

# Présentation eSport PlayStation Sponsors – 22 Juin 2016



# AGENDA

## 1. Contexte

- Qu'est ce que l'eSport
- Le marché eSport

## 2. Etat des lieux du eSport en France

## 3. Divers

# Contexte



# Contexte

Le jeu Vidéo est la première industrie culturelle en France avec 31 millions de joueurs soit 1 français sur 2 (1ère industrie dans le monde devant le cinéma et la musique).

Et avec un chiffre d'affaires de 3 milliards d'Euros réalisés en 2015\* en France.

Une nouvelle « catégorie du gaming » booste le secteur : le eSport.

\*source : L'Essentiel du jeu vidéo, marché consommation et usages - Février 2015, SELL



# Définition

Le Sport électronique (*en anglais eSport pour electronic sport*) désigne la pratique compétitive sur Internet (Online) ou en LAN-party (Offline), d'un jeu vidéo multijoueur par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeu.

Les meilleurs joueurs mondiaux du eSport se rencontrent lors de tournois dit « offline » tels que les plus influents comme l'ESWC, la MLG, la DreamHack ou encore l'EVO...

# l'eSport en quelques repères

Selon une étude réalisée par Newzoo\*, l'eSport au niveau mondial c'est :

- 195 millions\$ de C.A. générés en 2014 (estimé à 465 millions\$ en 2017).
- 89 millions de joueurs se sont affrontés en 2014 (145 millions en 2017).
- Une audience de 117 millions de spectateurs (190 millions en 2017).

=> Les plateformes de diffusions sur internet comme twitch et Youtube sont les relais principaux de cette diffusion mais les grands médias nationaux et internationaux, comme ESPN, l'Equipe, TF1 se positionnent pour diffuser les plus grands événements.

\* source : The Global Growth of eSports - Trends, Revenues, and Audience Towards 2017



# L'évolution de l'eSport



**2011** Amphithéâtre  
Jönköping, Suède



**Galen Center** **2012**  
Los Angeles-Etats-Unis



**2014** Sangam Stadium  
Séoul-Corée du Sud



**2016** Zenith de Paris

En 2011, la première édition des Mondiaux s'était tenue dans un amphithéâtre décrépi de Jönköping, une petite ville industrielle de Suède. L'automne dernier, c'est le Sangam Stadium de Séoul, théâtre du match d'ouverture de la Coupe du monde de football en 2002, qui accueillait **40 000 personnes**.

Source : l'Equipe explore – génération eSport

# L'eSport : les codes du business sportif

L'eSport est structuré comme un sport « traditionnel »:

- Des joueurs/Equipes
- De grandes compétitions
- Des spectateurs / téléspectateurs
- Des dotations importantes
- Des sponsors/équipementiers
- Des médias et des diffuseurs
- Des Commentateurs
- Entraîneurs
- Préparateurs

# L'écosystème eSport



# Le sport et l'eSport, 2 univers qui se mélangent

- Le club de football brésilien **Santos FC** est propriétaire de Dexterity Team, qui a plusieurs équipes pro d'eSport
- Le club de football Allemand **F.C Schalke 04** possède une équipe professionnelle qui participe à League of Legends Championship Series.
- Les club de football de **Wolfsburg** et **West Ham United** ont recruté des joueurs professionnels de FIFA
- La société de médias suédois Modern Time Group est propriétaire de l'**ESL** et de la **Dreamhack**. En parallèle, elle détient les droits télé de la **ligue des champions** de football dans son pays.

# Pour autant, l'eSport est-il un sport ?

La sociologie du sport retient quatre critères pour définir ce qu'est un sport :

- la motricité performante,
- l'existence de compétitions,
- des règles
- et des fédérations

Sur ces critères, les échecs et le bridge ont été officiellement reconnus comme sports par le CIO. C'est sur cette distinction, entre sports traditionnels et sports cérébraux, que le débat gagne en intérêt et en complexité.

