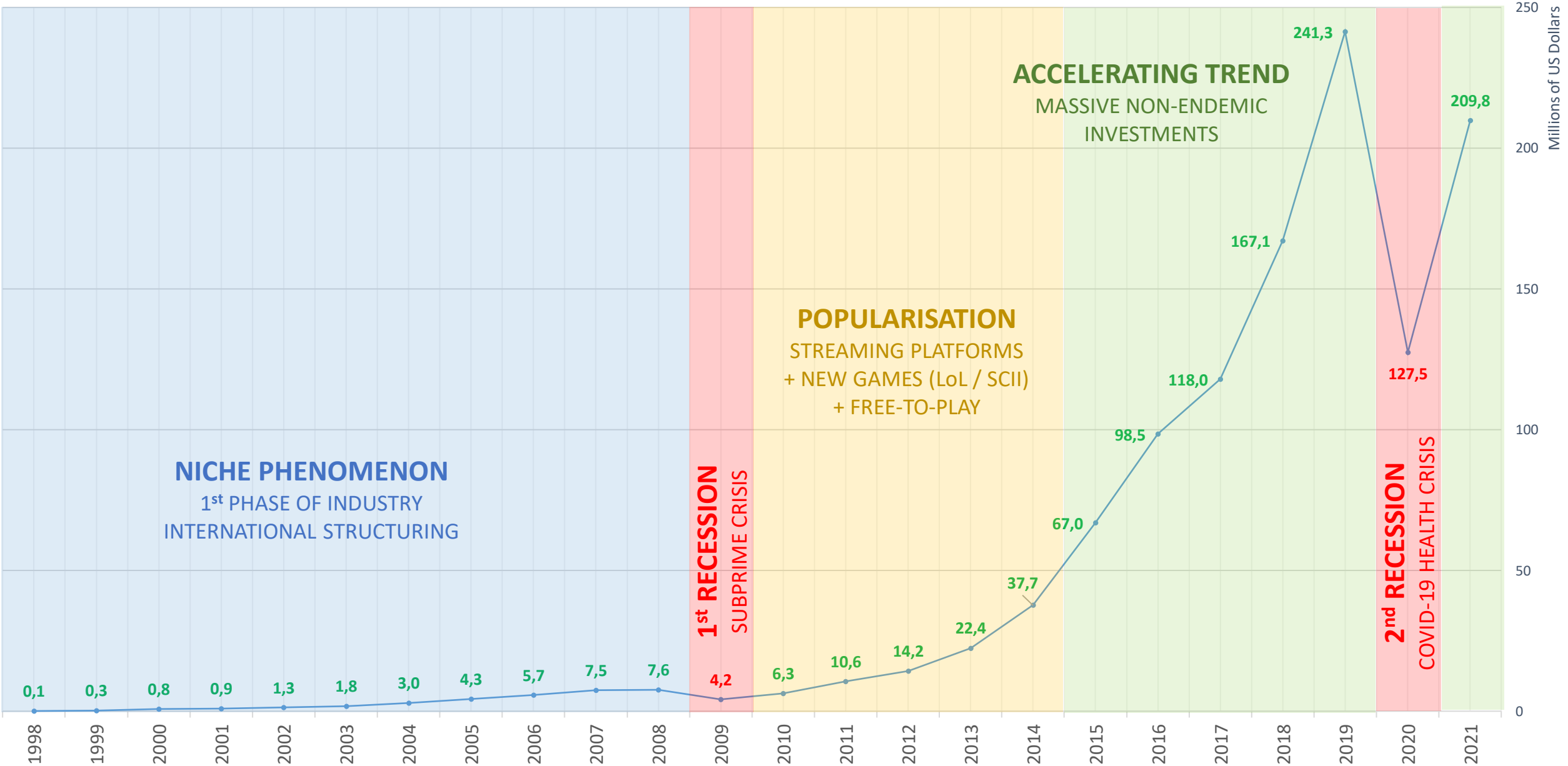
**EXERGAMES /
DIGITAL SPORTS**

COMPETITIVE GAMING

NON-PHYSICAL VIRTUAL SPORTS

PHYSICAL VIRTUAL SPORTS

Total Prize Money in Esports per Year (1998-2021)



