



**GOVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**LES DOSSIERS**  
DE LA DGE

Études Économiques

**RAPPORT**

# ANALYSE DU MARCHÉ ET PERSPECTIVES POUR LE SECTEUR DE L'ESPORT

## ÉTUDE PIPAME

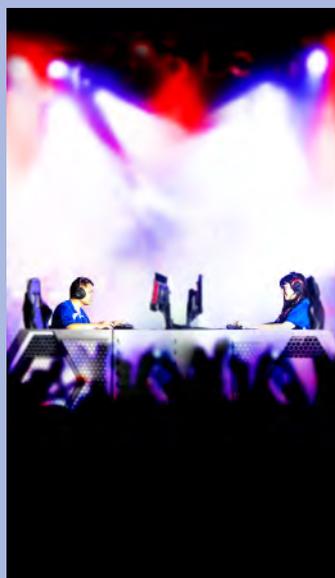
**Réalisation de l'étude :**  
CEPHEID Consulting

**Directeur de la publication :**  
Thomas Courbe

**Date de parution :** Juin 2021

**Édition :**  
Bureau de la communication - DGE

**ISSN :** 2727-1501 (en ligne)  
**ISBN :** 978-2-11-162213-5 (en ligne)



## **Avertissement**

La méthodologie utilisée dans cette étude ainsi que les résultats obtenus relèvent de la seule responsabilité du prestataire ayant réalisé cette étude, CEPHEID Consulting. Ils n'engagent aucunement la Direction générale des Entreprises (DGE). Les parties intéressées sont invitées, le cas échéant, à faire part de leurs commentaires à la DGE.

# SOMMAIRE

---

<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>3</b>
<b>PRÉAMBULE .....</b>	<b>5</b>
1. Résumé.....	5
2. Introduction et objectifs.....	6
a) Première phase : diagnostic et état des lieux du secteur .....	6
b) Deuxième phase : conception et priorisation de scénarios de projection.....	6
c) Troisième phase : recommandations.....	7
3. Contexte .....	7
4. Définitions et concepts clés .....	7
a) S’agissant des maillons de la chaîne de valeur retenue.....	7
b) S’agissant des autres parties prenantes mentionnées.....	8
c) S’agissant de la partie prospective.....	9
<b>PARTIE 1 – DIAGNOSTIC &amp; BENCHMARK .....</b>	<b>10</b>
<b>I. ÉTAT DES LIEUX.....</b>	<b>10</b>
1. Analyse qualitative.....	11
a) Axe politique.....	11
b) Axe économique.....	14
c) Axe social.....	21
d) Axe technologique.....	23
e) Axe environnemental .....	24
f) Axe législatif .....	25
2. Analyse quantitative.....	29
a) Méthodologie .....	29
b) Revenus 2019.....	31
c) Emplois 2019.....	32
d) Acteurs 2019.....	33
e) Investissements 2017-2019.....	35
<b>II. BENCHMARK .....</b>	<b>39</b>
1. Méthodologie .....	40
a) Choix de l’échantillon .....	40
b) Principes de notation .....	40
2. Les principaux pays concurrents.....	42
a) Danemark .....	42
b) États-Unis.....	46
c) Allemagne.....	51
d) Corée du Sud.....	56
3. Bonnes pratiques issues de pays complémentaires .....	60
a) Malaisie .....	60
b) Japon .....	61
4. Synthèse.....	63
<b>III. LEVIERS ET FREINS DU SECTEUR DE L’ESPORT EN FRANCE (ANALYSE SWOT) .....</b>	<b>66</b>
1. Forces du secteur de l’esport.....	66
2. Faiblesses du secteur de l’esport.....	67
3. Opportunités pour le secteur de l’esport.....	68
4. Menaces pour le secteur de l’esport.....	69

<b>PARTIE 2 : PROSPECTIVE .....</b>	<b>71</b>
I. SCÉNARIOS.....	71
1. Déterminants et facteurs clés de développement.....	71
a) Définitions .....	71
b) Présentation des éléments.....	72
2. Scénarios de projection .....	75
a) Élaboration de scénarios de projection .....	75
b) Présentation des scénarios A et B.....	77
c) Autre scénario envisagé : rapprochement avec les industries culturelles et créatives (ICC) 77	
d) Scénario de projection retenu : l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives et économiques .....	78
II. RECOMMANDATIONS.....	87
1. Méthodologie .....	87
2. Initiatives et Feuille de route .....	88
a) Matrice de priorisation des initiatives .....	88
b) Présentation des <i>Quick Wins</i> .....	90
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>93</b>
<b>PARTIE 3 : ANNEXES .....</b>	<b>94</b>
1. Bibliographie.....	94
2. Remerciements .....	95
3. Membres du comité de pilotage .....	97
4. Retour sur les scénarios de projection.....	97
a) Scénario A : l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives.....	97
b) Scénario B : l'esport s'intègre dans les politiques publiques économiques .....	103
5. Feuille de route.....	107
a) Projets structurants .....	107
b) Projets à temporiser .....	108

# PRÉAMBULE

---

## 1. Résumé

Le secteur de l'esport<sup>1</sup> en France ne cesse de croître ces dernières années, au regard des données quantitatives collectées.

En effet, et dans le cadre de la présente étude, le chiffre d'affaires (CA) du secteur de l'esport a été estimé à 50 millions d'euros en 2019. La part la plus importante du CA est réalisée par les acteurs multi-maillons (30 %) et les organisateurs de compétitions (27 %) suivi des équipes professionnelles (25 %) et enfin des producteurs et diffuseurs de contenus<sup>2</sup>.

Aussi, le secteur aurait mobilisé 645 Equivalent Temps Plein (ETP) en 2019, répartis entre 221 acteurs<sup>3</sup> identifiés sur l'ensemble du territoire.

Le secteur affiche aussi des investissements en constante hausse (en nombre et en valeur) : sur la période 2017-2019, 61 millions d'euros ont été investis, réparti sur 23 opérations, dont 11 réalisées uniquement sur l'année 2019, confirmant ainsi l'intérêt économique pour le secteur.

Au plan national, et malgré un soutien politique marqué du secteur, la mise en œuvre de la stratégie nationale dédiée (Stratégie Esport 2020-2025) se heurte à certaines limites, parmi lesquelles :

- un manque de ressources (ETP, budget) et de coordination des parties prenantes du secteur et ;
- des critiques récurrentes de la pratique esportive telles que la pratique excessive, le cyberharcèlement et le contenu violent de certains jeux vidéo, rendant les échanges et collaborations parfois difficiles avec certaines administrations et acteurs publics.

Au plan régional, le secteur de l'esport connaît un développement notable, avec l'allocation de budgets, parfois élevés, et la mise en place de stratégies ciblées pour attirer les clubs amateurs et les équipes professionnelles, et pour encourager les événements esportifs.

Néanmoins, un manque de coordination entre les niveaux national et régional et la concurrence existante entre régions sur ce secteur sont sources d'inquiétudes pour les acteurs.

De plus, malgré des évolutions visant à apporter plus de flexibilité à la réglementation régissant les activités du secteur de l'esport, de nombreuses problématiques restent soulevées (fiscalité, modalités d'application du CDD spécifique...).

D'un point de vue international, la comparaison effectuée avec des pays identifiés comme concurrents actuels (Danemark, Allemagne, États-Unis, Corée du Sud) ou potentiels (Japon, Malaisie) de la France sur le secteur a permis de mettre en évidence des différences, notamment en termes de structuration (stratégie nationale et/ou régionalisation importante) mais également des similitudes intéressantes comme l'acceptation croissante de la pratique esportive. Certains pays se distinguent par la présence de cursus de sensibilisation à la pratique, compétitive ou non, des jeux vidéo au sein des écoles (activités extra-scolaires notamment - Danemark et Allemagne).

La France fait figure d'exception avec un cadre législatif spécifique au secteur, la majorité des pays étudiés se référant à une législation existante, à l'exception de l'Allemagne qui dispose d'un visa e-sportif dédié. À noter également que la question des paris reste un sujet sensible pour l'ensemble des acteurs interrogés.

---

<sup>1</sup> Définition et orthographe(s) : <https://www.france-esports.org/esports-definition-et-orthographe/>, site France Esports

<sup>2</sup> Compte tenu de la méthodologie employée, ces chiffres ne doivent pas être considérés dans l'absolu. Les différences entre les trois premiers acteurs ne sont pas significatives.

<sup>3</sup> Identifiés comme opérant sur le secteur de l'esport en 2019.

Compte tenu de ces éléments et afin de concilier des enjeux de croissance économique et de développement d'une pratique amateur et professionnelle encadrée, un scénario de projection basé sur un mode de gouvernance duale (sports/économie) et une collaboration renforcée avec les acteurs du secteur a été privilégié.

Pour soutenir cette projection et appuyer sa mise en œuvre, des initiatives à lancer sur le court terme ont été identifiées. En ce qui concerne la gouvernance du secteur, quatre initiatives ont été retenues : l'accompagnement de France Esports dans le développement de son modèle opérationnel, la définition d'un contrat de filière du secteur de l'esport, la promotion de l'esport dans les territoires (à l'échelle locale et régionale) et enfin le développement de la culture des relations avec les institutions publiques dans l'esport.

Deux initiatives ont été identifiées sur l'axe économique. Il s'agit de la recherche de correspondances entre les besoins des acteurs privés et les aides et programmes d'appui existants, et de la promotion du secteur à travers les synergies avec d'autres filières (et notamment le réseau French Tech).

Sur l'axe social, trois initiatives ont été retenues : la revue du modèle de l'écosystème sportif amateur, la définition d'un code de conduite à destination de la pratique amateur, et enfin l'évaluation des besoins en compétences du secteur.

Enfin, sur l'axe règlementaire, les deux initiatives prioritaires ont été la clarification du cadre juridique existant et la revue des conditions de contractualisation des joueurs sportifs professionnels.

Ces initiatives devraient contribuer à un développement efficace du secteur, et un partage équilibré de la valeur entre l'ensemble des acteurs.

## 2. Introduction et objectifs

Cette étude a consisté à réaliser un état des lieux du secteur puis une projection sur les années à venir. Elle a été réalisée en trois phases.

### a) Première phase : diagnostic et état des lieux du secteur

Un diagnostic a été réalisé :

- en France, au moyen d'une analyse qualitative et quantitative afin de développer une compréhension fine de l'écosystème et de l'ensemble des acteurs le composant ;
- à l'international, à travers un *benchmark* réalisé auprès de six pays identifiés comme *leaders* et/ou dynamiques sur le secteur afin d'en dégager les bonnes pratiques et d'étudier le positionnement de la France en termes d'attractivité.

L'ensemble des éléments mis en avant dans ces analyses ont permis d'alimenter une analyse SWOT<sup>4</sup>, présentant les leviers et freins du secteur en France et de définir les déterminants susceptibles d'impacter sa trajectoire à l'horizon de 5 ans.

### b) Deuxième phase : conception et priorisation de scénarios de projection

En s'appuyant sur les éléments dégagés lors de la première phase, trois scénarios d'évolution du secteur en France, basés sur différents schémas de gouvernance, ont été développés avec le comité de pilotage. Les probabilités de réalisation et l'impact potentiel sur les différents acteurs de la chaîne de valeur ont notamment déterminé le choix du scénario retenu.

---

<sup>4</sup> Analyse SWOT (Strengths - Weaknesses - Opportunities - Threats) – outil de diagnostic permettant de mettre en lumière les forces, faiblesses, opportunités et menaces du secteur.

### c) Troisième phase : recommandations

Enfin, l'étude s'est terminée par la présentation de recommandations intégrées dans une feuille de route composée d'une quarantaine d'initiatives destinées à renforcer l'écosystème sportif français et ses acteurs, et en améliorer le positionnement international.

Ces initiatives ont été réparties autour de trois catégories : les *quick wins*, les projets structurants et ceux à temporiser<sup>5</sup>.

## 3. Contexte

Le secteur de l'esport poursuit son développement en France et à l'international. Une étude de la banque d'investissement Goldman Sachs publiée en 2018 estime que ce marché pourrait atteindre 2,96 milliards d'euros d'ici 2022<sup>6</sup>.

La loi pour une république numérique en France a donné aux compétitions de jeux vidéo physiques un statut officiel (article 101) et a créé un contrat à durée déterminée spécifique au profit des joueurs professionnels de jeux vidéo salariés (article 102). Ces dispositifs sont complétés par deux décrets d'application datant de mai 2017 et un arrêté datant d'avril 2018, précisant notamment les conditions de délivrance de l'agrément nécessaire à l'embauche d'un joueur professionnel sous « CDD spécifique ». Entre 2017 et 2019, neuf agréments ont été délivrés à des équipes professionnelles françaises<sup>7</sup>.

Les évolutions législatives en faveur du secteur, la reconnaissance de ses acteurs, ainsi que les récentes levées de fonds observées dans le secteur de l'esport français suggèrent un potentiel de développement économique et d'emplois importants. Cependant, la faible disponibilité des données ayant trait à ce secteur ne permet pas d'évaluer précisément ce potentiel de développement. Ainsi, afin d'objectiver ces tendances, la présente étude a été initiée. Elle comporte une analyse qualitative, réalisée en collaboration avec les acteurs du secteur, et complétée par une analyse quantitative réalisée à partir d'une collecte *ad hoc* de données.

