

Médias & Esport

Plongée dans l'Esport :

Mise à jour sur un phénomène mondial en pleine expansion



 thinkmarket



Qu'est-ce que l'Esport ?

Comment définir le Esport ?

L'Esport se définit comme « **la confrontation de joueurs par écrans interposés** ».

D'après *France Esports*, 3 critères sont essentiels à la pratique :

- **l'affrontement**
- **les joueurs**
- **le support électronique** (principalement le jeu vidéo)

L'Esport dans le temps

Depuis ses débuts à la fin des années 90, la Corée du Sud et les États-Unis ont fait figure de pionniers dans cette discipline.

La pratique se développe en France au milieu des années 2010.

Depuis 2017, les compétitions de jeux vidéo sont officiellement reconnues comme sport par le Comité International Olympique.



Avec l'essor de l'Esport ces dernières années, la réflexion ne cesse d'être poussée quant à sa place parmi les pratiques sportives classiques, notamment parmi les disciplines olympiques.



Une réelle démocratisation de l'Esport s'observe en France

Dans l'événementiel

- 50 000 spectateurs à l'Accor Arena pour le BLAST Paris Major 2023
- 4 jours de compétition sur le jeu vidéo Counter-Strike
- Des matchs avec des joueurs professionnels du monde entier et retransmis à l'international




BLAST.TV
PARIS MAJOR

Dans l'éducation

La 1ère section Esport au lycée à Nancy :

- Une promotion de 30 élèves avec 8 heures par semaine d'entraînement à l'Esport, sur le modèle du sport études
- Objectif : encadrer les futurs acteurs Esport en leur apprenant à analyser des stratégies de jeux, faire du coaching de performance, gérer une communauté et leur image...

En 2025 : un campus dédié à l'Esport à Tourcoing de 10 500 m2 de locaux



Avec l'arrivée des JO en 2024 : l'Esport est en passe de devenir incontournable

La semaine olympique de l'Esport à Singapour en 2023

- **Objectif** : Réunir les sports virtuels et la communauté sportive en mettant l'accent sur les jeux de sport en réalité virtuelle ou de simulation
- La France est candidate à l'organisation de la 2ème édition en 2024 : une volonté du gouvernement de faire de la France un acteur majeur du secteur

La première commission Esport aux JO 2024

- **Lancement d'une commission dédiée à l'Esport**
- **Objectif** : attirer un nouveau public en complétant et en améliorant les sports olympiques traditionnels



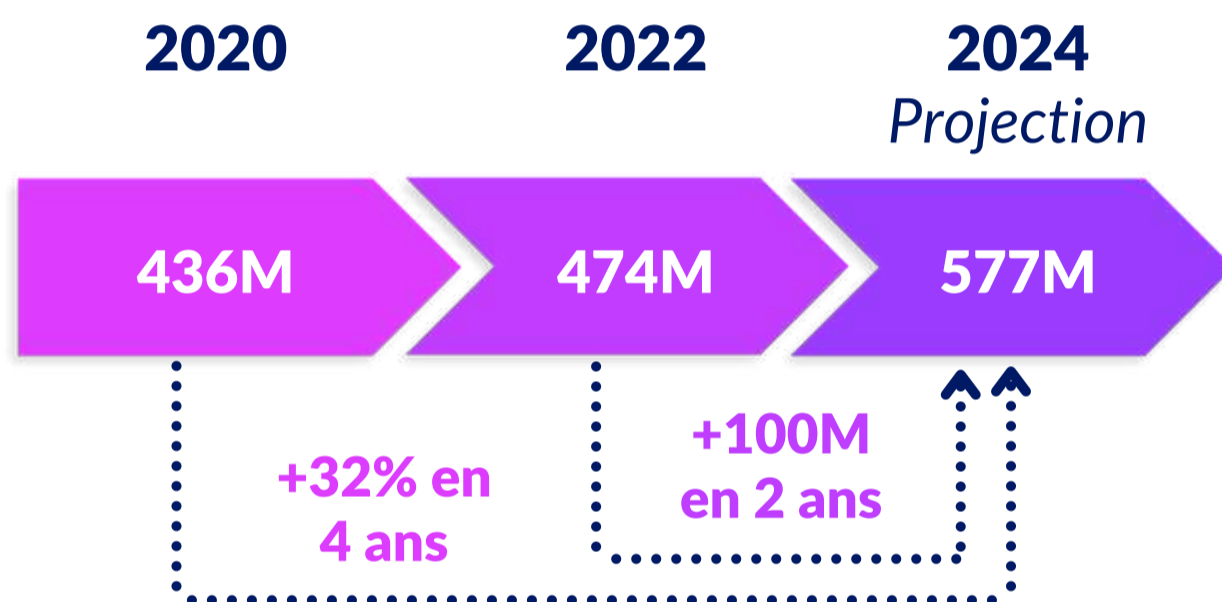
Avec un marché et des usages en plein essor, l'Esport est un phénomène de société laissant présager un avenir prometteur (1/2)