**La réalité de l'univers de l'e-sport est au final bien loin de la caricature qui en est parfois faite : des geeks coupés du monde qui seraient l'exact opposé des athlètes traditionnels**

*(mission parlementaire Mars 2016)*

# Le Statut du eSport en France

## Les règles : La loi pour une République numérique

Les conclusions du rapport parlementaires dans le cadre de l'examen au Sénat du PJJ numérique sont positives sur la nécessité de reconnaître les compétitions de jeux vidéo afin :

- de sécuriser juridiquement l'organisation de ces compétitions
- de clarifier le statut social des joueurs professionnels
- d'encourager le développement du secteur en France

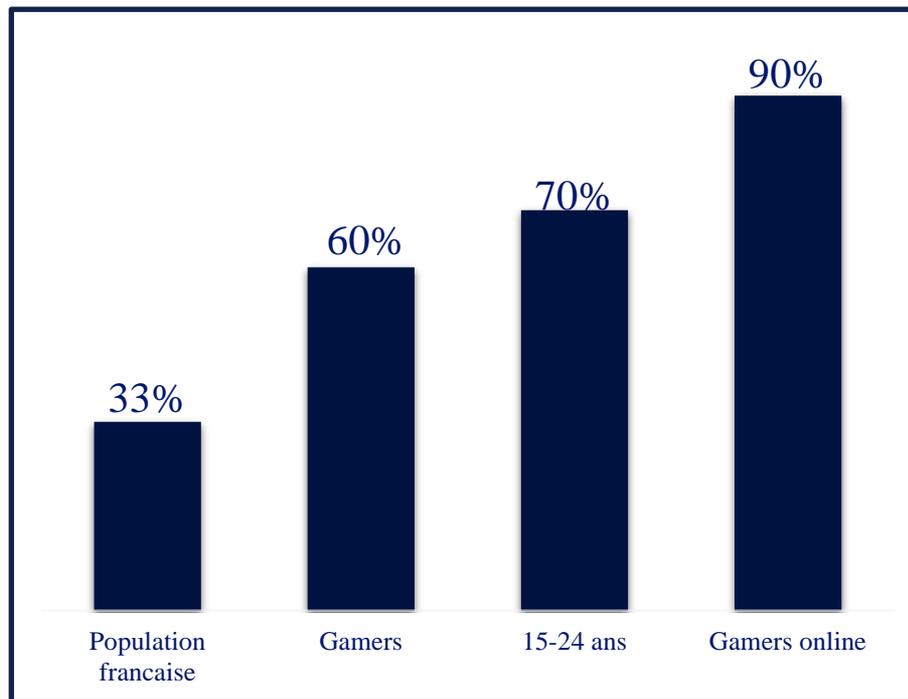
## La Fédération France-Esport

- Encadrement légal des compétitions,
- Création d'un statut légal des compétiteurs
- Traitement les sujets des diffusions télévisées
- Développement d'événements de statures internationales



# Etat des lieux du eSport en France

# Connaissance du eSport



**L'eSport : Un phénomène mainstream ancré dans la culture des plus jeunes et particulièrement chez ceux qui jouent aux jeux vidéo.**

*\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2016 – STAM Consulting*

# L'intérêt pour l'eSport



de la population  
française s'intéresse à  
l'eSport

soit plus de 7,5 millions  
d'individus

\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2016 – STAM Consulting

# La pratique du eSport



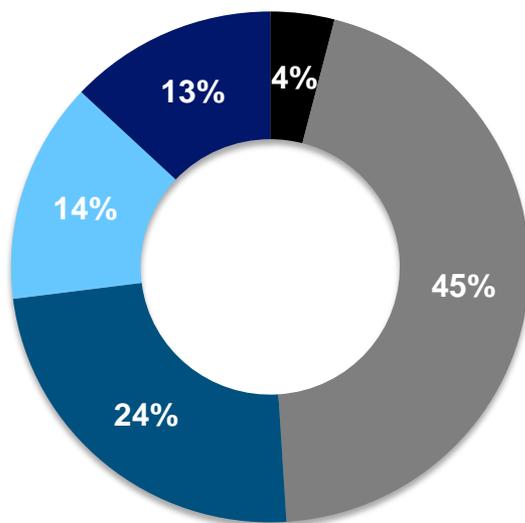
**6,4% de la population  
française a participé à  
des compétitions  
d'eSport**