## 4. Définitions et concepts clés

Dans le cadre de la présente étude, les termes utilisés renvoient aux définitions suivantes :

### a) S'agissant des maillons de la chaîne de valeur retenue

- développeurs / Éditeurs de jeux vidéo (« développeurs » et « éditeurs ») : acteurs créant et/ou développant des jeux vidéo destinés en tout ou partie à la pratique sportive ;
- équipes professionnelles (ou « équipes ») : structures faisant participer des joueurs professionnels à des compétitions au sein d'une même équipe. Dans la configuration retenue, le joueur entretient une relation contractuelle avec l'équipe, sur la base de laquelle il perçoit des revenus supérieurs ou égaux au SMIC annuel (1 521,22 euros brut mensuel en 2019, soit 18 255 euros environ par an) ;

---

<sup>5</sup> Une 4<sup>e</sup> catégorie « projets à abandonner » a été envisagée. Cependant, les travaux liés à la feuille de route n'ont pas permis d'y associer de projets.

<sup>6</sup> <https://esportobserver.com/goldman-sachs-esports-report/>

<sup>7</sup> <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/enjeux/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video>

- Joueurs professionnels<sup>8</sup> : joueurs engagés dans une pratique compétitive constante et intensive pour laquelle ils sont rémunérés. Ce maillon couvre des individus évoluant de manière autonome, et bénéficiant de revenus supérieurs au SMIC annuel ;
- organisateurs de compétitions<sup>9</sup> (ou « organisateurs ») : organisateurs d'évènements e-sportifs en collaboration avec les éditeurs ou d'autres partenaires en s'appuyant sur des sponsors et annonceurs ;
- producteurs / Diffuseurs de contenus : personnes physiques ou morales produisant et diffusant du contenu divertissant en lien avec l'esport. Dans le cadre de la présente étude, seuls les producteurs/diffuseurs de contenus « personnes morales » ont été retenus dans l'analyse quantitative. Faute de données disponibles suffisantes, les revenus tirés des activités de production/diffusion des personnes physiques (influenceurs) n'ont pas été inclus dans les estimations réalisées (revenus, emplois, investissements) ;
- annonceurs et *sponsors* : acteurs mobilisant des fonds pour des campagnes de publicité, des partenariats, du placement de produits en collaboration avec l'ensemble des acteurs sus-identifiés.

## b) S'agissant des autres parties prenantes mentionnées

- Joueurs amateurs : joueurs engagés dans une pratique compétitive, épisodique ou régulière (LAN<sup>10</sup>, parties classées sur internet, etc.) ;
- Clubs amateurs (ou « clubs ») : associations permettant l'encadrement et la diffusion de la pratique sportive amateur ;
- France Esports : association ayant pour objectif de développer, promouvoir et encadrer la pratique des sports électroniques. L'association représente les intérêts communs du monde amateur, professionnel, et des agents économiques du secteur ;
- syndicat des éditeurs de logiciel et de loisirs (SELL) : ce syndicat promeut et défend le jeu vidéo et les joueurs auprès des politiques, des institutions et des médias<sup>11</sup> ;
- Level 256 : plateforme de développement économique et d'innovation, dédiée à l'esport. Cette plateforme est portée par Paris & Co, l'agence de développement économique et d'innovation de Paris et de la métropole du Grand Paris ;
- groupe de travail esport : composé de représentants de la Direction générale des Entreprises (DGE), du ministère des Sports et de l'association France Esports, ce groupe a notamment assuré l'organisation et le suivi des Assises de l'esport<sup>12</sup>. Il pilote désormais la mise en œuvre de la stratégie Esport 2020-2025 ;
- Acteurs transverses<sup>13</sup> : acteurs qui, au travers de leurs activités et métiers, œuvrent pour le développement et la croissance du secteur. Cette catégorie recouvre les investisseurs (publics et privé) et *Business Angels*, les cabinets de conseil et agences, les écoles et formations, et les collectivités.

<sup>8</sup> Ce maillon a uniquement l'objet d'une analyse qualitative.

<sup>9</sup> Les termes « compétitions de jeux vidéo », « évènements sportifs » et « tournois sportifs » portent la même signification au sein du présent rapport.

<sup>10</sup> LAN, ou LAN-Party (Local Area Network Party), est un événement rassemblant des joueurs de jeux vidéo en utilisant un réseau local, au lieu d'internet

<sup>11</sup> Définition du SELL ; <https://www.sell.fr/le-sell>

<sup>12</sup> Les Assises de l'esport se sont déroulées au 1<sup>er</sup> semestre 2019 : <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/enjeux/assises-de-l-esport>

<sup>13</sup> Ce maillon a uniquement fait l'objet d'une analyse qualitative.

### c) S'agissant de la partie prospective

Les termes utilisés doivent être compris de la manière suivante :

- déterminants : éléments variables pouvant impacter l'évolution et la trajectoire du secteur de manière significative ;
- facteurs clés de développement : facteurs identifiés comme permettant d'accélérer la croissance du secteur de manière directe, à court et moyen termes. Certains sont utilisés comme critères de notation des scénarios ;
- critères de notation des scénarios : facteurs clés de développement dont la déclinaison est un élément différenciateur entre un ou plusieurs scénarios. Ils ont servi de base au travail de notation et de priorisation du mode de fonctionnement cible ;
- mode de fonctionnement : principes et piliers identifiés comme permettant de fluidifier la mise en œuvre du plan d'actions déployé pour soutenir le développement et la croissance du secteur (réalisation des actions, pilotage, prises de décision...). Il a vocation à évoluer en fonction des besoins exprimés par le secteur, et ses parties prenantes ;
- recommandations : initiatives à déployer pour répondre aux enjeux du secteur, en lien avec l'opérationnalisation du mode de fonctionnement cible. Elles visent également au développement du secteur de manière plus globale à court terme (*quick wins*) et/ou moyen et long terme (projets structurants) ;
- feuille de route : document décrivant les initiatives à mettre en place afin de répondre aux enjeux identifiés au sein du secteur. Ce document recense les facteurs clés de succès associés et indique la nature de l'impact envisagé, les moyens (ETP, budget) et le temps nécessaire à sa réalisation, l'éventuel niveau de dépendance existant avec d'autres initiatives et le niveau de priorité.

# PARTIE 1 – DIAGNOSTIC & BENCHMARK

Bénéficiant d'un soutien politique de plus en plus marqué, le secteur sportif français affiche un poids économique croissant, et fait interagir de nombreux acteurs, économiques et associatifs, aux compétences multiples.

Afin d'appréhender de manière plus objective ces tendances, le présent diagnostic a été réalisé au moyen :

- d'une analyse qualitative du secteur, fondée sur une approche PESTEL<sup>14</sup> concentrée sur six axes : politique, économique, social, technologique, environnemental, et législatif ;
- d'une analyse quantitative du secteur, ayant permis d'en évaluer le poids économique en France au regard des indicateurs suivants : revenus, emplois, investissements, et nombre d'entreprises sur le sol français ;
- d'une analyse comparative internationale (« benchmark ») composée de six pays, ayant permis d'appréhender le positionnement de la France vis-à-vis de ses principaux concurrents internationaux.

Aussi, les éléments et informations en découlant résultent d'un travail combiné de recherches documentaires et d'entretiens réalisés auprès d'un échantillon d'acteurs représentatifs de l'écosystème sportif français, dont la liste a été établie en consensus avec le comité de pilotage.

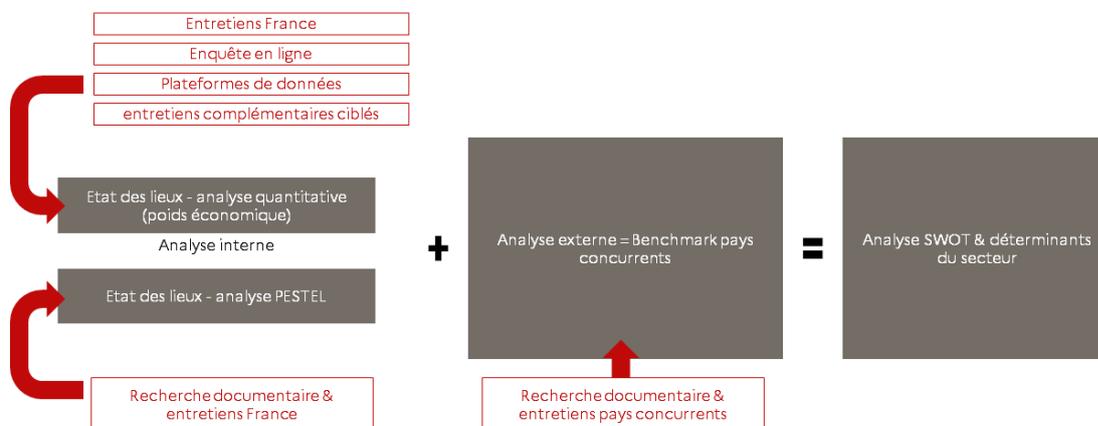


Figure 1. Organisation des travaux

## I. ÉTAT DES LIEUX

L'élaboration d'une stratégie nationale 2020-2025 en faveur du développement de l'esport a permis de mettre en lumière les enjeux économiques et réglementaires de ce secteur. En cours de structuration, il fait interagir des acteurs très divers (professionnels, non professionnels, ...) ce qui complexifie la démarche actuelle de structuration du secteur.

Le secteur témoigne d'une croissance économique significative (2.). Néanmoins, certaines problématiques demeurent soumises à l'arbitrage politique (encadrement de la pratique amateur, conditions d'imposition des joueurs professionnels, ...) (1.). Ces zones d'incertitudes ne sont pas sans conséquences et pourraient freiner l'essor du secteur, en particulier dans un contexte de concurrence internationale pour l'accueil d'équipes ou d'événements majeurs.

<sup>14</sup> Cadre d'analyse recouvrant les facteurs de l'environnement macro influençant le secteur.

Une comparaison avec les pays concurrents (3.) permettra de mettre en évidence les atouts et faiblesses de la France.

## 1. Analyse qualitative

L'analyse qualitative de l'écosystème français de l'esport se fonde sur la grille de lecture PESTEL. Ainsi seront successivement abordés l'axe politique, économique, social, technologique, environnemental et législatif.

L'étude se concentre majoritairement sur les maillons cœur de la chaîne de valeur (développeurs/éditeurs de jeux, équipes professionnelles, joueurs professionnels, organisateurs de compétitions, producteurs/diffuseurs de contenus, annonceurs et sponsors). À ces maillons s'ajoutent des acteurs transverses, inclus uniquement dans l'analyse qualitative (financeurs, agences, collectivités, écoles...).

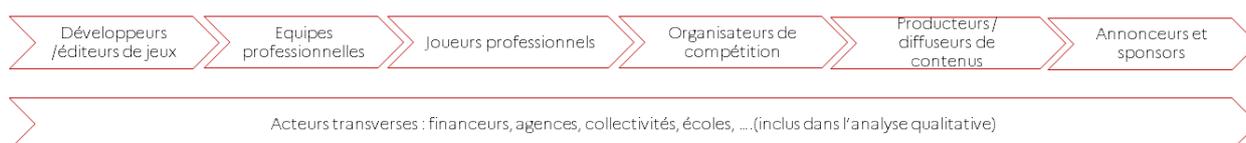


Figure 2. Chaîne de valeur du secteur de l'e-sport

### a) Axe politique

#### i. À l'échelle européenne

En dépit d'une disparité notable entre les pays européens en termes de développement et de structuration du secteur, une concertation européenne commence à se mettre en place.

« Les pays [européens] n'ont pas la même maturité en termes de structuration, de projets, d'actions lobbying auprès des gouvernements » - agence.

Les institutions européennes n'ont pas engagé de politique dédiée à ce secteur. Il existe cependant des initiatives de réflexion et de concertation mise en place à l'échelle européenne.

Depuis août 2019, l'Interactive Software Federation of Europe Esport (ISFE Esport) s'est par exemple engagée dans une démarche de coordination et de représentation des intérêts des principaux éditeurs du secteur.

Mais ce n'est que très récemment (février 2020) qu'un organe réunissant un spectre large d'acteurs de l'écosystème a été créé. L'European Esports Federation (EEF) regroupe 23 organisations e-sportives nationales et les trois fondateurs de cette organisation (*Electronic Sports League (ESL)*, *Burson Cohn & Wolfe*, et *Esforce*<sup>15</sup>). Malgré son implication dans les discussions engagées lors de la phase de création, et notamment dans la "Déclaration de Berlin"<sup>16</sup>, France Esports, organisation fédératrice française, n'a pas adhéré à cette structure. France Esports garde une position prudente

<sup>15</sup> ESL : ligue pour les joueurs d'esport / Burson Cohn & Wolfe : agence de communication / Esforce : organisation esportive Russe.

<sup>16</sup> Convention datant du 10 Avril 2019, regroupant douze organisations internationales dans le but de créer une fédération à l'échelle européenne.

face à l'Esports Europe Federation et annonce préférer attendre des clarifications sur les objectifs poursuivis par son homologue européen<sup>17</sup>.

Ainsi, si la création de ces deux organisations reflète une volonté d'engager un mouvement de structuration européen, elle est également révélatrice d'une absence de consensus entre acteurs de la chaîne de valeurs à l'échelle européenne.