PLAYERS PROFILES

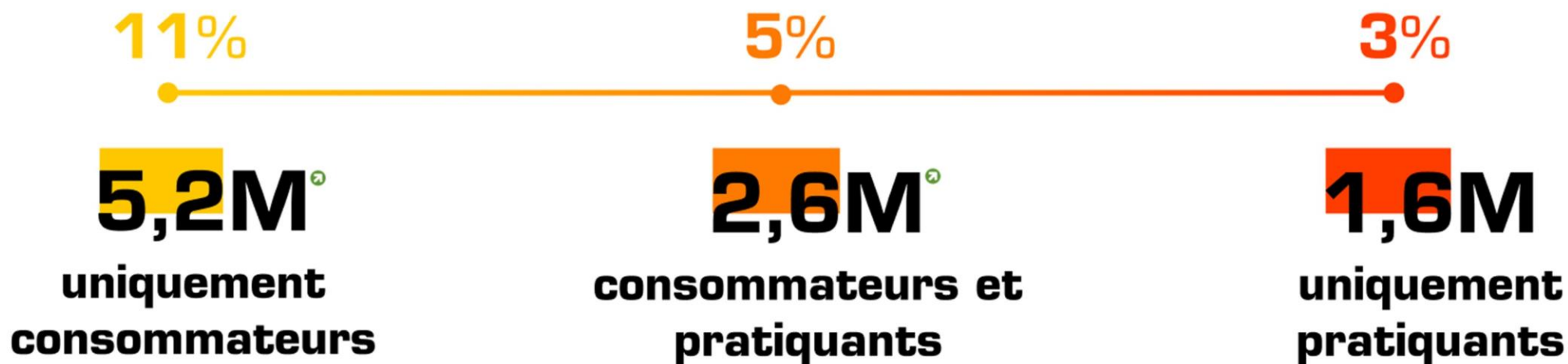




9 400 000

CONSOMMATEURS OU PRATIQUANTS

Soit **19%**[Ⓜ] des internautes 15+



DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT AMATEUR

2018

931 000

Esportif.ve.s
Amateurs

2,2%

Internautes 15+

2019

1 300 000

Esportif.ve.s
Amateurs

2,6%

Internautes 15+

2020

1 200 000

Esportif.ve.s
Amateurs

2,5%

Internautes 15+

2021

1 500 000

Esportif.ve.s
Amateurs

3,2%

Internautes 15+

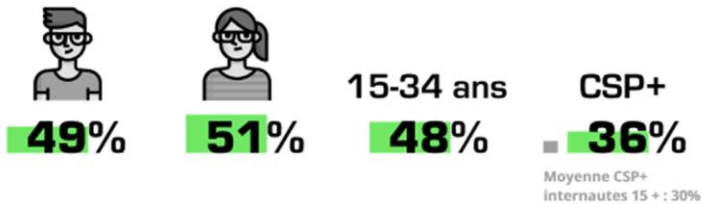
JOUEUR GRAND PUBLIC

9,7 MILLIONS

19,8% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition



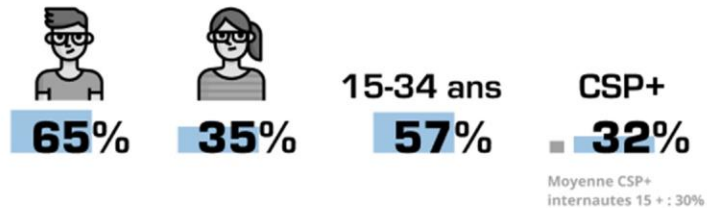
ESPORTIF LOISIR

2,7 MILLIONS

5,6% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition



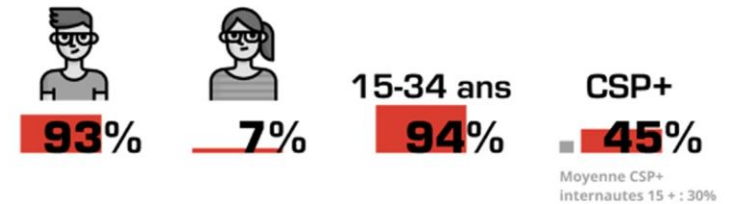
ESPORTIF AMATEUR

1,5 MILLIONS

3,2% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . AVEC compétition



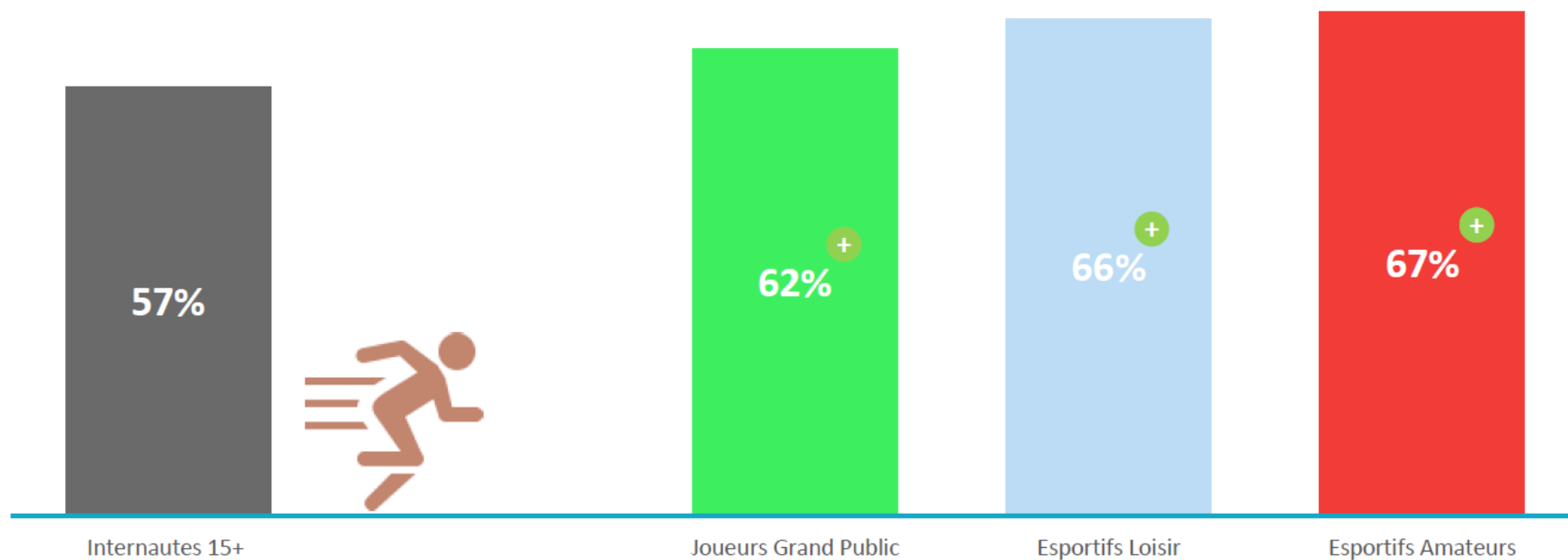
HABITUDES SPORTIVES

Habitudes sportives, culturelles et de loisirs

Le baromètre étendu est réservé uniquement aux membres élus, promoteurs, éditeurs et sympathisants de France Esports. Ce document interne contribue au financement de l'association, il ne doit pas être diffusé.



Je pratique une activité physique ou sportive régulière...



+ Significativement **supérieur** à l'ensemble des internautes

► Question : Concernant vos habitudes sportives... Pratiquez vous une activité physique ou sportive régulière ?

► Base : Ensemble des internautes 15+ (n=5551), Joueurs Grand Public (n=1171), Esportifs Loisir (n=233), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=477)

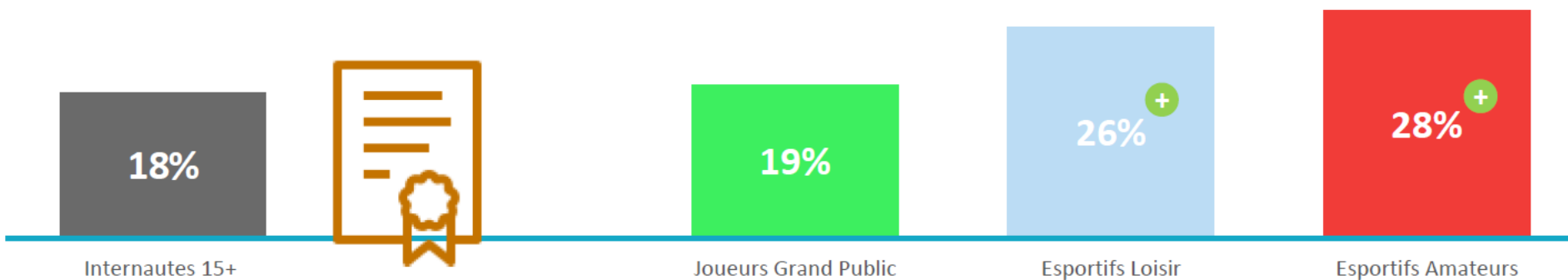
HABITUDES SPORTIVES

Habitudes sportives, culturelles et de loisirs

Le baromètre étendu est réservé uniquement aux membres élus, promoteurs, éditeurs et sympathisants de France Esports. Ce document interne contribue au financement de l'association, il ne doit pas être diffusé.



Je suis licencié dans un club sportif...



+ Significativement **supérieur** à l'ensemble des internautes

► Question : Concernant vos habitudes sportives... Êtes-vous licencié(e) dans un club sportif ?

► Base : Ensemble des internautes 15+ (n=5551), Joueurs Grand Public (n=1171), Esportifs Loisir (n=233), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=477)

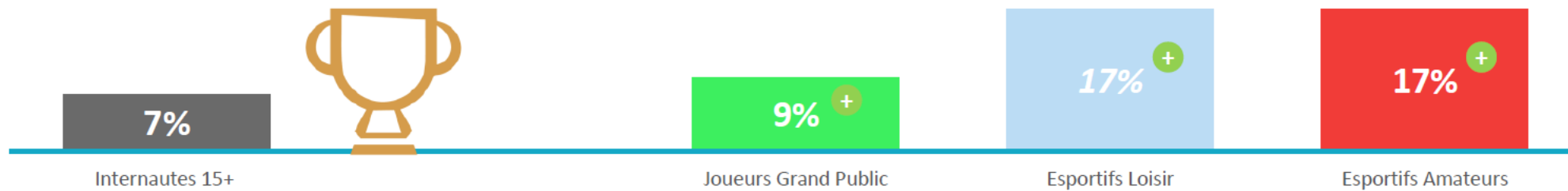
HABITUDES SPORTIVES

Habitudes sportives, culturelles et de loisirs

Le baromètre étendu est réservé uniquement aux membres élus, promoteurs, éditeurs et sympathisants de France Esports. Ce document interne contribue au financement de l'association, il ne doit pas être diffusé.



Je pratique le sport en compétition...



+ Significativement supérieur à l'ensemble des internautes

► Question : Concernant vos habitudes sportives... Pratiquez-vous le sport en compétition ?

► Base : Ensemble des internautes 15+ (n=5551), Joueurs Grand Public (n=1171), Esportifs Loisir (n=233), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=477)

IMC DES JOUEURS

Santé et bien-être

Le baromètre étendu est réservé uniquement aux membres élus, promoteurs, éditeurs et sympathisants de France Esports. Ce document interne contribue au financement de l'association, il ne doit pas être diffusé.



IMC moyen par catégorie

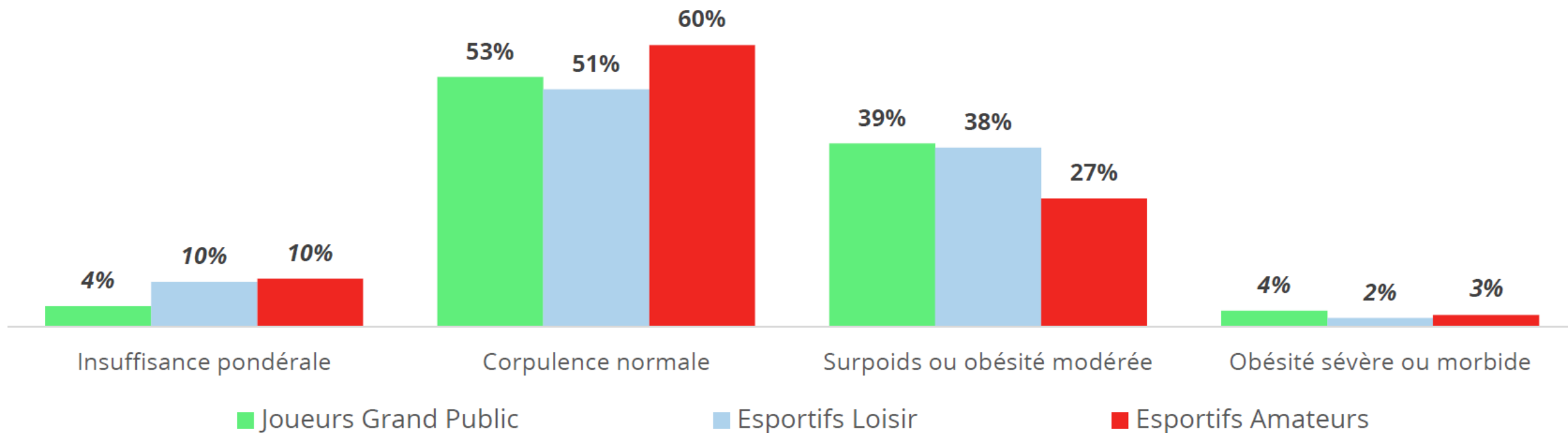
24,9

24,6

23,5

25,4

Internaute 15+ (*)



▶ Question : Quelle est votre taille en centimètres ? // Quel est votre poids en kilos ? [calcul de l'IMC : poids KG / taille M ²]

▶ Base : Joueurs Grand Public (n=890), Esportifs Loisir (n=237), Esportifs Amateurs du Collège des Joueurs (n=344)

▶ Insuffisance pondérale : IMC < 18,5 ; corpulence normale : IMC entre 18,5 et 25 ; surpoids ou obésité modérée : IMC entre 25 et 35 ; obésité sévère ou morbide : IMC > 35.