MARCHÉ MONDIAL

Une audience en hausse de +30% en 4 ans

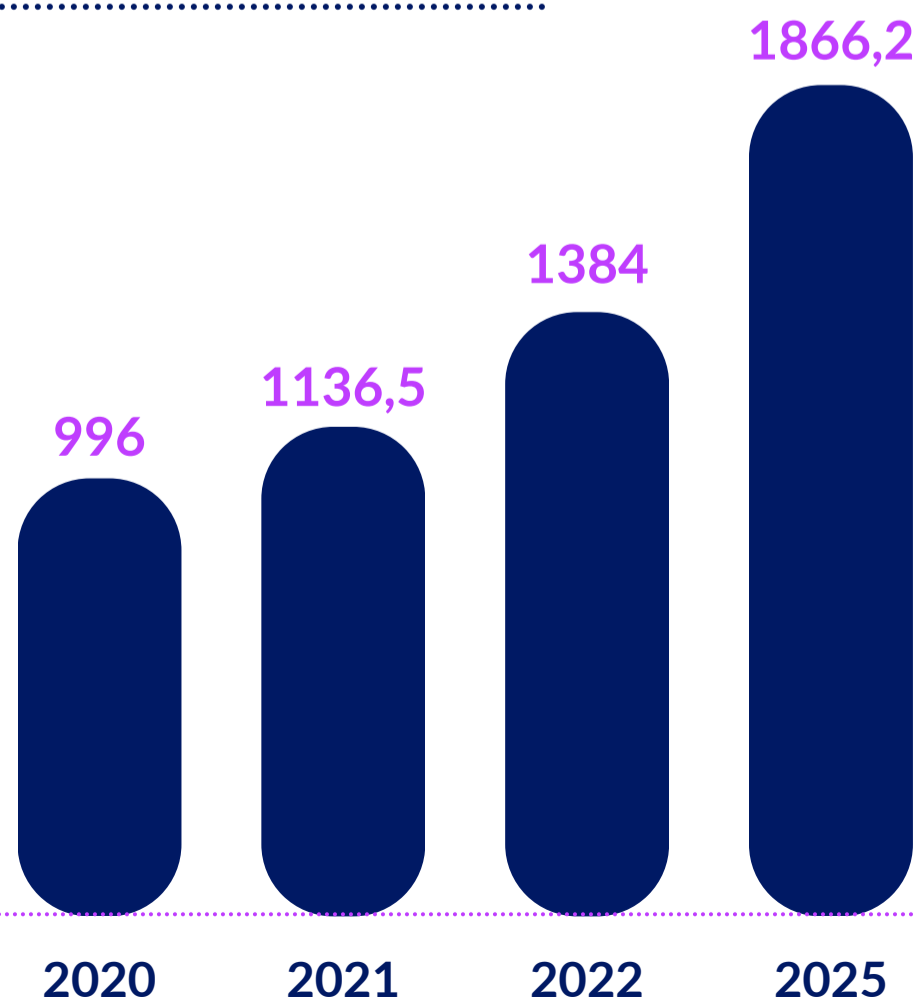
Audience mondiale des événements Esport*



