



**GOUVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

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

Paris, le 03/06/2021

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 Cepheid de janvier 2020 à septembre 2020.

Véritable opportunité de rayonnement international et de soft power pour la France, l'émergence de l'esport en France contribuera également au développement de secteurs technologiques connexes tels que les **technologies immersives, la cybersécurité, l'intelligence artificielle ou encore le big data.**

L'étude a produit 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 des compétitions de jeux vidéo :

- Sur un marché mondial estimé à 2,96 Mds d'euros d'ici 2022, la France affiche un niveau d'activité modeste mais encourageant avec un chiffre d'affaires en 2019 **estimé à 50 M €** ;
- La filière, encore récente, repose sur un écosystème dynamique et passionné comptant 645 emplois, 189 joueurs professionnels et de nombreuses associations. Tous contribuent à inscrire petit à petit la France dans le palmarès des meilleures équipes et joueurs mondiaux ;
- Cette dynamique positive se traduit par les investissements dans le secteur qui sont en constante hausse passant de **5 M€ en 2017 à 29 M€ en 2019.**

L'étude a également permis, grâce à des comparaisons internationales, d'identifier des bonnes pratiques et des opportunités fortes pour 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 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.

- **Le développement des compétitions de jeux vidéo mobiles constitue une piste de diversification des activités et des revenus pour le secteur** d'autant plus que le mobile, qui nécessite des investissements moindres pour l'entraînement, permet d'élargir la pratique sportive à de nouvelles cibles qui en sont traditionnellement éloignées.
- **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.
- **La pratique sportive progresse de façon importante en France.** Afin de profiter de cette dynamique et pour se positionner à l'international, la France gagnerait à renforcer l'encadrement de la pratique professionnelle comme en Corée du Sud et au Danemark.

Enfin, l'étude a formulé des recommandations pour l'élaboration des politiques publiques visant le développement du secteur parmi lesquelles figurent :

- l'évaluation des besoins en compétences du secteur
- le développement des synergies avec les filières connexes
- 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 esport pour la promotion de l'esport dans les territoires
- la revue du modèle de l'écosystème amateur et la définition d'un code de conduite pour une pratique sportive amateur responsable
- la modernisation des espaces de pratique

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

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>

**Direction générale des entreprises**

Anne Virlogeux - 01 79 84 30 70  
Pauline Manier – 01 79 84 31 94

**Direction des Sports**

[sec.presse.sports@sports.gouv.fr](mailto:sec.presse.sports@sports.gouv.fr)

## **Direction générale des entreprises**

Anne Virlogeux - 01 79 84 30 70  
Pauline Manier – 01 79 84 31 94

## **Direction des Sports**

[sec.presse.sports@sports.gouv.fr](mailto:sec.presse.sports@sports.gouv.fr)