Aussi, la volonté partagée de construire un environnement européen favorable au développement du secteur se heurte aux nombreuses disparités existantes entre les pays européens sur le sujet : à titre d'exemple, l'esport est rattaché au ministère de la Culture au Danemark, au même titre que le sport, en revanche l'esport est rattachée à quatre ministères différents en Allemagne. Ces différences pourraient constituer à terme, un frein à la mise en place de mesures concrètes de régulation et de soutien du développement du secteur au niveau européen.

Pourtant, les pays membres de l'UE font face à des défis communs : développement d'un pôle européen afin de faire face aux concurrents asiatiques et américains, pérennisation des modèles économiques des acteurs et encadrement de la pratique amateur.

*« Mettre en place une stratégie européenne esport est essentiel, afin d'avoir un organe puissant face aux États-Unis et à la Chine (exemple de la montée de l'esport mobile en Asie, qui est encore peu présent en Europe) »*  
- agence

## ii. A l'échelle nationale : « Stratégie Esport 2020-2025 »<sup>18</sup>

En France, et malgré un soutien politique marqué du secteur, la mise en œuvre de la stratégie nationale Esport 2020-2025 se heurte à certaines limites.

\*

\*

\*

L'organisation des Assises de l'esport par les ministères en charge de l'économie numérique et des sports en 2019, a permis de définir une stratégie nationale (« Stratégie Esport 2020-2025 »), s'articulant autour de quatre principaux axes :

- promouvoir le développement d'une pratique sportive responsable et socialement valorisée ;
- accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut-niveau ;
- mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'e-sport : financement, accompagnement, structuration du secteur et flexibilité de la réglementation (fiscalité des gains, politique de visas, statut de « joueurs professionnels » ...);
- valoriser l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème de l'esport auprès des acteurs de la filière et des investisseurs.

Selon les acteurs interrogés, et malgré des avancées notables, le déploiement de la feuille de route apparaît cependant limité.

En effet, si des initiatives centrées autour d'actions de communication et de sensibilisation sont à relever, certaines problématiques restent encore peu abordées, malgré les attentes de nombreux acteurs du secteur.

---

<sup>17</sup> « France Esports garde une position prudente face à l'Esports Europe Federation », France-Esports.org, 09/03/2020, <https://www.france-esports.org/france-esports-se-retire-de-lesports-europe-federation/>

<sup>18</sup> « Stratégie nationale esport 2020-2025 - dossier de presse », economie.gouv.fr, 29/10/2019, <https://www.economie.gouv.fr/files/presse/>

« Une politique publique très récente, avec une feuille de route qui demeure encore très générale » - association

« [La] stratégie nationale n'est pas redescendue au niveau local et territorial » - équipe professionnelle

À titre d'exemple, l'absence de position claire de la France sur la place de l'esport au sein des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 (organisation de tournois avant, pendant et après les compétitions officielles, mise en place de fan zones avec des compétitions esport, conférences internationales etc.) a pu être identifiée par certains acteurs comme un défaut d'opportunisme, considérant la visibilité apportée par un tel évènement.

Parmi les autres freins également identifiés dans la mise en œuvre de cette stratégie, figure aussi le manque de moyens financiers et matériels de l'association nationale représentative du secteur.

En effet, l'association France Esports est perçue, par les acteurs interrogés, comme un acteur légitime pour assurer le déploiement au niveau des collectivités de certaines initiatives de la stratégie nationale.

« [I] estime qu'ils n'ont pas les moyens suffisants pour travailler sur le sujet [de l'esport] » - association nationale / « Il y a peu de budget au niveau national [pour l'esport] » - association

« Quant à la stratégie nationale, il y a un décalage entre les missions données par les ministères et les ressources mises à disposition » - association

À date, des opérateurs publics, tels que BPI France ou encore Business France, ont pu être spécifiquement associés à certaines initiatives faisant partie de la stratégie nationale, mais sans que leurs rôles et les dispositifs de pilotage ne soient clairement définis.

Enfin, certaines dérives auxquelles le secteur est régulièrement associé (addiction cyberharcèlement, violence) rendent les échanges, et collaborations parfois difficiles avec certaines administrations et acteurs publics.

« [L'acteur fait preuve de pédagogie], en expliquant que ce n'est pas une activité violente. Mais les collectivités ne veulent pas prendre le risque » - organisateur de compétitions

À titre d'illustration peut être citée la récente polémique autour de la campagne en partenariat par Bayard Presse et la Mission interministérielle de Lutte contre les Drogues et les Conduites addictives (MILDECA) « jeu vidéo, alcool, tabac : je dis NON aux addictions », datant de janvier 2020. Une situation qui mérite toutefois d'être nuancée, dans la mesure où les acteurs du secteur commencent à voir une plus grande implication des collectivités et des pouvoirs publics.

« Les collectivités territoriales sont plus impliquées sur les sujets » - association

### iii. À l'échelle régionale

Le secteur de l'esport est perçu par les collectivités comme un moyen de créer une plus-value sur leur territoire, et connaît un développement important au niveau régional.

\*

\*

\*

Certaines collectivités, comme la région Occitanie ou la communauté urbaine du Grand Poitiers, se distinguent par leur connaissance fine du secteur. Elles mènent des initiatives dédiées à son développement sur leur territoire et y consacrent des budgets relativement importants.

« La France possède des régions fortes, accordant d'important budget à l'esport » - agence

Ce développement régional se fonde sur une stratégie d'attraction des acteurs du secteur (clubs amateurs, équipes professionnelles, événements sportifs), mais également des investisseurs et sponsors associés (marques endémiques et non-endémiques)<sup>19</sup>.

Parmi les moyens déployés figure l'adaptation et/ou l'extension d'aides non spécifiques au secteur (fiscalité et mesures d'accueils de *start-ups*).

Néanmoins ces initiatives et ces efforts ne semblent pas s'inscrire explicitement dans le cadre de la Stratégie Nationale.

#### iv. Synchronisation et gouvernance des initiatives

Le défaut de coordination entre ces différents échelons est perçu par les acteurs interrogés comme un frein au déploiement de la stratégie nationale et de la feuille de route. D'après certains correspondants en régions, il pourrait s'expliquer par le manque d'échanges entre les acteurs publics œuvrant aux échelles régionale et nationale. Celui-ci pourrait également trouver ses sources dans la volonté de chaque région d'être la plus compétitive et la plus attractive.

*« Les différentes Régions se positionnent en tant que concurrentes sur les sujets liés à l'esport. Certaines Régions déploient différents moyens (comme le phoning par exemple) pour attirer les acteurs du secteur [...] sur leur propre région »* - Collectivité

*« Une problématique en France est la concurrence croissante entre les régions. Les régions souhaitent développer le secteur par leur prisme, et ne tiennent pas compte des stratégies nationales. [Exemple d'une région qui] veut créer le premier pôle d'innovation esport de France, voire d'Europe... Une stratégie agressive qui va à l'encontre de l'association qui souhaite intégrer l'esport dans les politiques publiques, permettant une meilleure structuration du secteur »* - association

L'association France Esports a pu souligner son ambition d'accompagner les territoires dans le développement de leurs stratégies au sujet de l'esport, et de jouer le rôle de coordinateur entre les différentes parties prenantes (CCI, agences régionales d'investissement, collectivités, ...) y compris l'encadrement de la pratique amateur.

Cependant, France Esports n'a pas les moyens financiers et humains d'accompagner l'ensemble des initiatives.

### b) Axe économique

#### i. Description et analyse de la chaîne de valeur

La chaîne de valeur est structurée autour de 6 principaux maillons cœurs :

- développeurs / Éditeurs de jeux vidéo : historiquement, l'esport n'était pas le cœur de métier des éditeurs, représentant davantage un moyen de communication, et un outil d'engagement et de fédération des communautés. Il devient de plus en plus un axe de développement, certains jeux ciblant l'esport dès leur conception. Ces acteurs sont susceptibles d'adopter plusieurs modèles économiques : la vente, physique ou digitale de jeux, la souscription d'abonnements et/ou les micro-transactions, notamment dans les formats « free to play », (skins<sup>20</sup>, etc.). Les contenus additionnels (DLC<sup>21</sup>) permettent également de dégager un revenu supplémentaire en rallongeant la durée de vie du jeu,

---

<sup>19</sup> Le terme « endémique » s'entend comme une activité partageant une proximité avec l'écosystème esport.

<sup>20</sup> Une « skin » fait référence à l'apparence d'un personnage de jeu vidéo (visage, costume, effet de lumière, de couleur)

<sup>21</sup> Le terme DLC (« downloadable content ») désigne une extension d'un jeu vidéo pouvant être téléchargée (gratuitement ou non).

car cela va susciter un nouvel intérêt de la part des joueurs souhaitant découvrir les dernières mises-à-jour ;

- équipes professionnelles : la principale source de revenus des équipes est le sponsoring (de l'ordre de 50 % des revenus) selon les équipes professionnelles françaises interrogées.

« Les sources de revenus de l'équipe sont issues d'actions de sponsoring à 50 % (...) » - équipe professionnelle

« Les partenariats et actions de sponsoring représentent 50 % à 60 % des sources de revenus de l'équipe cette année » - équipe professionnelle

S'ajoutent à cela d'autres sources de revenus : *merchandising*, pourcentage sur les *cashprize*<sup>22</sup> des joueurs, revenus générés par des activités annexes (location de lieux de pratique, consulting, etc.);

- Joueurs professionnels : ils perçoivent différents types de revenus en fonction de leur niveau. Il peut s'agir :
  - de sponsoring dont ils sont bénéficiaires ;
  - de salaires versés par leur équipe ;
  - de *cashprize* gagnés en compétitions ;
  - de revenus issus du streaming de leurs parties<sup>23</sup>.

Ces revenus sont perçus au regard de différents critères : la scène compétitive du jeu sur lequel ils et elles évoluent, le format des circuits compétitifs associés (ligues fermées, championnats ouverts, tournois qualificatifs, etc.), la structuration et de la visibilité (médiatisation) du circuit, et enfin le niveau auquel ils et elles évoluent.

Le contrat à durée déterminée spécifique (« CDD spécifique ») mis en place par la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République Numérique reste peu utilisé à ce jour. Les relations entre les joueurs professionnels et les équipes sont organisées, en France, par d'autres types de contrats adaptés à chaque profil de joueurs (prestations de services...);

- organisateurs de compétitions : leurs modèles économiques sont essentiellement basés sur les revenus tirés de la billetterie et des partenariats publics (subventions des collectivités, apports en nature) ou privés (sponsoring d'annonceurs, soutiens financiers des éditeurs). S'y ajoutent les revenus tirés des recettes de l'activité de salon (vente d'emplacements ou de stands), de la restauration ou du merchandising. En outre, et à la différence des organisateurs de compétitions sportives traditionnels, ils ne tirent que très peu de revenus des droits de diffusion de leurs événements (droits médias);
- producteurs / Diffuseurs de contenus : les producteurs de contenus tirent leurs revenus du nombre d'abonnements comptabilisés sur leurs chaînes, de la publicité diffusée sur les contenus produits, ainsi que des partenariats et sponsors associés. Les plateformes de diffusion de contenus perçoivent des commissions sur les contenus diffusés sur leurs plateformes. Quant aux influenceurs (personnes physiques), ils perçoivent des micro-dons<sup>24</sup> ;
- annonceurs / sponsors : les annonceurs et sponsors peuvent collaborer avec différents maillons de la chaîne de valeur (joueurs professionnels, équipes professionnelles, organisateurs de compétitions, producteurs de contenus). S'agissant des marques (endémiques et non-endémiques), investir dans le secteur de l'esport permet notamment de cibler un public plus large, jeune et connecté.

---

<sup>22</sup> *Cashprize* : prix dans un concours prenant la forme d'argent.

<sup>23</sup> Retransmission en direct de parties de jeux vidéo.

<sup>24</sup> Cf. encart « Les influenceurs ».

## Encart - « Les influenceurs »

Les influenceurs, qui créent du contenu sportif, jouent également un rôle important dans le secteur. La nature de leurs activités leur permet d'interagir avec différents maillons de la chaîne de valeurs. Affichant des profils variés (anciens joueurs professionnels ou autres expériences...), ils exercent principalement leurs activités sur des plateformes de diffusion de contenus, en streaming. Ils tirent leurs revenus de ces diffusions, sur la base d'un nombre de vues générées par contenu et d'abonnements à leurs chaînes, et des opérations et/ou campagnes de publicité réalisées avec d'autres maillons de la chaîne de valeurs (organisateur de compétitions, annonceurs et sponsors, éditeurs...). Ils peuvent aussi percevoir des micro-dons de leurs abonnés.