▶ (*) La moyenne française pour la population adulte est de 25,5 selon l'enquête Obepi-Roche 2020

HABITUDES DE JEU DES ESPORTIFS

Echauffements musculaires réguliers



Esportifs loisir **6%**

Esportifs amateurs **11%**

Pauses régulières en se déplaçant



Esportifs loisir **15%**

Esportifs amateurs **38%**

Etirements réguliers après la séance



Esportifs loisir **5%**

Esportifs amateurs **7%**

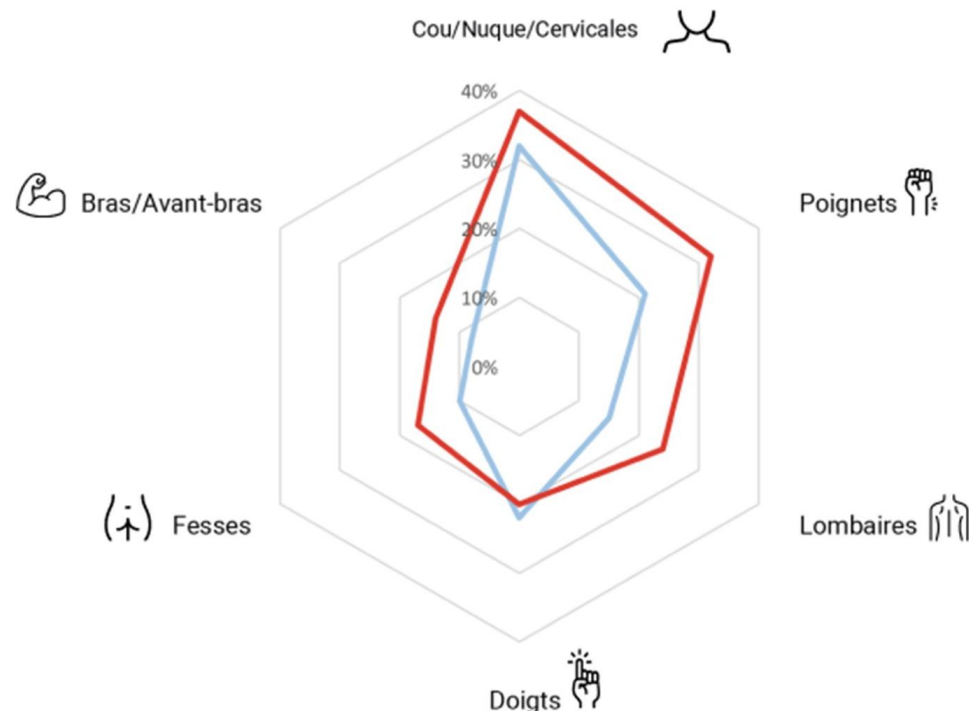
Régulier = régulièrement ou systématiquement lors de chaque session

DOULEURS PHYSIQUES LIÉES À LA PRATIQUE

Ont déjà ressenti une douleur physique

Esportifs loisir **67%**

Esportifs amateurs **72%**

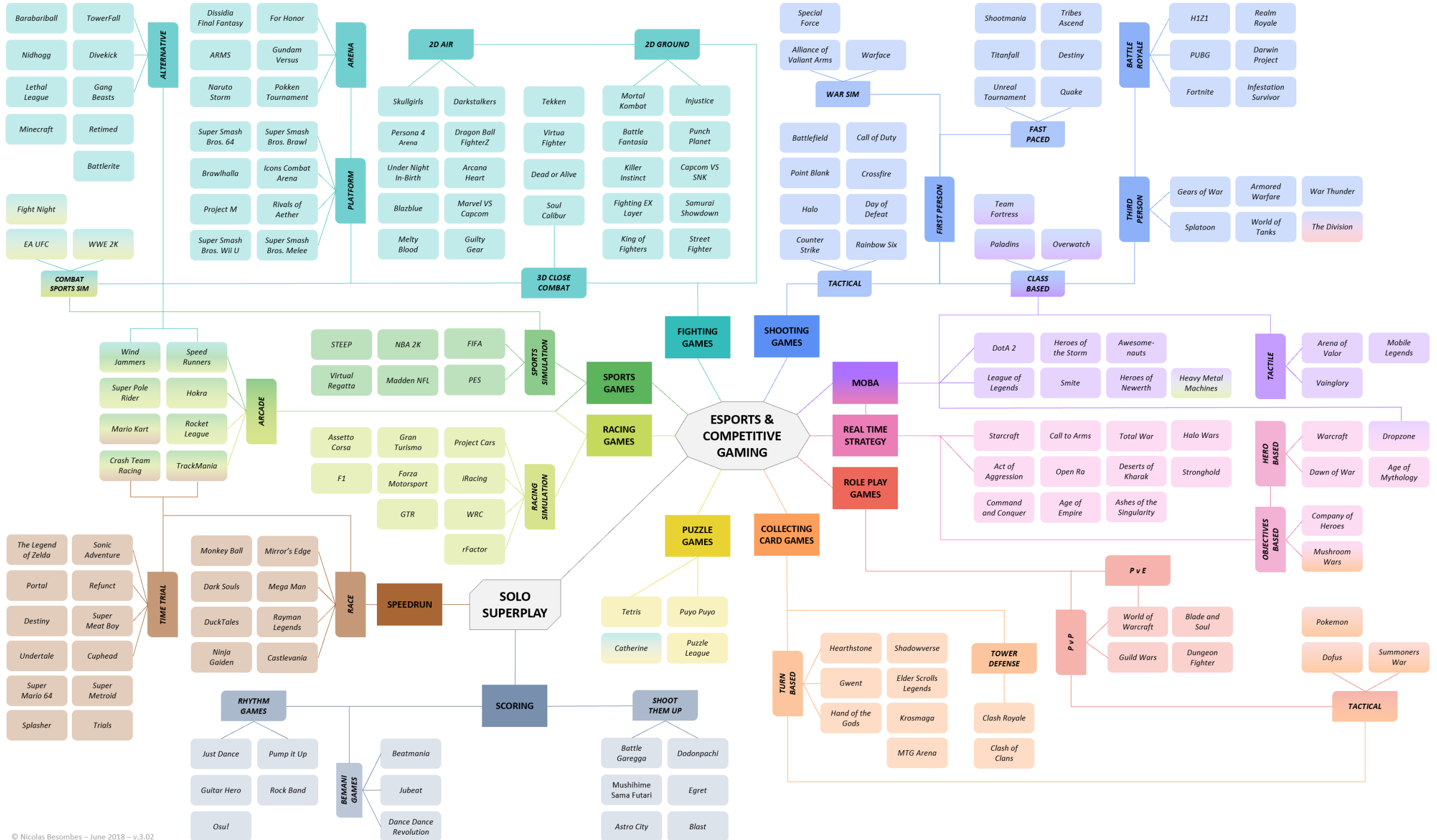


WHICH
GAMES?



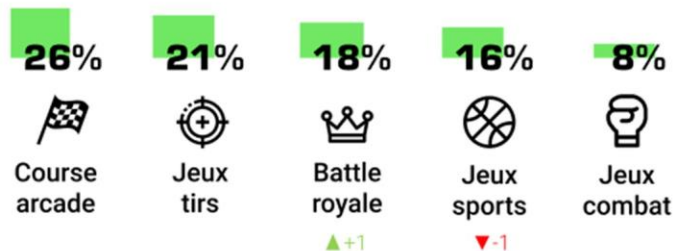
**ESPORTS &
COMPETITIVE
GAMING**





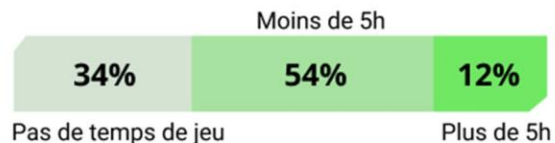
A QUOI JOUENT-ILS ?