**soit 2,8 millions d'individus**

\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2017 – STAM Consulting

# Profil des eSporter par âge

eSporters



**45% des pratiquants d'eSport ont entre 15 et 24 ans.**

■ Moins de 15 ans

■ 15-24 ans

■ 25-34 ans

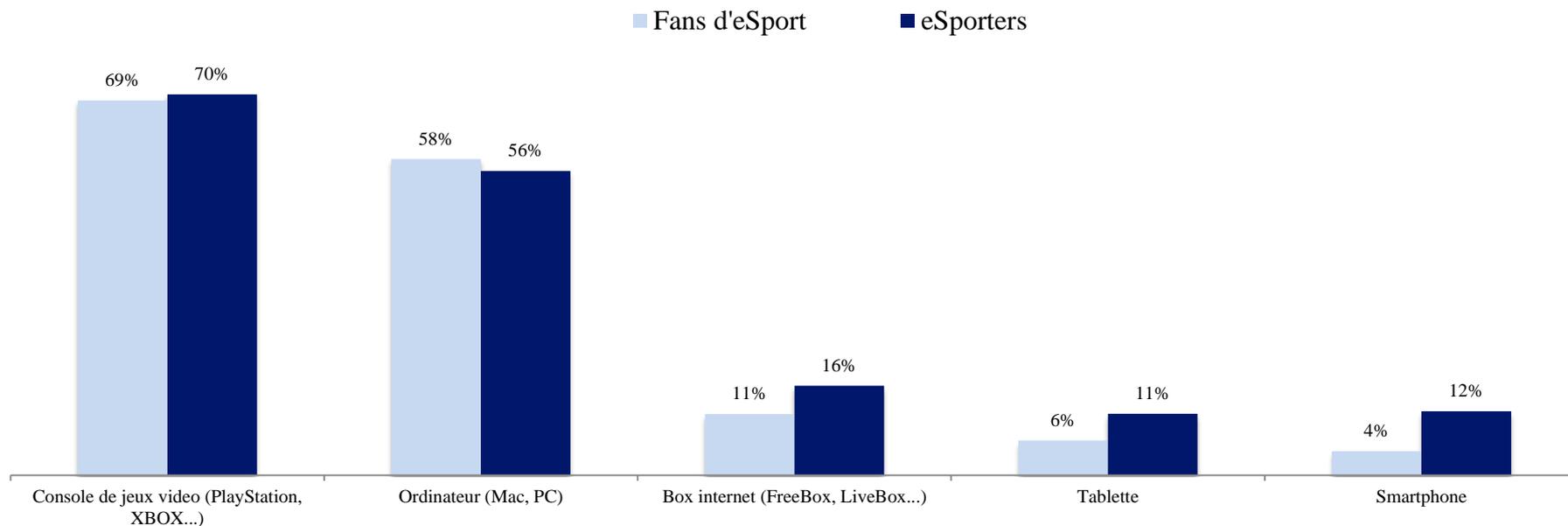
■ 35-44 ans

■ Plus de 45 ans

*\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2017 – STAM Consulting*

# La Console : support privilégié de l'eSport

Pour les eSporters et les Fans d'eSport, les consoles de jeux sont les supports les plus appropriés à la pratique du eSport.



\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2016 – STAM Consulting

# La Vision du eSport

**50% des Fans d'eSport  
considèrent l'eSport  
comme un « vrai » Sport**



*\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2017 – STAM Consulting*

# L'eSport en tant que pratique sportive

- **Pour les 15-24 ans** : l'eSport est dans le **Top 4** des pratiques sportives/loisirs sportifs (derrière la musculation, le vélo et le football)
- **Pour les Gamers** : L'eSport se place dans le **Top 5** des pratiques sportives/loisirs sportifs (derrière la marche, la natation, le vélo et le Foot)
- **Pour la population française** : L'eSport se place dans le **Top 15** des pratiques sportives/loisirs sportifs

*\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2017 – STAM Consulting*



# **l'eSport ne remplace pas la pratique sportive, il l'encourage...**

**94% des Fans et pratiquants de eSport pratiquent un sport/loisir sportif .**

**Vs 58% pour la population française**

\*source : Etat des lieux du eSport en France – Mars 2016 – STAM Consulting

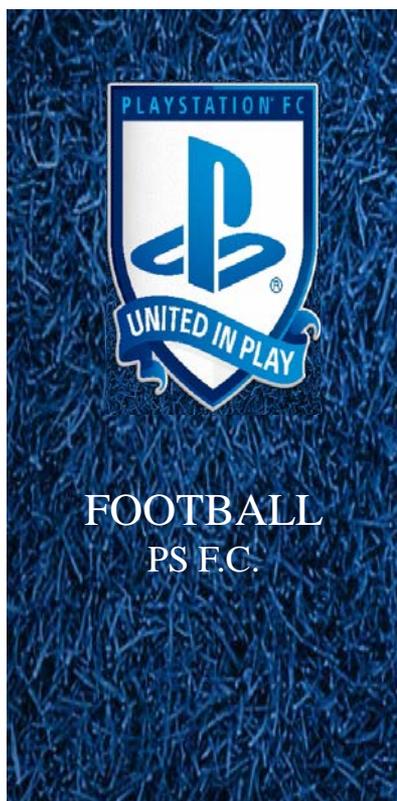


# L'eSport et PlayStation



# L'eSport au cœur de la stratégie sport

## La console des Jeux de Sport



## La console de tous les Sportifs