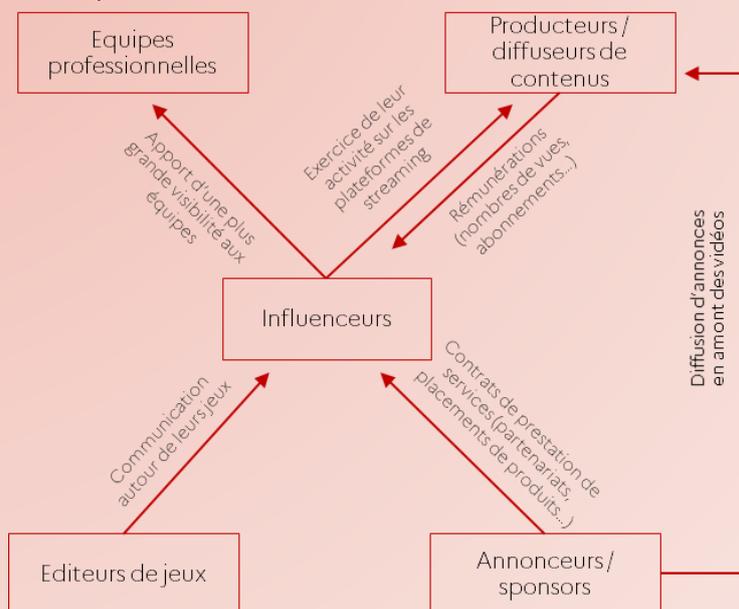


Figure 3. Présence et intervention des influenceurs dans le secteur de l'esport

Ci-dessous sont présentés quelques exemples d'influenceurs intervenant dans le secteur de l'e-sport<sup>25</sup> :

Gotaga - Corentin HOUSSEIN	Jbzz - Julien DUPRE	Locklear
Années d'exercice : 2013 – 2020 (sur societe.com)	Années d'exercice : 2014 – 2020 (sur societe.com)	Années d'exercice : 2010 - 2020
Audiences : - Twitch : 1,4M <i>followers</i> - YouTube : 3,1M abonnés	Audiences : - Twitch : 109K <i>followers</i> - YouTube : 193k abonnés	Audiences : - Twitch : 779k <i>followers</i> - YouTube : 902k abonnés
Dernier CA connu : 274 900 € en 2017 (societe.com)	Dernier CA connu : non communiqué	Dernier CA connu : non communiqué
Exemples d'activités : - Organisation du « Gotaga Show » avec le groupe Barrière <sup>26</sup> - Ambassadeur de l'équipe Vitality <sup>27</sup> - Partenariat avec la marque Adidas <sup>28</sup>	Exemples d'activités : - Ancien joueur de l'équipe Solary <sup>29</sup>	Exemples d'activités : - Influenceur franco-canadien, vivant au Canada - Partenariat avec des marques endémiques (exemple d'Aorus) <sup>30</sup>

<sup>25</sup> Source : comité de pilotage.

<sup>26</sup> <https://www.barriere-esport-tour.fr/event/gotaga-show-barriere>

<sup>27</sup> <https://www.dexerto.fr/divertissement/ce-qui-faut-retenir-faq-gotaga-neo-esport-team-vitality-238528>

<sup>28</sup> <https://www.influenth.com/gotaga-adidas-partenariat/>

<sup>29</sup> <https://fr.millennium.gg/news/367362.html>

<sup>30</sup> <https://actustream.fr/streamers/locklear>

Ces acteurs bénéficient de l'appui de quatre types d'acteurs transverses œuvrant dans le secteur.

Les investisseurs publics et privés, dont les *Business Angels*, financent différents acteurs de la chaîne de valeur (entreprises, *start-ups* et associations).

Les collectivités s'engagent également de plus en plus dans le soutien d'initiatives du secteur, à l'instar de la Communauté Urbaine de Grand Poitiers, de la Métropole de Tours ou encore de la région Occitanie, et plus récemment de la région Bretagne.

Les cabinets de conseil et agences interviennent auprès de divers acteurs. Ils accompagnent des acteurs des maillons cœurs de la chaîne de valeur en leur délivrant des avis ou des recommandations destinés à optimiser leurs opérations (stratégiques, marketing, juridiques), mais aussi des acteurs non-endémiques (ex : marques) en les orientant dans leurs projets d'investissements dans le secteur.

Enfin, les écoles et organismes de formations spécialisées dans l'esport contribuent également à la structuration du secteur, en participant à la valorisation de ses métiers et en permettant de constituer un socle de compétences spécifiques. Aujourd'hui, il n'existe pas de cursus public dédié à l'esport, les écoles spécialisées dans le secteur étant privées.

## ii. Enjeux économiques et opérationnels

Chacun des acteurs des maillons cœur de la chaîne de valeur fait face à des enjeux économiques et opérationnels spécifiques.

Les développeurs et éditeurs de jeux ont un positionnement très structurant sur la chaîne de valeur, notamment *via* la propriété intellectuelle sur leurs jeux. Ainsi, un consensus quant aux règles d'organisation d'un événement esport doit être établi avec l'éditeur de jeu vidéo : règles de conduite, *cashprize*, nombre de joueurs, nécessité d'une licence d'utilisation ou non, etc. Ce droit de gestion exclusif peut conduire à restreindre les conditions d'organisation d'un événement. Un consensus doit notamment être établi avec l'éditeur de jeu vidéo quant aux règles d'organisation d'un événement esport : règles de conduite, *cashprize*, nombre de joueurs, nécessité d'une licence d'utilisation ou non, etc. Ce droit de gestion exclusif peut également restreindre le développement de la pratique amateur (potentiel de développement de lieu de pratique collective). Enfin, la durée de vie d'un jeu constitue un autre enjeu important pour les éditeurs, notamment pour la pérennité de la scène compétitive associée.

Les modalités de contractualisation avec les joueurs constituent un enjeu clé pour les équipes professionnelles. Entre 2016 et 2019, neuf structures ont été agréées et sont donc en mesure de proposer un CDD spécifique à leurs joueurs. Cependant, ce contrat n'est quasiment plus utilisé, car considéré comme non adapté au secteur pour deux principales raisons. D'une part, les cotisations sociales sont considérées comme importantes par rapport à d'autres pays concurrents, et ne permettraient pas aux équipes de proposer des salaires attractifs aux joueurs.

*« Le CDD spécifique a été créé pour structurer le secteur, mais est aujourd'hui trop contraignant pour les joueurs et les équipes (notamment au regard des charges incombant à l'employeur) »* - équipe professionnelle

*« La non-utilisation de l'agrément est notamment expliquée par le coût des charges sociales (cotisations salariales et patronales), (...) et également par les questions liées au temps de travail (35h, temps de déplacements...) »* - association

D'autre part, les modalités de comptabilisation du temps de travail sont en décalage avec les pratiques du secteur. Il est notamment difficile de distinguer les temps d'entraînement professionnel et personnel d'un joueur.

La France comptabilise de plus en plus de joueurs professionnels chaque année (189 joueurs professionnels en 2019 en France)<sup>31</sup>. Aujourd'hui, la grande majorité des joueurs professionnels exercent leur activité sous un régime de micro-entrepreneur, et les relations contractuelles avec leur équipe professionnelle de rattachement sont régies par des contrats de sponsoring ou des contrats de prestation de service.

Parmi les organisateurs d'événements, deux catégories se distinguent: les organisateurs professionnels (davantage structurés) et les organisateurs associatifs. Les organisateurs associatifs sont majoritairement représentés au sein de ce maillon (68% des structures déclarant des compétitions en 2019 sont des associations selon le ministère de l'Intérieur). Aujourd'hui fortement dépendant des subventions publiques et de partenariats privés, ces acteurs souffrent du manque de structuration des écosystèmes locaux rendant plus difficile l'identification et l'accès à ces ressources.

Aussi, l'ensemble de ce maillon reste fortement dépendant des éditeurs qui définissent les principes et les modalités d'utilisation des jeux (*cashprize*, licence d'utilisation, règles de communication, etc.).

Pour les producteurs et diffuseurs de contenus, l'enjeu est de promouvoir l'esport auprès d'un public plus large (« *esportainment* ») pour accroître leurs revenus, et ainsi ceux du secteur. Au sein de ce maillon, les influenceurs représentent un des principaux leviers du secteur en France. Ils bénéficient parfois d'une notoriété supérieure à celle des joueurs professionnels engagés dans des circuits de compétitions.

Concernant les annonceurs et sponsors, les marques dites endémiques restent majoritaires. Mais les marques « non-endémiques » font leur entrée ou renforcent leurs positions dans le secteur, et constituent un levier important de développement de l'esport. À titre d'illustration, la banque CIC s'implique de plus en plus dans l'esport. Depuis 2017, elle est sponsor majeur de l'ESWC, marraine exclusive des rencontres professionnelles "Esport Summit" à la PGW, et depuis 2019, elle est partenaire de la Ligue Française de *League of Legends* (LFL). Plus largement, les marques endémiques, comme non-endémiques, font face à une vague d'évolution des modes de consommation et de communication (les français regardant de moins en moins la télévision, au profit de nouveaux médias comme internet), et l'esport constitue un nouveau canal. Néanmoins, l'évaluation des retombées économiques sur l'investissement dans le secteur reste difficile à quantifier. Ceci constitue donc un enjeu important d'attractivité pour les nouveaux sponsors dans le secteur.

Le secteur compte également deux enjeux économiques transverses à l'ensemble des acteurs.

- La monétisation des audiences pourrait générer des revenus supplémentaires pour les producteurs et diffuseurs de contenus (constatant une hausse des audiences), ou encore pour les organisateurs de compétitions.
- La disponibilité de données quantitatives relatives au secteur est également un enjeu transverse. La fiabilisation de ces données est aujourd'hui nécessaire pour la réalisation d'études de marché, d'analyses de retour sur investissement... qui vont servir notamment de support de communication et d'assurance auprès des sponsors et des investisseurs.

---

<sup>31</sup> Nombre de joueurs professionnels évoluant en France en 2019 identifiés dans le cadre de l'étude

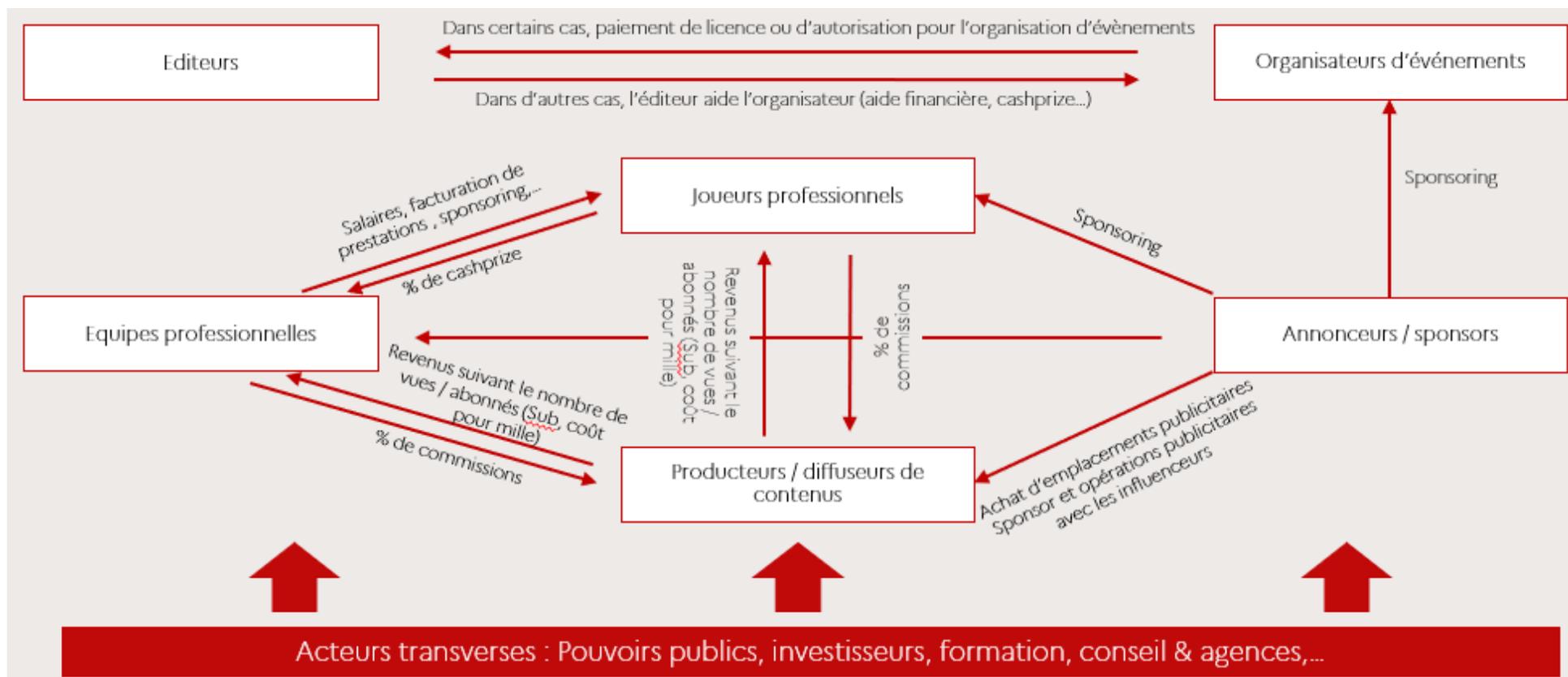


Figure 4. Panorama des principales interactions et flux financiers générés par le secteur de l'esport en France

### iii. Interactions et synergies

Le secteur de l'esport impacte, et est fortement impacté, par d'autres activités (recherche et développement – R & D...) et secteurs (jeux vidéo, sport traditionnel...). Le secteur bénéficie également du dynamisme de l'écosystème des *start-ups*.

\*

\*

\*

Des synergies existent avec le secteur du sport, et se renforcent avec les clubs sportifs, notamment au travers des jeux de simulation sportive (par exemple : FIFA & PSG Esports). Ce rapprochement se manifeste aussi par des investissements de clubs sportifs dans les clubs e-sportifs (exemple du partenariat entre l'OL et LDLC). Il s'insère souvent dans une stratégie marketing et de communication du club sportif investisseur, et apporte une meilleure visibilité à la pratique sportive et ses acteurs.