GENRES DE JEUX

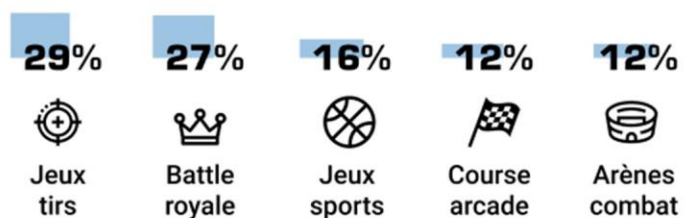


TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT

(Parties non-classées)

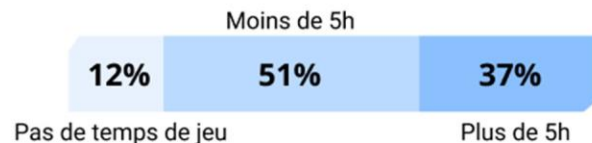


GENRES DE JEUX

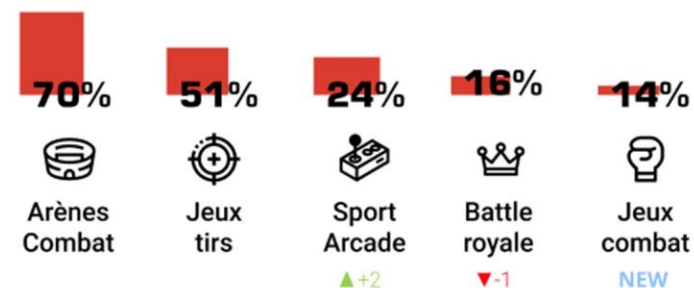


TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT

(Parties classées ou non)

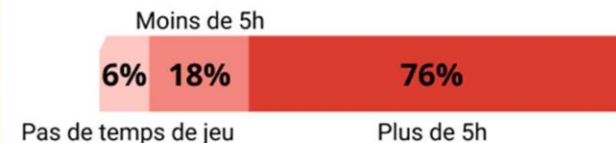


GENRES DE JEUX



TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT

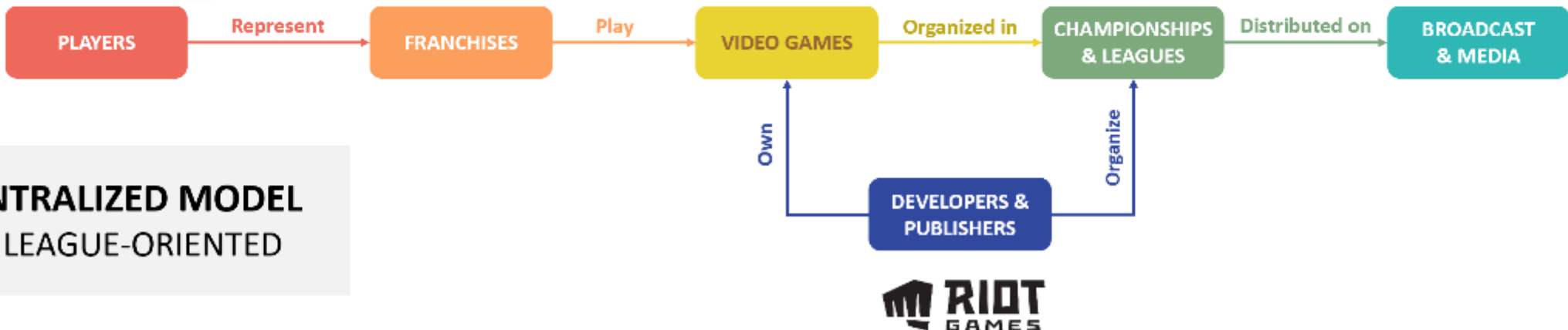
(Parties classées ou non)