*Répartie entre spectateurs occasionnels et assidus

Une multiplication par 2 estimée des recettes en 5 ans

Recettes du marché mondial de l'Esport (en millions de dollars)



Sources : Revenus du marché de l'Esport dans le monde de 2019 à 2024

Avec un marché et des usages en plein essor, l'Esport est un phénomène de société laissant présager un avenir prometteur (2/2)



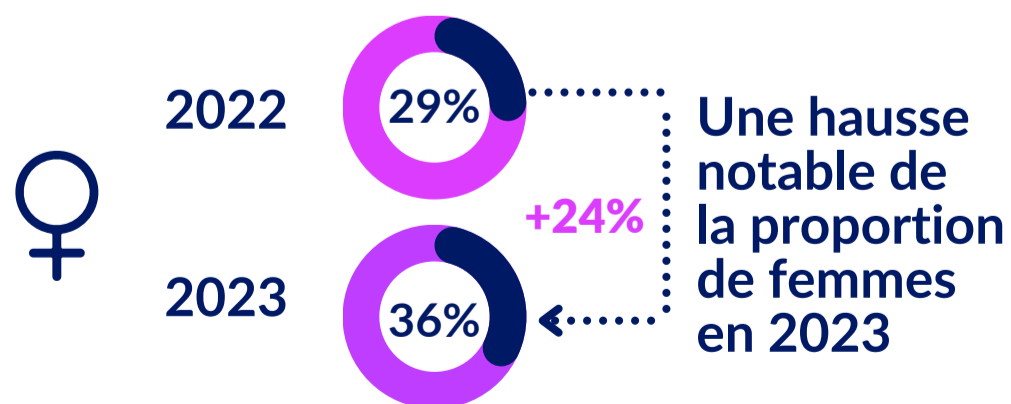
MARCHÉ FRANÇAIS

Un engagement fort autour du Esport

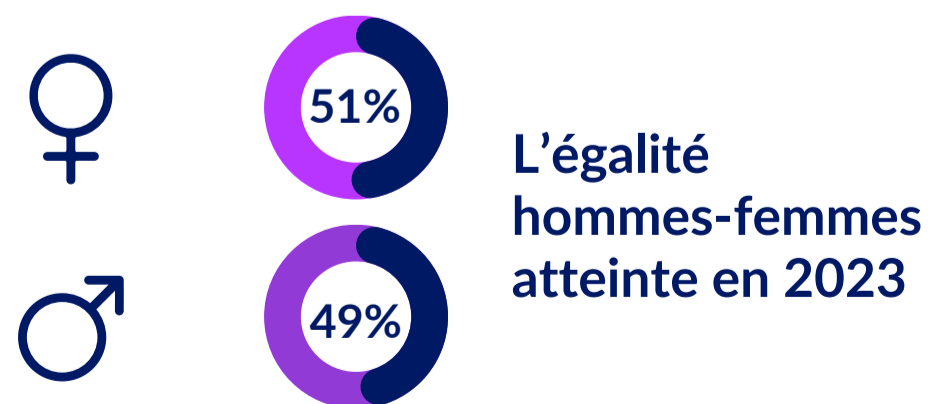
- **11,8M** d'internautes de 15 ans et plus s'intéressent à l'Esport (23% des internautes 15+)
- **10,4M** de fans ont regardé au moins une compétition dans l'année (+0,9M vs 2022)

Une cible plus large et plus féminine

Catégorie Esports loisir 3,7M d'individus



Catégorie joueurs grand public 7,8M d'individus



Le marché de l'Esport présente un fort potentiel de croissance, ouvrant la voie à des opportunités de développement business importants. C'est particulièrement le cas dans le secteur des médias avec un véritable enjeu de se positionner et tirer profit de cet essor mondial.

Vous souhaitez en savoir plus sur le sujet du Esport et notre expertise média ?

Contactez-nous  contact@thinkmarlet.fr



Retrouvez Thinkmarket sur :



Pour en savoir plus : www.thinkmarket.fr