Des opportunités se profilent en matière de R & D qui représente un levier de développement de nouveaux services, et d'évolution des modèles économiques (exemples : nouveaux outils et systèmes de monétisation des audiences, nouvelles expériences spectateurs...).

Les équipes professionnelles commencent à se saisir de ces sujets et en particulier des innovations ayant trait à l'utilisation et à la gestion des données, notamment celles générées par les joueurs et utilisées pour l'amélioration de leur performance.

*« La data est le premier outil permettant d'identifier les joueurs, et d'effectuer des prévisions avec l'IA »*  
- équipe professionnelle

Dans cette perspective, l'accès au Crédit d'impôt recherche (CIR) est identifié comme une opportunité par les équipes. Cependant, il nécessiterait la présence d'un expert salarié dédié en leur sein.

Les données issues du secteur (chiffres d'affaires, effectifs, interactions, investissements...) et leurs analyses sont aussi utilisées au service d'une meilleure compréhension de ses caractéristiques et tendances.

*« [L'équipe] développe et travaille avec de la data pour donner des éléments concrets aux sponsors sur le secteur de l'esport »* - équipe professionnelle

Ainsi, la création de contrats de filière, avec des acteurs au-delà du secteur de l'esport, est souvent envisagée. Ces contrats permettraient d'accéder à des compétences pointues sur les technologies précédemment identifiées. Les contrats de filières autour du « *Digital Entertainment* », regroupant les secteurs du jeu vidéo, du cinéma d'animation, de l'esport et la *SportTech*, en sont un exemple.

Ces synergies sont promues par des incubateurs spécialisés dans le secteur de l'esport et l'accompagnement de ses acteurs. Par exemple, la plateforme de développement « Level 256 » à Paris a développé un partenariat avec Webedia et la chaîne ES1. Cette dernière accueille régulièrement des *start-ups* du secteur afin qu'elles puissent présenter leurs activités, et ainsi accroître leur visibilité. Nous pouvons citer également l'exemple de l'incubateur « G3 » à Lyon dédié à l'esport, et développé en partenariat avec Gaming Campus et H7 (lieu de vie dédié aux *start-ups* du numérique). Enfin, l'accélérateur « PEX'In » à Toulouse est un exemple d'accélérateur esport/entertainment proposé par le Village by CA<sup>32</sup> et L'Agence Esport.

Cette dynamique est aussi encouragée et appuyée par les investisseurs privés. À titre d'exemple, le fonds « Trust Esport » a notamment investi dans les entreprises Gaming Privé, et

---

<sup>32</sup> Le « Village by CA » un réseau d'accélérateurs basés en France, portés par le Crédit Agricole.

Esport Virtual Arenas (EVA). Les banques (CIC, Société Générale) contribuent également au développement du secteur de l'esport en France. À titre d'exemple, le « *CIC Esport Business Award*<sup>33</sup> » est une cérémonie récompensant les créateurs d'entreprises dans le domaine de l'e-sport.

## c) Axe social

Le secteur est exposé à certaines dérives, telle que la pratique excessive du jeu vidéo. Les efforts de prévention demeurent restreints, notamment à l'échelle amateur.

### i. Esport et santé

Le secteur est confronté à de nombreux défis (pratiques compulsives, cyber-harcèlement, violence sur certains jeux comme *Counter-strike* ou *Rainbow 6 siege*). Exposant un public majoritairement jeune, ils pourraient constituer un frein à l'investissement de certains acteurs publics (Éducation nationale, ministère de la Santé...) mais également privés (par exemple, des marques non-endémiques).

« *Dans la société française, l'esport est encore trop mal perçu : les jeux vidéo sont souvent associés aux problèmes d'addictions et de violences. Il y a toujours cette perception négative des pouvoirs publics* »  
- organisateur de compétitions

« *Exemple donné pour l'organisation d'un événement à Montpellier (événement ESL) sur le jeu CS-GO : une certaine réticence des pouvoirs publics liée à la violence du jeu (jeu de tir). Il y a toujours un frein en fonction de la nature du jeu* » - organisateur de compétitions

« *Les marques ne veulent pas rentrer dans le secteur parce que c'est violent* » - équipe professionnelle

Des initiatives sont mises en place au sein de certains lycées et collèges par le biais de modules de sensibilisation et de découverte à la pratique des jeux vidéo. Ces initiatives pourraient être complétées par l'intervention de clubs amateurs.

Des actions de prévention pourraient être également réalisées dans les points de distribution physique des jeux (en boutique et en ligne).

« *Il est nécessaire de développer le cadre de la limite d'âge. [...] Mais le problème est la diminution des points physiques* » - association

Cependant, la diminution de ce canal d'acquisition, au profit des achats et abonnements en ligne, dote les clubs sportifs d'une véritable mission sociale. En effet, l'encadrement de la pratique du joueur et la sensibilisation aux bonnes pratiques pourraient constituer un « amortisseur de problèmes » dès le niveau amateur : apprentissage d'une pratique saine et d'un esport collectif (savoir jouer en équipe), sensibilisation des parents, respect des restrictions imposées par la norme PEGI<sup>34</sup> (notamment concernant les jeux PEGI18 déconseillé aux mineurs), durée de pratique quotidienne, etc.

« *Les clubs représentent un amortisseur de problème, car il y a un encadrement* » - équipe professionnelle

---

<sup>33</sup> <https://cic-esport-business-awards.fr/>

<sup>34</sup> PEGI : Pan European Game Information – Système européen d'évaluation des jeux vidéo.

« Les parents [devraient s'impliquer et être davantage sensibiliser] aux activités sportives » – association

Néanmoins, les efforts déployés sont de plus en plus importants pour sensibiliser aux dangers d'une pratique excessive. Ces actions sont souvent conduites au sein de clubs sportifs et ne concernent ainsi que les adhérents. Les initiatives collectives, telles que le site Pédagojeux.fr, soutenu par le ministère de la Santé, sont encore rares. L'action des pouvoirs publics pourrait être plus affirmée.

## ii. Esport et éducation

Le secteur de l'esport possède des besoins métiers se rapprochant de l'industrie de la musique et l'industrie du sport : pratiquants professionnels (musiciens, sportifs), métiers de l'événementiel, chefs de projet, régisseurs, commentateurs « caster », etc.

Les clubs amateurs jouent un rôle important dans la structuration de l'esport amateur, et notamment dans l'encadrement et la formation des aspirants joueurs professionnels (les joueurs amateurs représentant 1,3 millions de personnes en France<sup>35</sup>) : pratique saine, développement d'un esprit compétitif, amélioration de la performance... Cependant, ces clubs souffrent d'un manque de ressources (financières et humaines) qui rend complexe le suivi des jeunes joueurs, et leur ascension à un niveau plus élevé (niveau professionnel). L'ajout d'une spécialisation esport au Brevet professionnel de la Jeunesse de l'éducation populaire et du Sport Activités Physiques pour Tous (BP JEPS APT), en collaboration avec l'équipe MonClubEsport (MCES), est une avancée qui permettrait de former davantage d'encadrants qualifiés auprès d'un public amateur.

Concernant la formation post-bac, l'offre de formations vers les métiers spécifiques du secteur, ou permettant la reconversion des joueurs professionnels, reste limitée<sup>36</sup>. Des cursus de formations privés orientés sur l'esport commencent à se développer. Certains acteurs du secteur demeurent dubitatifs sur ces cursus de cinq ans spécialisés, ceux-ci ne correspondant pas toujours suffisamment aux besoins spécifiques du secteur, et à son niveau d'employabilité. En effet, les profils issus de formations classiques bac+5 (école de commerce, école d'ingénieur...) avec une forte appétence ou une spécialisation esport restent privilégiés par les recruteurs.

L'objectif serait donc de développer les talents et anticiper les besoins en compétences et en métiers, en vue d'adapter les cursus et les formations aux besoins réels du secteur. Ce sujet est un réel enjeu identifié par neuf acteurs interrogés (équipes professionnelles, agences, associations...).

## iii. Esport et diversité

Le secteur accorde une place croissante aux sujets RSE, encouragé par une sous-représentation des femmes et des populations moins aisées, notamment au sein des maillons cœurs de la chaîne de valeur. Cet intérêt croissant s'est manifesté au travers de plusieurs initiatives :

- organisées au premier semestre 2019, les Assises de l'esport ont spécifiquement abordé les questions de diversité, de handicap, de santé et de lien social à l'occasion d'une table-ronde dédiée ;

---

<sup>35</sup> Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2019 : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2019/>

<sup>36</sup> Une cartographie des organismes de formation pouvant contribuer au secteur de l'esport est en cours de création chez France Esports

- des associations spécifiques œuvrent pour la diversité dans l'industrie du jeu vidéo et de l'esport (« Women in Games », « Game Her », « Silver Geek » et « Handigamer ») ;
- Des actions en faveur de la diversité sont mises en place au sein des entreprises du secteur.

Des initiatives complémentaires pourraient être menées, notamment sur le maillon « joueurs professionnels ». Il pourrait par exemple s'agir d'initiatives pour accroître les diversités de genre, car ce maillon ne contient que peu de femmes à ce jour, ou d'initiatives visant à accroître la diversité des catégories socio-professionnelles. En effet, la pratique esportive peut représenter un coût important en raison du coût d'acquisition des équipements nécessaires (consoles, PC) et des frais de déplacements occasionnés pour le joueur et/ou sa famille (trajets et participations aux événements).

« Les joueurs professionnels manquent de diversité aujourd'hui ; il y a peu de joueurs issus de familles modestes qui peuvent arriver à un stade professionnel (car les équipements, frais de déplacements sont trop onéreux) » - équipe professionnelle

#### d) Axe technologique

Le développement de synergies avec des technologies transverses est soit envisagé comme une opportunité (RA/RV, IA<sup>37</sup>...), soit comme une nécessité (cybersécurité, 5G, etc.). Leur développement pour le secteur de l'esport est perçu comme un moyen, à court/moyen terme, de sécuriser les événements, d'améliorer la pratique et l'expérience spectateur, et à plus long terme, de modifier le paysage de l'esport (pratique, diffusion, consommation).

La cybersécurité apparaît comme primordiale pour certains acteurs. En effet, elle permettrait d'éviter la propagation des actes de tricherie et/ou des cyberattaques pendant d'importantes compétitions, à l'instar des tentatives de cyberattaques ayant touché les éditions 2019 de la Lyon Esport et du Colmar Esport Show (attaques de type DDoS<sup>38</sup>). Sujet essentiel à leurs activités, certains organisateurs internalisent directement l'expertise de lutte contre les cyberattaques au sein de leurs effectifs.

« La technologie clé dans le secteur est donc la cybersécurité » - producteur et diffuseur de contenu

Le développement du secteur dépend également de l'état des infrastructures, réseaux et bâtiments, mobilisées telles que :

- les lieux d'accueil de pratiques et de compétitions car il n'existe pas, à date, de lieux spécifiquement dédiés aux grandes compétitions esportives. Celles-ci sont organisées dans des salles modulaires localisées dans des parcs d'exposition, stades sportifs, salles de spectacle, palais des congrès, etc. ;
- la fibre et l'internet très haut débit, car la perte de connexion et la difficulté d'accès aux serveurs sont autant d'éléments impactant le bon déroulé et l'attractivité (joueurs et annonceurs) d'un événement. En février 2019, la Lyon Esport a connu des problèmes de connexions ayant perturbé le déroulé de la compétition. Ceci peut également causer la perte d'annonceurs et sponsors d'une année sur l'autre.

<sup>37</sup> Réalité Augmentée, Réalité Virtuelle, Intelligence Artificielle.

<sup>38</sup> Une attaque DDoS vise à rendre un serveur, un service ou une infrastructure indisponible. L'attaque peut prendre différentes formes : une saturation de la bande passante du serveur pour le rendre injoignable, un épuisement des ressources système de la machine, l'empêchant ainsi de répondre au trafic légitime (source : ovh.com, [Qu'est-ce que l'Anti-DDoS?](#)).

Le développement de la 5G est également un sujet important pour les acteurs car perçue comme permettant d'améliorer la pratique (qualité, vitesse de connexions...) et l'étendre à un public plus large (exemple : faciliter le développement des compétitions de jeux vidéo sur mobile – l'esport mobile).

« *La 5G peut changer énormément de chose, car il y a un gain de mobilité. L'objectif est de faire basculer la pratique de l'esport et le jeu vidéo dans un cadre plus global* » - association

« *[La] 5G pour l'esport mobile... mais un retard en France / Europe (contrairement avec l'Asie)* » - équipe professionnelle

Les technologies de Réalité augmentée et virtuelle permettent le développement de spectacles uniques et interactifs autour de l'esport, et augmentent les pistes d'innovation pour les organisateurs et éditeurs. À titre d'exemple, peut être cité « HADO », pionner du développement de l'esport augmenté. Le jeu se pratique avec un casque de réalité augmentée et un bracelet connecté, et nécessite un espace de jeu de 6 \* 10 mètres. Esport Virtual Arena (EVA) est, quant à lui, un acteur du développement de la pratique esportive VR en France. Les joueurs, équipés d'un casque de réalité virtuelle, se déplacent dans un espace allant de 100m<sup>2</sup> à 3 000m<sup>2</sup>.