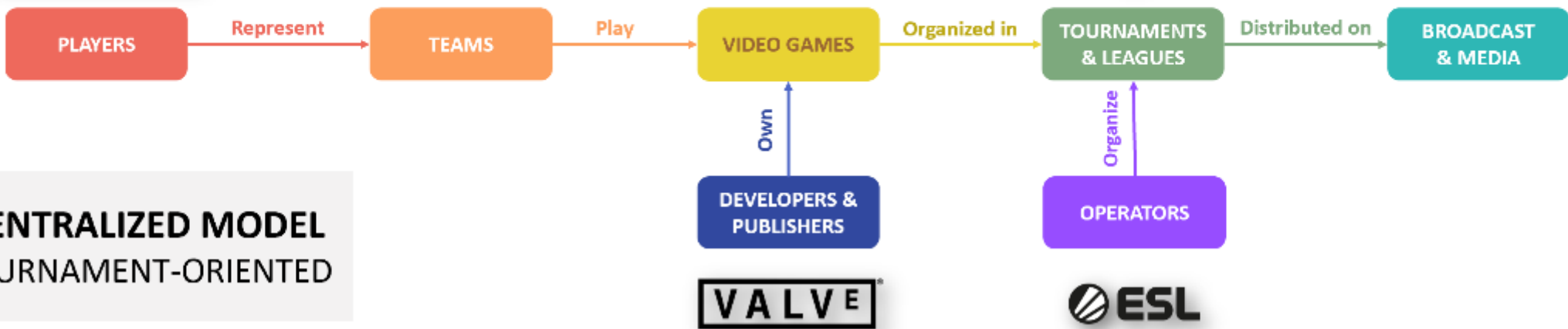
ESPORTS ECOSYSTEM

A



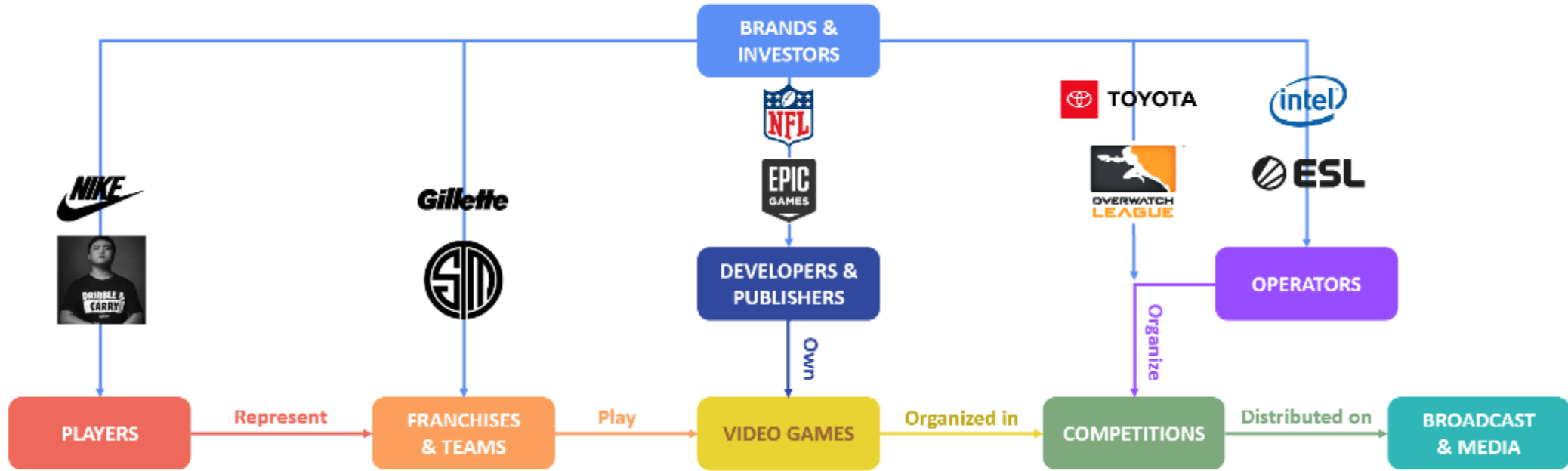
CENTRALIZED MODEL
→ LEAGUE-ORIENTED

B

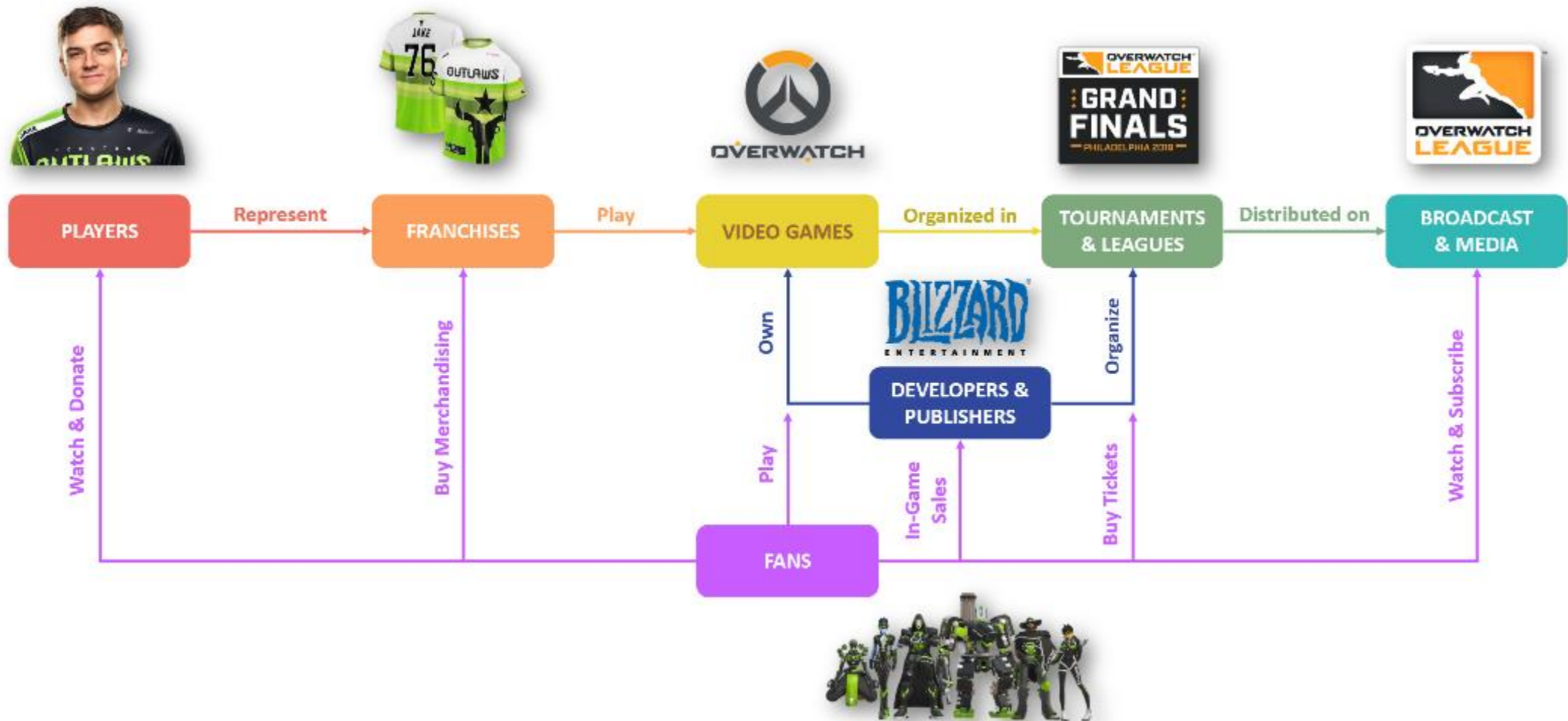


DECENTRALIZED MODEL
→ TOURNAMENT-ORIENTED

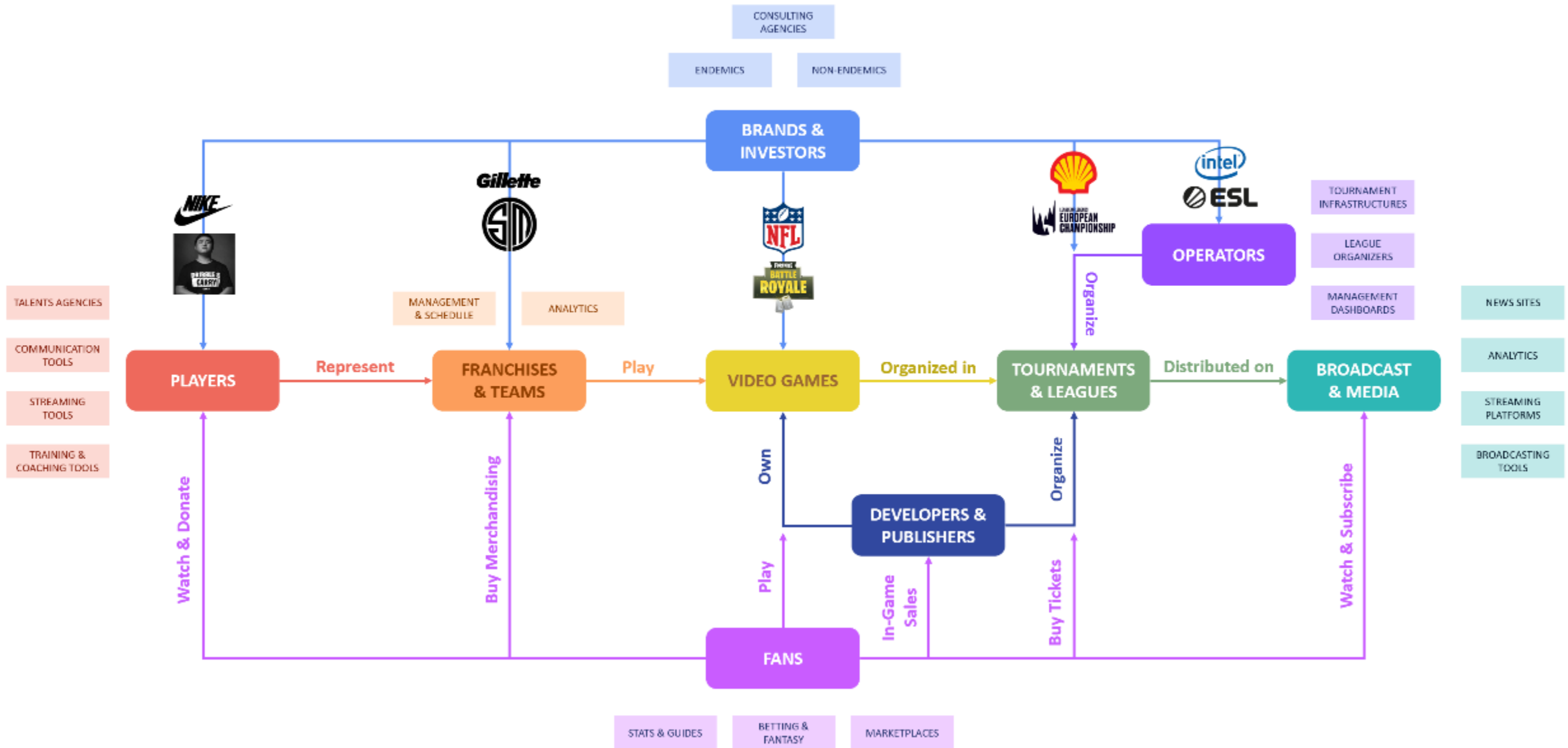
INVESTORS' STRATEGIES



FANS & CONSUMERS

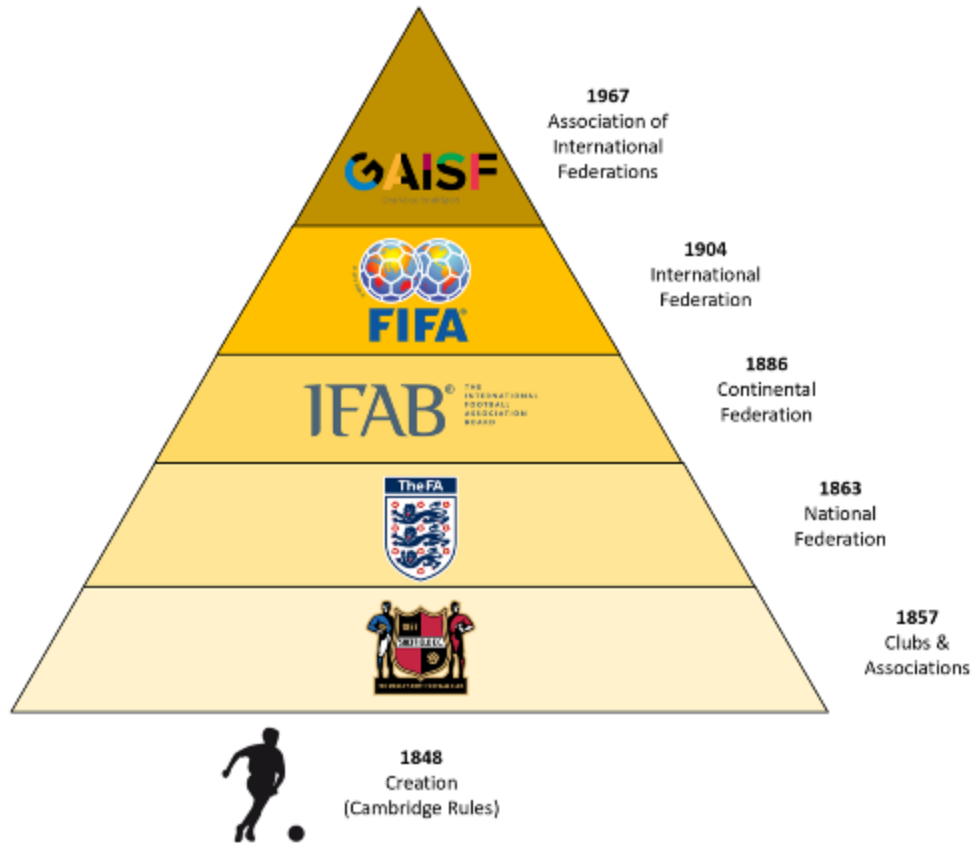


GLOBAL ESPORTS ECOSYSTEM & LANDSCAPE



PYRAMIDAL STRUCTURE

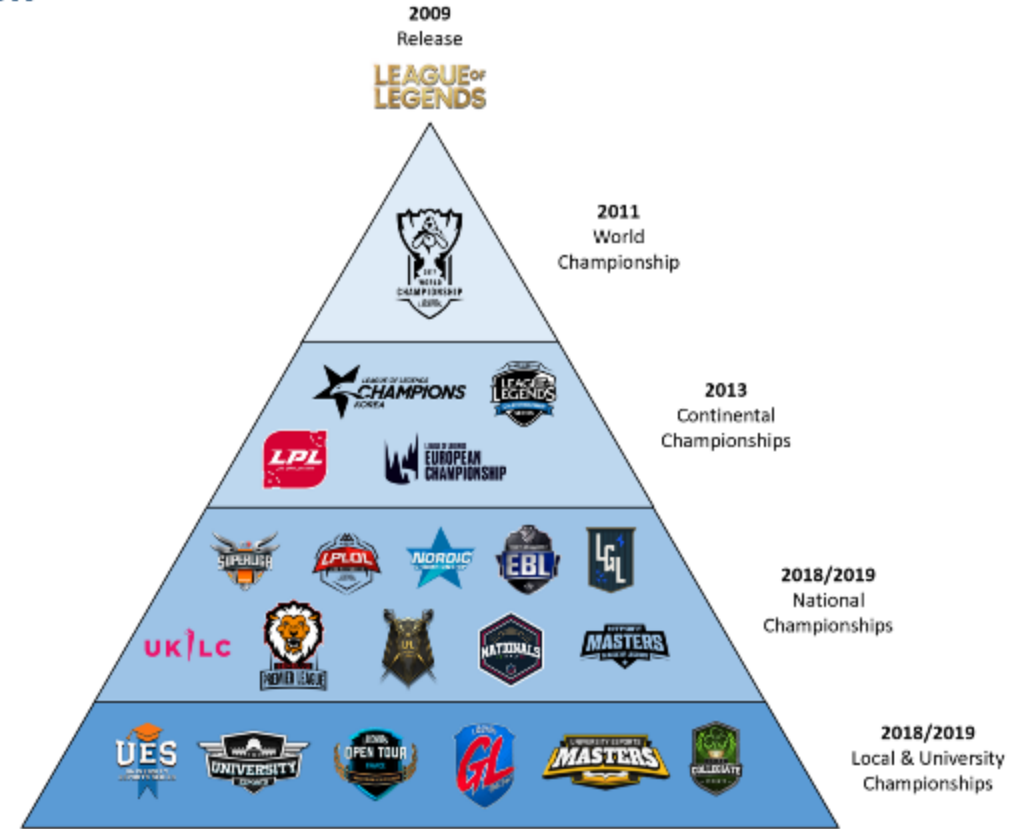
Structuring Process Bottom-Up vs Top-Down



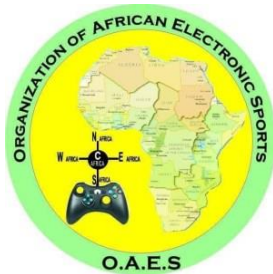
PROFESSIONAL
INTERNATIONAL
COMMERCIAL

TOP-DOWN

GRASSROOTS
LOCAL
SOCIAL



AFRICA



ASIA



AMERICA



EUROPE



NATIONAL/INTERNATIONAL ESPORTS ASSOCIATIONS/FEDERATIONS

© Nicolas BESOMBES – February 2020 – v.4

ASIA



EUROPE



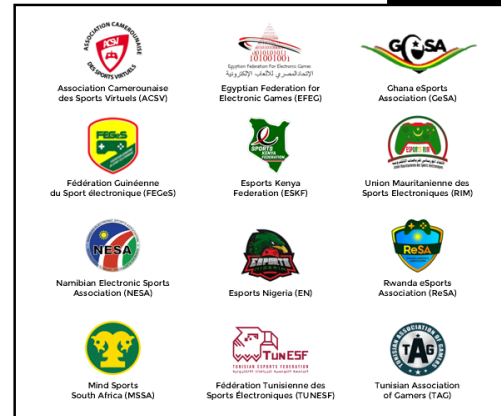
AMERICA



MIDDLE EAST



AFRICA



OCEANIA



INTERNATIONAL



CONTINENTAL



REGIONAL



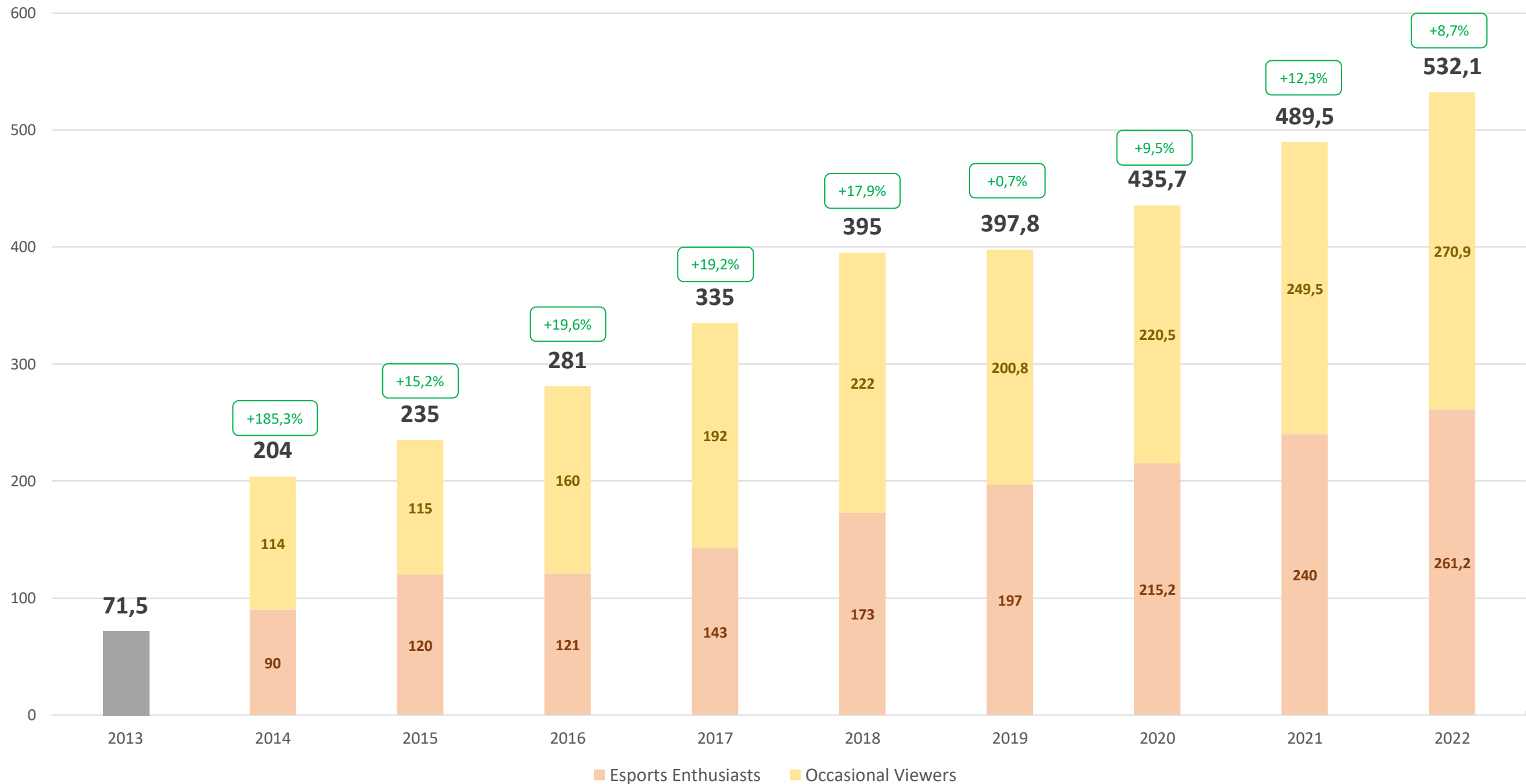


CONSOMMATION ET USAGES

FRANCE

ESPORTS GLOBAL AUDIENCE GROWTH

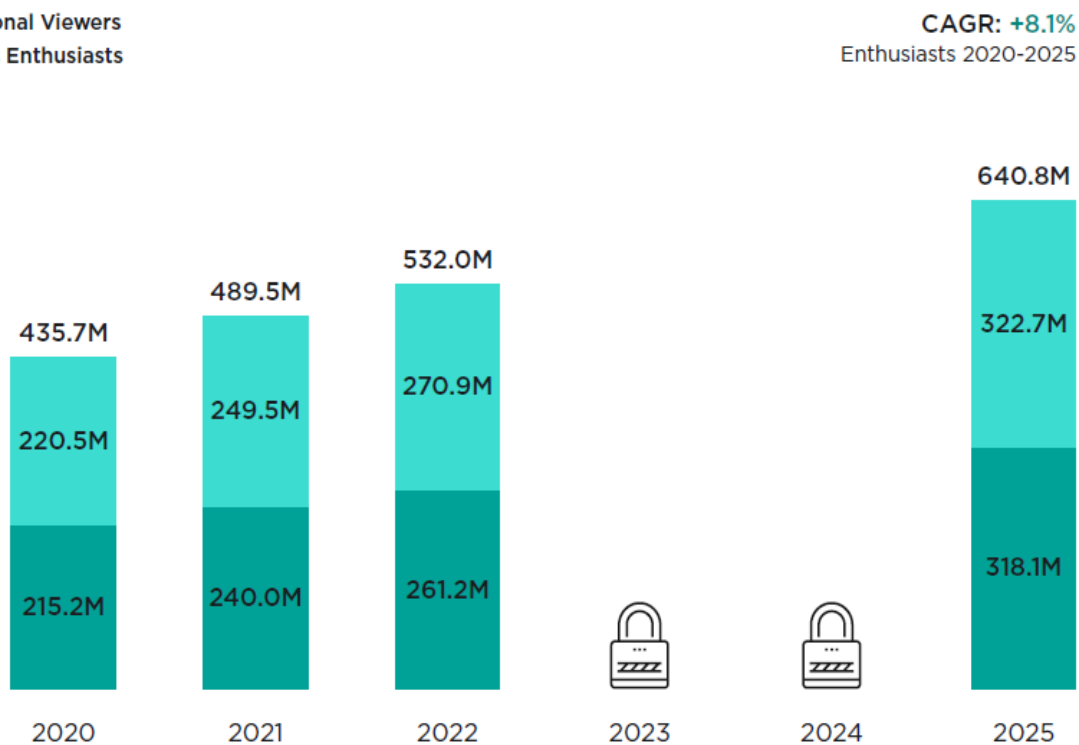
Data collected from Newzoo
Nico Besombes – April 2022