L'Intelligence Artificielle et le Big Data vont aussi permettre de développer de nouveaux outils, notamment à destination des joueurs professionnels (étude et amélioration de la performance, des réflexes, identification des joueurs prometteurs, etc.). À titre d'exemples, peuvent être cités l'entreprise OpenAI pour qui l'esport a été un terrain d'expérimentation (une intelligence artificielle a été conçue pour le jeu Dota 2, et a gagné contre l'équipe OG en avril 2019), ou encore l'entreprise PandaScore pour qui l'esport est un terrain d'application (l'entreprise propose des services permettant la collecte en temps réel des statistiques des joueurs professionnels).

## **e) Axe environnemental**

L'écosystème de l'esport est impacté par le contexte de transition écologique de l'industrie du numérique. Selon le *Shift Project*<sup>39</sup>, le secteur du numérique représenterait 3,7 % des émissions de CO<sub>2</sub> au niveau mondial.

Cependant, l'aspect environnemental n'est pas identifié comme un enjeu clé par les acteurs opérant dans le secteur de l'esport.

Une meilleure compréhension et définition de son impact environnemental doit tenir compte à la fois de la production de terminaux, de biens, mais également des usages des consommateurs.

D'une part, la production de *smartphone* et tablettes est la première industrie au monde en termes d'émission de carbone. Avec un usage moyen de deux ans, 80 % de l'empreinte carbone du numérique serait issue de la production d'appareils. Il est également à noter que l'utilisation croissante des outils numériques engendre une forte sollicitation des *data centers* qui sont émetteurs de CO<sub>2</sub><sup>40</sup>.

---

<sup>39</sup> Le Shift Project est un think tank qui œuvre en faveur d'une économie libérée de la contrainte carbone. Leur mission est d'éclairer et influencer le débat sur la transition énergétique en Europe.

<sup>40</sup> Selon l'ADEME, 25 % des émissions de gaz à effet de serre générées par le numérique sont dues aux data centers (« La face cachée du numérique. Réduire les impacts du numérique sur l'environnement », ADEME, ministère de la Transition écologique et solidaire, FAIRE – Novembre 2019).

D'un point de vue sectoriel, les équipementiers de jeux vidéo se saisissent déjà du sujet. Les exemples suivants peuvent être cités :

- des améliorations apportées aux équipements de jeux vidéo émergent (consoles, *smartphones*, tablettes et PC). Sony souhaite par exemple utiliser des technologies plus économes (mode « veille » moins énergivore notamment)<sup>41</sup> ;
- l'initiative « *Playing for the planet* » annonçant des mesures permettant de réduire leur empreinte carbone, signé notamment par Sony, Microsoft, et Ubisoft.

D'autre part, la transformation des usages a un impact sur l'environnement observable au travers de trois éléments :

- l'effet rebond : pour toutes améliorations numériques ayant eu lieu, une augmentation massive des usages est constatée (exemple du *cloud gaming*) ;
- Le *streaming* : c'est une source importante de consommation énergétique (80 % des données « en transit » sont des vidéos<sup>42</sup>) ;
- Le *cloud*, dont l'utilisation impacte les *data centers* (les données stockées consomment une quantité importante d'énergie dans les *datas centers*).

D'un point de vue sectoriel, l'esport est aussi concerné par ces constats et est perméable aux solutions tendant vers une réduction de l'impact de ces usages. Par exemple, la réduction de la qualité d'image des vidéos sur les plateformes dédiées, la pollution numérique, et la consommation des *data centers* sont autant de sujets impactant à la fois le secteur du numérique et le secteur de l'esport.

Concernant des initiatives plus spécifiques au secteur de l'esport, un guide de l'organisateur a été mis à disposition par l'association France Esports et sensibilise les organisateurs de compétitions aux sujets environnementaux (incitation au covoiturage pour les participants, utilisation d'éco-cups pour les stands lors d'événements, etc.).

## f) Axe législatif

La loi pour une République Numérique et ses textes d'application ont apporté plus de flexibilité réglementaire au secteur. Ceci étant, selon les acteurs interrogés, de nombreux sujets juridiques restent à préciser.

### i. Régime d'imposition (revenus, *cashprize*, ...)

Selon les termes du rapport intermédiaire rédigé par le député Rudy Salles et le sénateur Jérôme Durain<sup>43</sup>, une majorité d'acteurs déplorent toujours un manque de clarté de la législation fiscale applicable à leurs activités. À titre d'exemple, le taux de TVA applicable à la billetterie spectateurs des compétitions de jeux vidéo n'est pas précisé. Aujourd'hui, et à défaut de précisions quant au taux à appliquer (événements sportifs, spectacles...), les acteurs se tournent vers les dispositions les plus avantageuses.

Les conditions de déclaration des *cashprize* pour un joueur professionnel comportent également des points à éclaircir. Pour les joueurs indépendants, qui fonctionnent conformément au régime d'imposition qui leur est applicable (impôt sur le revenu ou impôt sur les sociétés), le taux de TVA ne s'applique pas pour les gains de compétition

---

<sup>41</sup> « PS5 : La prochaine console de Sony sera 16 fois moins énergivore que la PS4 en mode veille », 24/09/2019, 20minutes.fr, <https://www.20minutes.fr/high-tech/2611043-20190923-ps5-sony-rendra-sa-console-moins-energivore>

<sup>42</sup> « Climat : l'insoutenable usage de la vidéo en ligne un cas pratique pour la sobriété numérique », *The Shift Project* – Juillet 2019

<sup>43</sup> Esport : la pratique compétitive du jeu vidéo - rapport intermédiaire (établi par Rudy Salles et Jérôme Durain).

(« L'administration fiscale considère que la TVA, qui aurait pu grever 20 % des cashprize, ne s'applique pas sur les gains de compétition »<sup>44</sup>).

Pour les joueurs salariés, le cashprize est considéré en tant qu'élément accessoire au salaire, et le salaire est soumis au prélèvement à la source.

Il existe cependant une certaine tolérance de la part de l'administration dès lors que le gain ne constitue pas une source principale de revenu (ce qui est le cas pour les joueurs amateurs et semi-professionnels)<sup>45</sup>.

## ii. Flexibilité liée à l'emploi

Il s'agit d'un enjeu majeur pour les acteurs interrogés. Les formats de contrats de travail, l'absence d'une convention collective adaptée au rythme et horaires de travail (les joueurs professionnels s'entraînant majoritairement la nuit) et le manque de compétitivité salariale (les charges étant considérées comme trop importantes pour un secteur dont le modèle économique demeure encore fragile) sont en première ligne.

\*

\*

\*

Si la loi pour une République Numérique a permis la reconnaissance officielle du statut de joueur professionnel, et la création d'un « CDD spécifique » qui lui est propre et exclusif, l'opérationnalisation du dispositif demeure limitée, peu de structures agréées ayant opté pour ce format.

Majoritairement, les structures recourent à des contrats de prestations de services ou de sponsoring. Ainsi, le joueur peut opter pour un statut d'indépendant (par exemple, micro-entrepreneur), option lui permettant de gérer son emploi du temps de manière plus souple mais limitée par l'impossibilité d'avoir un unique employeur<sup>46</sup>.

Le statut d'indépendant reste le plus plébiscité, car il est perçu comme plus avantageux que le statut salarié, à la fois :

- pour les joueurs professionnels au regard du revenu net perçu, et ;
- pour les équipes professionnelles qui peuvent proposer des contrats plus attractifs aux joueurs, et ce malgré les risques opérationnels. En effet, dès lors que le joueur est affilié à une équipe qui pilote son travail et sa pratique, un lien de subordination peut être caractérisé, et une requalification de la relation<sup>47</sup> susceptible d'être prononcée.

La question du temps de travail est également identifiée comme un point irritant. En pratique, pour les équipes, il est difficile de qualifier les moments où les joueurs exercent leur activité dans le cadre du temps de travail (distinction entre temps d'entraînement professionnel, personnel et de loisir).

*« Mais finalement, le contrat n'est pas utilisé notamment par rapport aux horaires. Le contrat de travail n'est pas utilisable en soi et impose trop de contraintes » - équipe professionnelle*

---

<sup>44</sup> Conditions de déclaration des Cash Prizes pour les joueurs indépendants - Glitch, la revue du droit de gaming et de l'esport, Février 2020.

<sup>45</sup> Impôt sur les Cash Prizes – Esport : la pratique compétitive du jeu vidéo - rapport intermédiaire (établi par Rudy Salles et Jérôme Durain).

<sup>46</sup> Limites des contrats de prestation de services / auto-entrepreneur - Communication du groupe de travail sur l'esport écrit par Mr. Denis Masségla.

<sup>47</sup> Lien de subordination joueurs/équipes - Glitch, la revue du droit de gaming et de l'esport, Février 2020.

Cette problématique rejoint aussi la question du rattachement du secteur à une convention collective : aujourd'hui, les équipes professionnelles considèrent qu'elles ne possèdent pas de convention adaptée à leurs activités. À date, la convention SYNTEC reste la plus utilisée par l'ensemble des acteurs (équipes, organisateurs de compétitions...).

La majorité des joueurs professionnels sont des personnes relativement jeunes (selon les acteurs interrogés, la moyenne d'âge se situe entre 20 et 22 ans). Ces derniers gèrent généralement seuls leurs activités (création d'entreprise, déclarations fiscales et sociales, etc.), sans toujours avoir conscience des obligations et procédures associées.

Aussi, les équipes professionnelles ont un réel rôle d'éducateur auprès des joueurs professionnels. À titre d'exemple, elles assurent l'accompagnement du joueur dans ses démarches administratives et comptables, (déclarations d'impôts, lecture attentive d'un contrat, etc.).

Certaines équipes font état du manque de compréhension des spécificités du secteur sportif de la part de certains experts (avocats, comptables, conseillers, gestionnaires de patrimoine...), et regrettent l'absence de réflexes chez les jeunes joueurs de les solliciter. Aujourd'hui, les équipes professionnelles se chargent de cette sensibilisation.

Concernant les joueurs professionnels mineurs, des spécificités s'appliquent, notamment une procédure de consignation des gains tirés de leurs activités. En la matière, c'est le régime des enfants du spectacle qui s'applique<sup>48</sup>.

L'emploi de joueurs de moins de 16 ans dans une structure ayant pour objet la participation à des compétitions de jeux vidéo est possible, mais il demeure soumis à certaines conditions (autorisation accordée par le préfet du département du siège de l'entreprise, autorisation des représentants légaux lors de participation à des tournois, consignation d'une partie des gains à la Caisse des Dépôts...)<sup>49</sup>.

Au regard des justificatifs et du temps nécessaire à l'étude d'un dossier par les autorités compétentes, notamment le préfet du département du siège de la structure<sup>50</sup> et d'une commission spécialisée habilitée<sup>51</sup>, très peu d'équipes professionnelles embauchent des joueurs mineurs.

*« 100 % des joueurs [au sein d'une équipe française] sont majeurs. [L'embauche des] joueurs mineurs [est] trop compliquée au niveau des réglementations » - équipe professionnelle*

Pour ces raisons, la plupart des équipes sont réticentes à la professionnalisation des joueurs en deçà de l'âge de 16 ans.

### iii. Les autres enjeux juridiques latents

Les paris en ligne payants ne sont pas autorisés pour cette activité en France à date, et aucun opérateur n'est agréé par l'Autorité nationale des jeux (ANJ). Les sites de paris en ligne français se contentent de paris symboliques (free-to-play) organisés dans le cadre de compétitions de jeux vidéo (exemple de la FDJ)<sup>52</sup>.

---

<sup>48</sup> L3216, alinéa 2 – Code de la sécurité intérieure.

<sup>49</sup> Emploi des enfants joueurs de moins de 16 ans - Art. L. 321-10 Code de la sécurité intérieure, al. 2 et L. 7124-9 Code du travail.

<sup>50</sup> Régime des enfants du spectacle - Art. L. 7124-1 du Code du travail.

<sup>51</sup> Régime des enfants du spectacle - Art. R. 7124-3 du Code du travail.

<sup>52</sup> « Parions sport : la réglementation dans les Paris sport », 04/03/2018, droit-esport.com, <https://droit-esport.com/2018/03/04/parions-esport-la-reglementation-dans-les-paris-esport/>

L'ouverture du secteur aux paris en ligne ne fait pas consensus. Une partie des acteurs interrogés (4 acteurs) déplorent le traitement particulier réservé à l'esport. Au contraire, d'autres acteurs y apparaissent défavorables, notamment au regard des risques encourus et de la jeunesse du public, des joueurs amateurs et professionnels.

Plusieurs enjeux juridiques liés à la gestion de la propriété intellectuelle ont également été relevés. Dans le cadre des relations entre éditeurs et organisateurs, les éditeurs sont sollicités pour l'utilisation de leurs jeux, et pour contribuer notamment sous formes de supports financiers et/ou de communication à l'organisation d'une compétition. Des guides publics peuvent servir de référence dans le cadre de ces compétitions<sup>53</sup> (règlement, *cashprize*...).