Esports Audience Growth

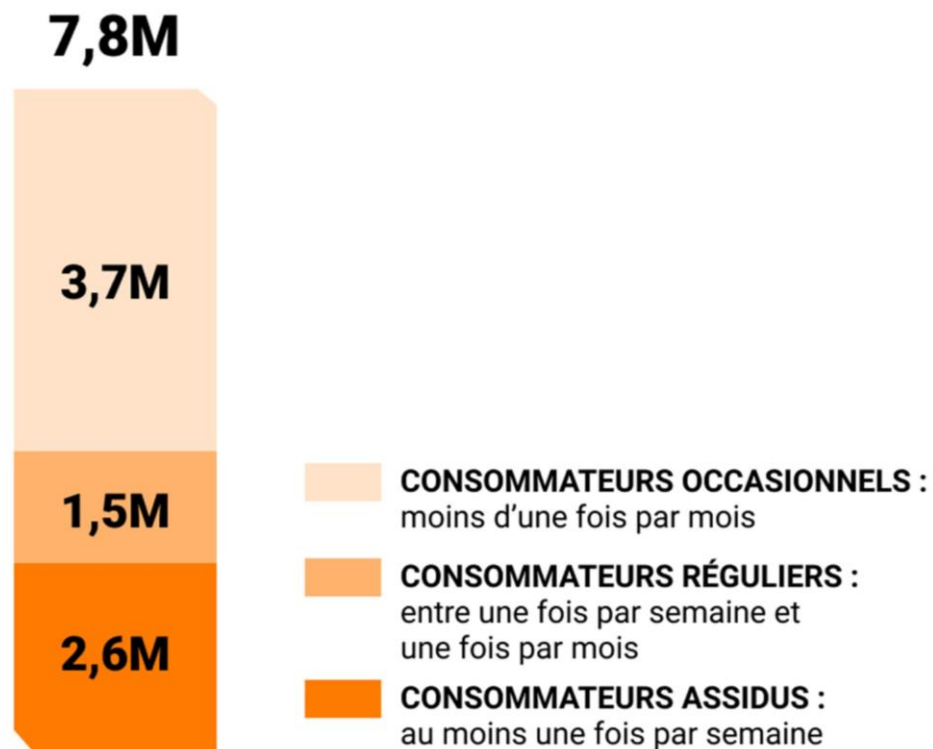
Global | 2020-2025

- Occasional Viewers
- Esports Enthusiasts

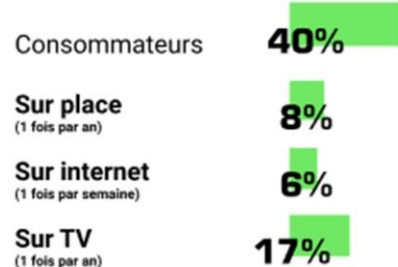


Due to rounding, Esports Enthusiasts and Occasional Viewers do not always add up to the total audience.

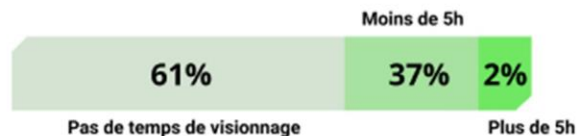
QUELLE FRÉQUENCE DE CONSOMMATION ?



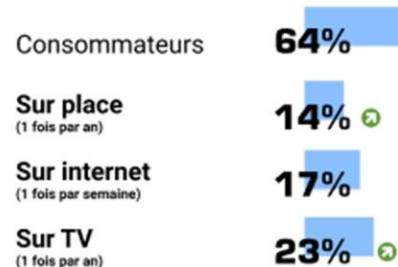
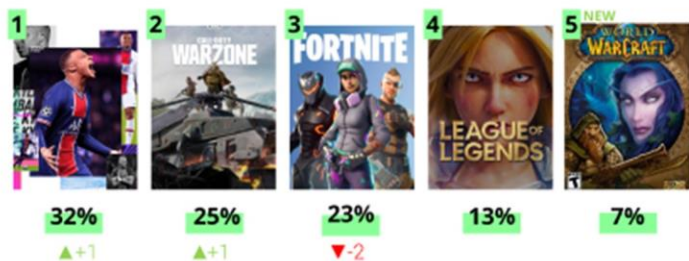
#BaromètreFranceEsports



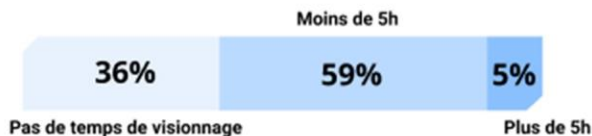
TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



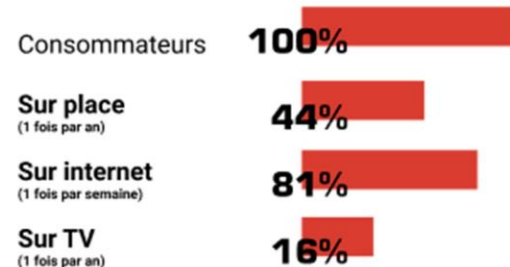
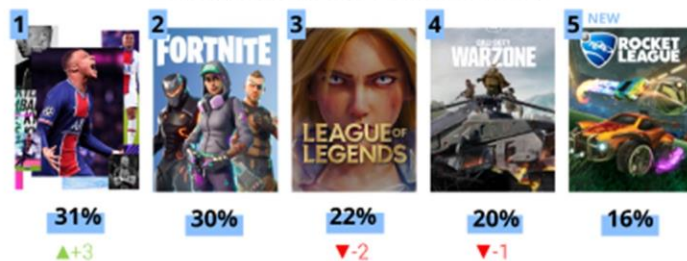
JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



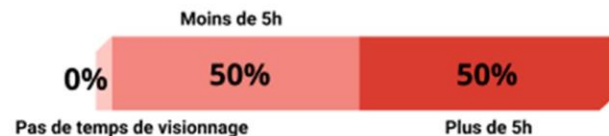
TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



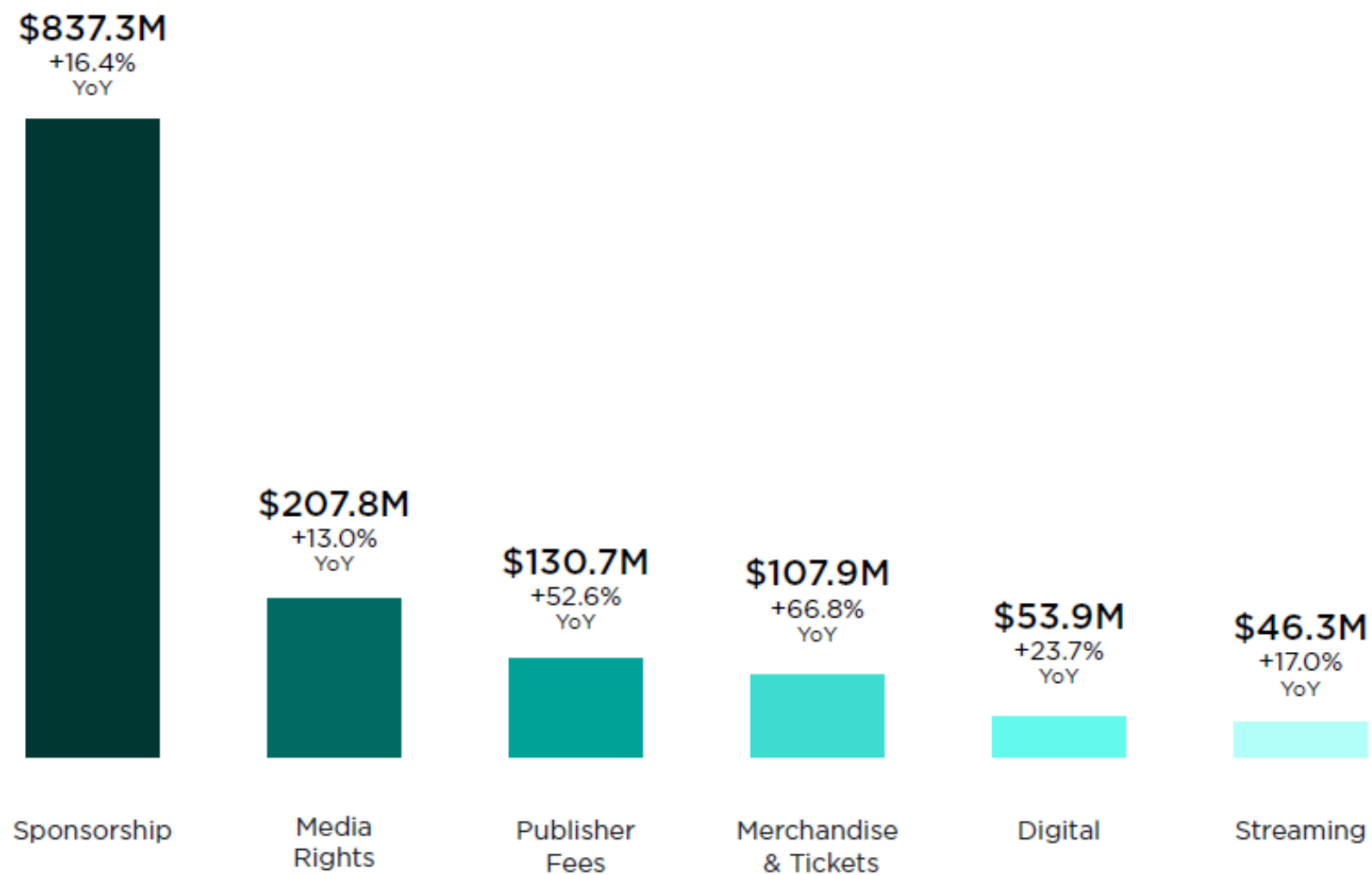


ÉVALUATION DU MARCHÉ

MONDE & FRANCE

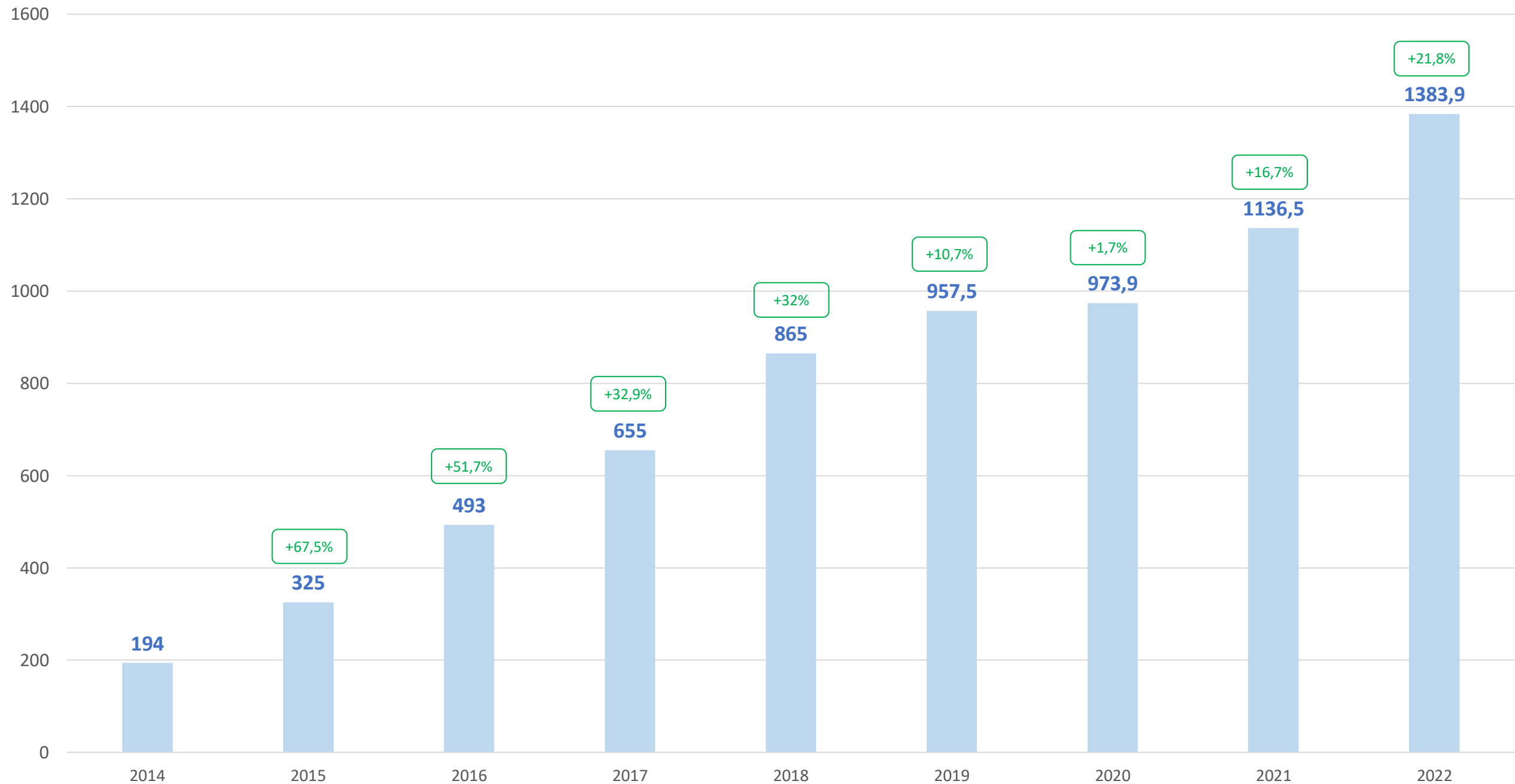
Esports Revenue Streams

Global | 2022



ESPORTS GLOBAL REVENUE GROWTH

Data collected from Newzoo
Nico Besombes – April 2022



L'ESPORT EN FRANCE

AU-DELÀ DU PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ, UN SECTEUR ÉCONOMIQUE EN PLEIN ESSOR

CHIFFRE D'AFFAIRES ESTIMÉ EN 2019



13,5 27%
millions d'euros



LES PRODUCTEURS ET DIFFUSEURS DE CONTENUS

9 18%
millions d'euros

50*
MILLIONS D'EUROS

* Hors investissement, hors acteurs transverses¹, éditeurs et développeurs de jeux vidéo
Source : étude Cepheid, estimation sur la base d'un échantillon représentatif par maillon + entretiens



LES ORGANISATEURS DE COMPÉTITIONS

13 26%
millions d'euros



LES ACTEURS MULTI-MAILLONS²

14,5 29%
millions d'euros

¹ Acteurs qui, au travers de leurs activités et métiers, œuvrent pour le développement et la croissance du secteur : investisseurs (publics ou privés), collectivités, cabinets de conseil, agences, écoles...

² Acteurs opérant sur plusieurs verticales différentes (ex : Webedia, GamersOrigin, Team aAa)

LES CHIFFRES DE L'EMPLOI

650 EQUIVALENTS TEMPS PLEIN



Source : étude Cepheid, estimation sur la base d'un échantillon représentatif par maillon + entretiens

³ L'Equivalent Temps Plein (ETP) correspond à une activité exercée sur la base d'un temps plein
La définition retenue n'inclut pas les bénévoles et prestataires de services externes – Source : étude Cepheid

DES INVESTISSEMENTS EN CROISSANCE



Sources :
spagne : tryurl.com/4trj18
UK : <https://tryurl.com/wyvx9xyn>

LA FRANCE ET SES VOISINS

	FRANCE	UK	ESPAGNE
C.A.	50M€	71M€	27M€
EMPLOIS ETP³	650	1214	800
JOUEURS PRO	189	N.C.	270



CRÉÉE EN AVRIL 2016

Association Loi 1901
soutenue par le
Secrétariat d'État
en charge du Numérique
(Ministère de l'Économie,
de l'Industrie et du Numérique)

À PROPOS DE FRANCE ESPORTS

Nos missions :

1. **PROMOUVOIR ET DÉVELOPPER L'ESPORT DE MANIÈRE DURABLE** à l'échelle locale, nationale et internationale.
2. **RASSEMBLER TOUS LES ACTEURS DE L'ESPORT** au sein d'une plateforme de collaboration efficace et d'un canal de communication fédéré.
3. Agir à titre de **REPRÉSENTANT PRINCIPAL AUPRÈS DES POUVOIRS PUBLICS** en ce qui concerne la facilitation d'une concurrence équitable dans l'esport.



SUMMARY

- ▶ France Esports is a NON-PROFIT **ASSOCIATION** which represents the **UNITED VOICE OF ESPORT** in France, from amateur/grass-root to professional actors. It protects the interests of its members.
- ▶ France Esports **DOES NOT ORGANIZE** national championships and **DOES NOT REGULATE** them. Some of its members do : publishers and league organizers.
- ▶ Esports in France is under the main umbrella of the **MINISTRY OF ECONOMY, INDUSTRY AND DIGITAL** and France Esports is the main contact of the various ministries (including sport)
- ▶ Esports in France **IS NOT RECOGNIZED AS A SPORT** by traditional sport governing bodies, and **THE ASSOCIATION DOES NOT SEEK IT**, as the sports legislation is very contraining
- ▶ France esports is one of the only associations in the world (along with Japan) to **BRING PUBLISHERS TOGETHER** in decision-making processes alongside players and promoters