Dans le cadre des relations entre éditeurs et diffuseurs de contenus, le sujet de la propriété intellectuelle a été abordé notamment au travers des discussions ayant accompagné la procédure d'autorisation de diffusion de la chaîne ES1 (spécialisée dans l'esport) par le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA). La diffusion de séquences tournées lors de compétitions de jeux vidéo a pu être qualifiée de publicité déguisée au profit des éditeurs concernés. Ce point a néanmoins pu être clarifié par le biais d'une convention signée entre la chaîne ES1 et le CSA<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup> « Le guide de l'organisateur », Association France Esports, 21 janv. 2020, <https://www.france-esports.org/le-guide-de-lorganisateur-presentation/>

<sup>54</sup> Clarification de la diffusion télévisuelle d'images esportives – Convention entre le CSA et la société Webedia, article 3-1-3

## 2. Analyse quantitative

À l'exception des investissements couvrant 2017- 2019, l'analyse réalisée s'est concentrée sur l'année 2019 et s'est articulée autour des indicateurs suivants : les investissements, en nombre et en valeur, les revenus, les emplois, et le nombre d'entreprises opérant dans le secteur.

Le chiffre d'affaires du secteur a été estimé à 50 millions d'euros en 2019 contre 25 millions d'euros en 2018<sup>55</sup>.

Les investissements dont bénéficient les acteurs du secteur sont également croissants en France depuis 2017, avec un total cumulé de 61,16 millions d'euros investis en 3 ans, à l'occasion de 23 opérations.

### a) Méthodologie

Cet exercice quantitatif s'est concentré sur les maillons cœur de la chaîne de valeur retenue dans le cadre du présent rapport, étant précisé que :

- Le maillon « joueurs professionnels » a uniquement fait l'objet d'une analyse qualitative ;
- Les revenus du maillon « développeurs / éditeurs de jeux vidéo » n'ont pas été inclus dans l'analyse quantitative en raison de la difficulté à déterminer le ratio des revenus exclusivement en lien avec le secteur de l'esport.

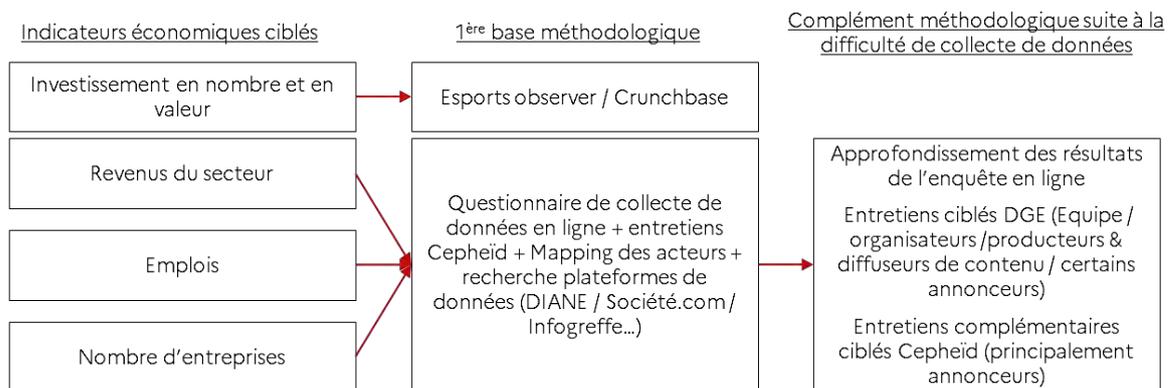


Figure 5. Focus sur l'approche méthodologique adoptée pour l'analyse quantitative

### i. Les investissements

L'analyse s'est concentrée sur l'ensemble des opérations réalisées auprès d'entités françaises entre 2017 et 2019 inclus. Ces opérations ont pu être identifiées à l'aide de différentes plateformes (theesportobserver.com et crunchbase.com), ainsi que par l'apport d'informations complémentaires obtenues auprès du comité de pilotage. Pour les opérations dont le montant était indiqué en dollars, un taux de conversion dollar/euro de 0,88 a été appliqué.

<sup>55</sup> <https://fr.statista.com/statistiques/537389/esport-chiffre-affaires-france/>

## ii. Les revenus et emplois

Ces estimations ont été réalisées suivant trois étapes.

Dans un premier temps, une cartographie des acteurs de l'écosystème sportif français a été réalisée. 230 acteurs ont été répertoriés. Sur la base de ce recensement, un échantillon d'acteurs a été identifié avec le comité de pilotage comme couvrant au moins 80% du chiffre d'affaires du secteur, tous maillons confondus. Ce choix méthodologique a permis d'orienter la recherche de données sur un nombre limité d'acteurs, tout en disposant d'une bonne représentativité du secteur. Ainsi, 90 acteurs ont été retenus dans le cadre de cet échantillonnage.

Au regard du manque de données concernant le secteur, un questionnaire en ligne a été adressé à cet échantillon. Sur les trois vagues d'envois, 35 réponses ont pu être exploitées.

Maillons Chaîne de valeur	Contacts vague 1	Contacts vague 2	Contacts vague 3	Total	Nombre de réponses exploitables
Annonces / sponsors	11	17	4	32	10
Éditeurs de jeux vidéo	15	0	0	15	3
Équipes professionnelles	12	2	1	15	6
Organisateurs de compétitions	12	4	2	18	10
Producteurs / diffuseurs de contenus	7	3	0	10	6
TOTAL	57	26	7	90	35

Dans un second temps, afin d'affiner certains éléments de réponse ou compléter des informations manquantes, des entretiens semi-directifs ont été réalisés auprès d'équipes professionnelles (8), d'organisateur de compétitions (10), de producteurs et diffuseurs de contenus (4) et de certains annonceurs (7) de l'échantillon susvisé.

Enfin, des estimations complémentaires ont été réalisées en concertation avec le comité de pilotage. Ces estimations concernent des acteurs pour lesquels des réponses n'ont pu être obtenues ni via le questionnaire en ligne, ni via les entretiens semi-directifs.

Sur certains maillons de la chaîne de valeur a ensuite été estimé le taux de représentativité des acteurs pour lesquels des données ont été obtenues. Cela a permis de calculer la taille de ces maillons, en chiffre d'affaires et en ETP.

En raison du manque de données exploitables sur les autres maillons (annonceurs / sponsors et éditeurs de jeux vidéo), ceux-ci n'ont pas pu faire l'objet d'une analyse des revenus et des emplois.

Maillons	Nombre d'acteurs dont le CA et les ETP ont été obtenus ou estimés	Taux de représentativité du maillon par ces acteurs
Équipes professionnelles	10	98 %
Organisateurs de compétitions	18	90 %
Producteurs et diffuseurs de contenus	8	85 %
Acteurs multi maillon	2	100 %

Les données de notre échantillon proviennent donc du questionnaire, des entretiens, et des estimations faites par le comité de pilotage.

## b) Revenus 2019

Le chiffre d'affaires (CA) du secteur de l'esport est estimé entre 47,5 et 53,3 millions d'euros (M€) en 2019 (hors acteurs transverses - agences, prestation de service - et éditeurs et développeurs de jeux vidéo).

La part la plus importante du CA est réalisée par les acteurs multimillions (29,7%) et les organisateurs de compétitions (27,4%) suivi des équipes professionnelles (24,9%) et enfin des producteurs et diffuseurs de contenus 18%)<sup>56</sup>.

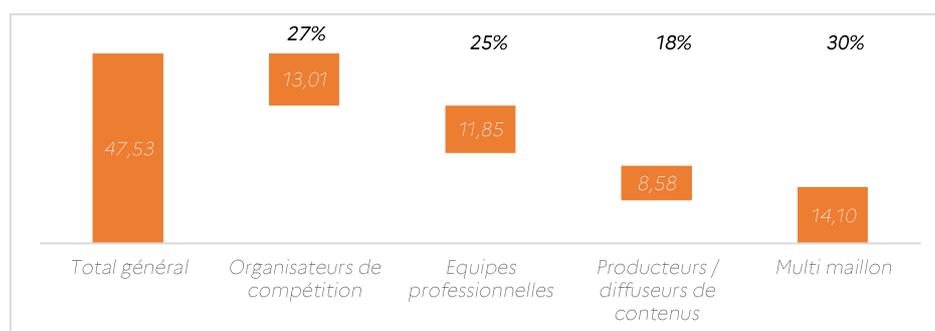


Figure 6. Répartition par maillon - CA minimum 2019 - M €

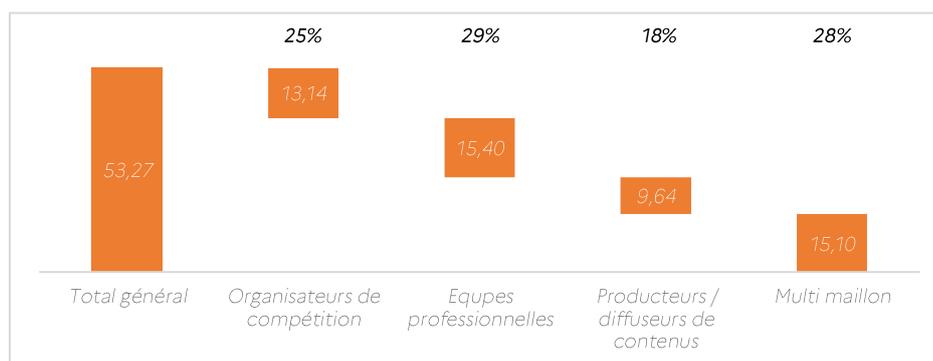


Figure 7. Répartition par maillon - CA maximum 2019 - M €

### i. Organisateurs de compétitions

Les revenus de ce maillon sont répartis sur un nombre important d'acteurs (19 en tout), dont la moitié représente 80% du secteur.

<sup>56</sup> Compte tenu de la méthodologie employée, ces chiffres ne doivent pas être considérés dans l'absolu. Les différences entre les trois premiers acteurs ne sont pas significatives.

## **ii. Équipes professionnelles**

80 % des revenus des équipes professionnelles sont réalisés par seulement quatre équipes dont la somme des chiffres d'affaires est comprise entre 10,3 millions d'euros et 13,3 millions d'euros.

## **iii. Producteurs et diffuseurs de contenus**

Le CA de ce maillon est compris entre 8,6 millions d'euros et 9,6 millions d'euros Environ 70 % des revenus des producteurs et diffuseurs de contenus sont réalisés par 4 acteurs.

## **iv. Acteurs multi maillons**

Les revenus de ces acteurs sont estimés à environ 4,9 millions d'euros et se répartissent notamment sur des activités de production et diffusion de contenus, ainsi que des activités d'organisation de compétitions.

### **c) Emplois 2019**

L'estimation des emplois générés par le secteur a été réalisée selon la même méthodologie que pour estimer les revenus 2019. Sur la base de l'échantillon étudié, 645 Equivalent Temps Plein (ETP)<sup>57</sup> ont été mobilisés en 2019 notamment au niveau des équipes professionnelles (52 %) et des organisateurs de compétitions (18 %). À noter que ces derniers mobilisent principalement des bénévoles ou des prestataires externes pour leurs activités.

#### **i. Équipes professionnelles**

335 ETP sont comptabilisés dans ce maillon. 80 % des ETP mobilisés au niveau des équipes professionnelles sont couverts par cinq acteurs.

#### **ii. Organismes de compétitions**

113 ETP sont comptabilisés dans ce maillon. Les ETP se concentrent sur un nombre restreint d'acteurs de taille similaire. 80 % des ETP ont été mobilisés par 8 acteurs.

#### **iii. Producteurs et diffuseurs de contenus**

86 ETP sont comptabilisés dans ce maillon. Près de 80% des ETP mobilisés sont couverts par 3 acteurs.

#### **iv. Acteurs multi maillons<sup>58</sup>**

111 ETP sont comptabilisés dans ce maillon.

---

<sup>57</sup> 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.

<sup>58</sup> Acteurs dont les activités sont incluses dans différents maillons de la chaîne de valeur.

## d) Acteurs 2019

### i. Répartition géographique

221 acteurs opérant dans le secteur de l'esport en 2019, ont été recensés, dont une forte proportion (>50 %) est basée en Île-de-France<sup>59</sup>.

À titre de comparaison, environ un quart des entreprises françaises (tous secteurs confondus) sont situées en Ile-de-France.

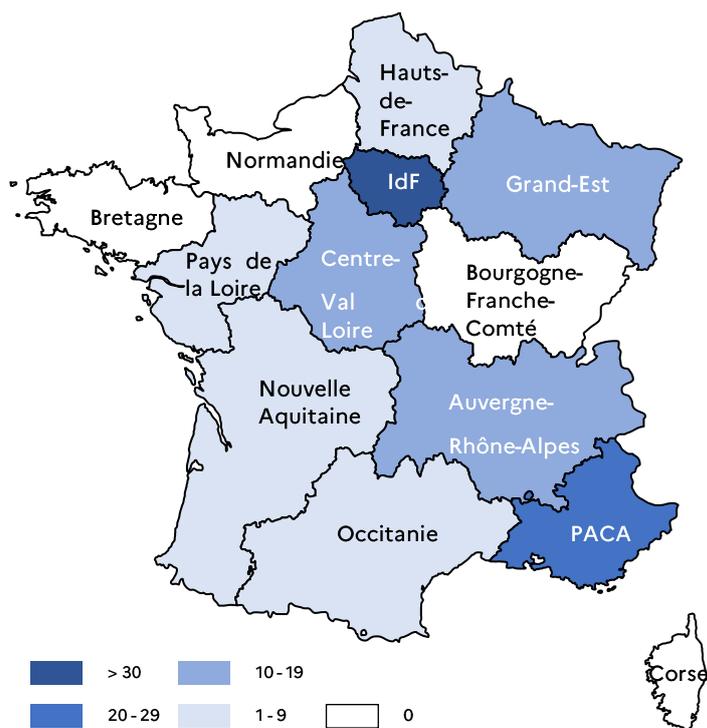
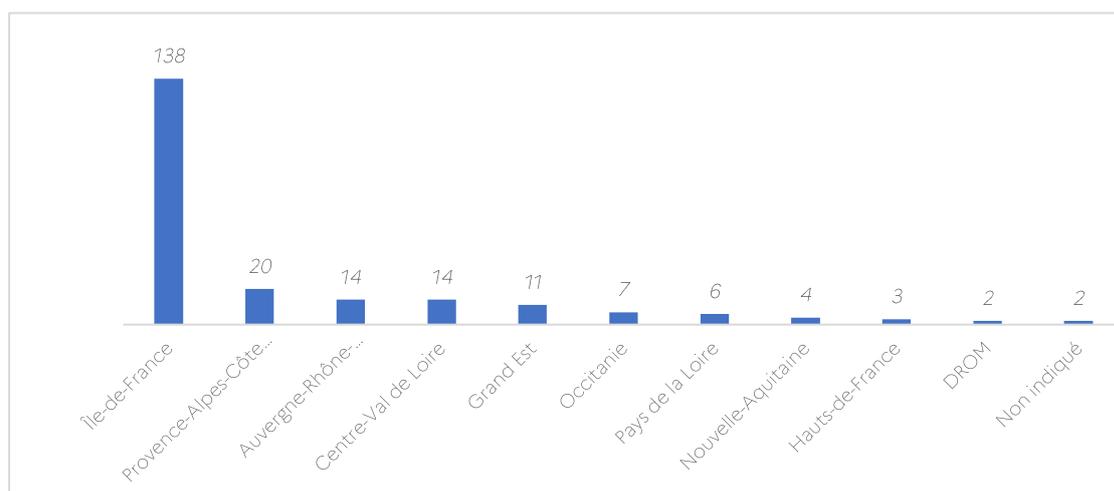


Figure 8 Répartition des acteurs par région - 2019

<sup>59</sup> Recensement réalisé sur la base de la cartographie des acteurs (cf. paragraphe de méthodologie).

## ii. Répartition par statut

Une très grande majorité des acteurs du secteur sont des sociétés (seuls 15% ont un statut associatif).

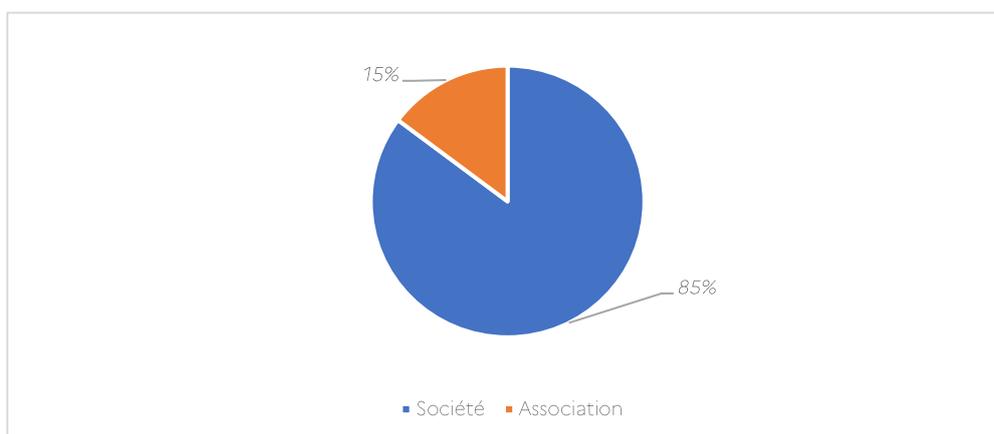


Figure 9 Répartition des acteurs par statut

Les associations sont présentes uniquement dans les maillons « Organiseurs de compétitions » et « Producteurs et diffuseurs de contenus »<sup>60</sup>. Sur le maillon « producteurs et diffuseurs de contenus », la part des associations est de 23%. Cette part est de 48% sur le maillon « organisateur de compétitions »<sup>61</sup>.

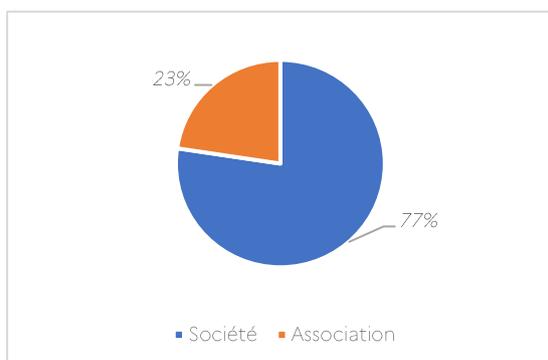


Figure 11 Répartition des acteurs par statut pour le maillon « producteurs / diffuseurs de contenu »

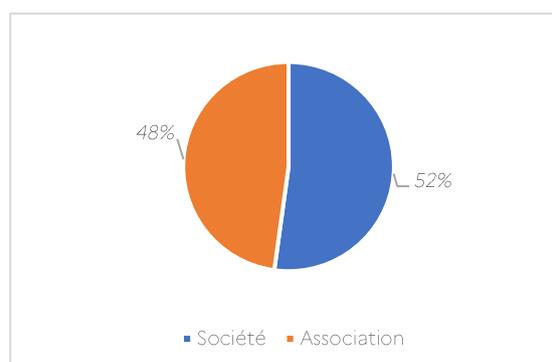


Figure 10 Répartition des acteurs par statut pour le maillon « organisateurs de compétitions »

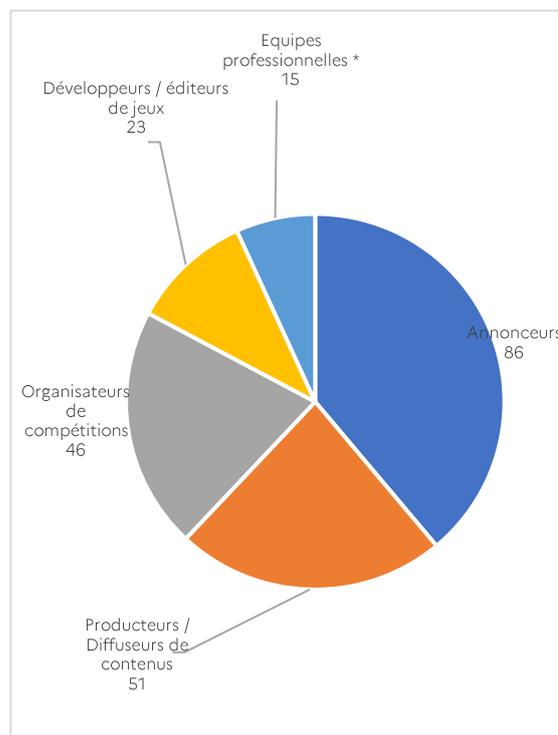
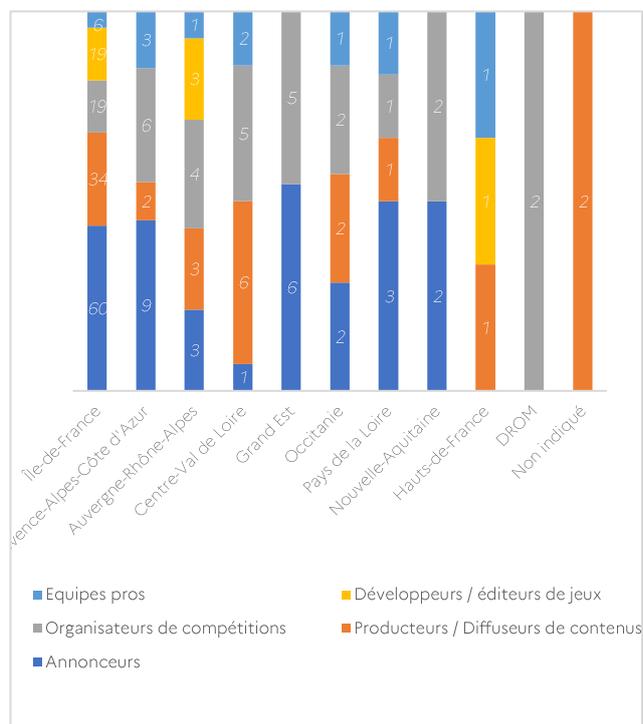
<sup>60</sup> Sur la base du mapping réalisé, les équipes analysées n'ont pas révélé de statut associatif.

<sup>61</sup> Ces chiffres concernent l'échantillon étudié, et non l'ensemble des acteurs présents dans l'écosystème sportif français.

### iii. Répartition en nombre

Les « annonceurs et sponsors » et les « producteurs et diffuseurs de contenus » sont les acteurs majoritaires, en nombre, tant au niveau national que dans la plupart des régions.

#### e) Investissements 2017-2019



\* Hors équipes amateurs

Figure 13 Répartition des acteurs par maillon de la chaîne de valeur selon les régions - 2019

Figure 12 Répartition des acteurs par maillon de la chaîne de valeur - 2019

Le secteur de l'esport ne cesse d'attirer des investisseurs, comme en témoigne la croissance du nombre et de la valeur des investissements réalisés.

\*

\*

\*

### i. Volume des investissements

Les investissements dont bénéficient les acteurs du secteur sont croissants en France depuis 2017. 61,16 millions d'euros ont été investis en trois ans à l'occasion de 23 opérations.

11 opérations d'investissement ont été réalisées sur la seule année 2019, confirmant l'attractivité et l'intérêt économique pour le secteur.

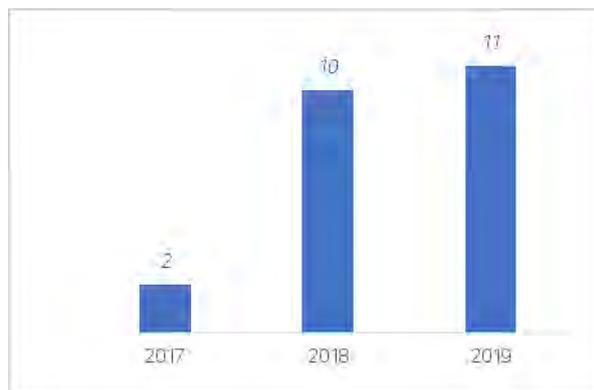


Figure 14. Nombre d'opérations d'investissements 2017 - 2019



Figure 15. Montant total des investissements par année, 2017 – 2019 en M €

Un investisseur se démarque par la taille de ses investissements. Il s'agit du fonds d'investissement suisse *Rewired.GG*, qui a mené deux opérations au sein de l'équipe Vitality : 19,98 millions d'euros en 2018, et 13,64 millions d'euros en 2019.

Le montant investi par les autres acteurs est 10 fois plus faible. En effet, la moyenne des investissements est de 0,98 millions d'euros (en-dehors des 2 investissements ci-dessus relatifs à Vitality et des *pre-seed*<sup>62</sup>).

## ii. Nationalité des investisseurs

Deux tiers des 27 investisseurs répertoriés<sup>63</sup> sur la période 2017-2019 sont français. Cependant, les montants moyens investis sont moins élevés que ceux des investisseurs étrangers, et ils ne figurent pas parmi ceux ayant effectué les opérations les plus importantes.

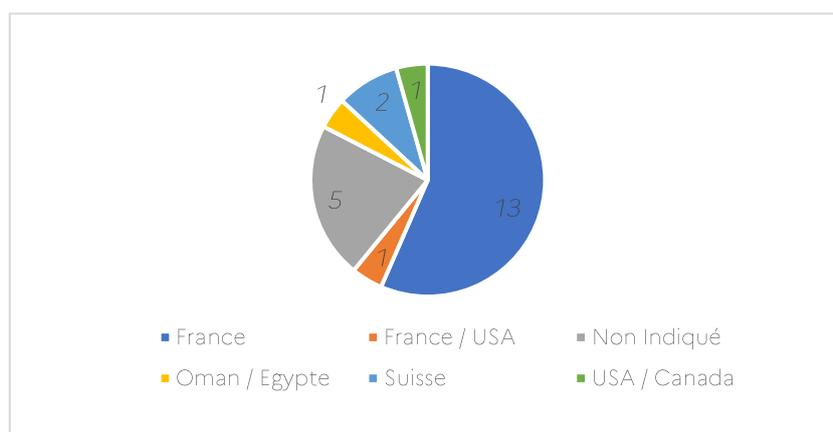


Figure 16. Répartition des opérations par nationalité d'investisseurs

<sup>62</sup> Le *pre-seed* correspond à la première recherche de financement, et arrivera au début du projet.

<sup>63</sup> Les investisseurs de 2 opérations n'ont pas pu être identifiés.

Deux investisseurs français ont contribué à plusieurs opérations :

Investisseurs	Nombre d'opérations	Opérations
BPI France	>= 3 (BPI France est présent dans la plupart des opérations <i>pre-seed</i> , le nombre exact n'étant pas connu)	wgf.gg, Easylive.io
Trust Esport	3	gamingprive.com, Easylive.io, Smart VR

### iii. Opérations par nationalité d'investisseurs

En nombre, les opérations réalisées par des investisseurs uniquement français sont majoritaires (7 en 2018, et 6 en 2019).

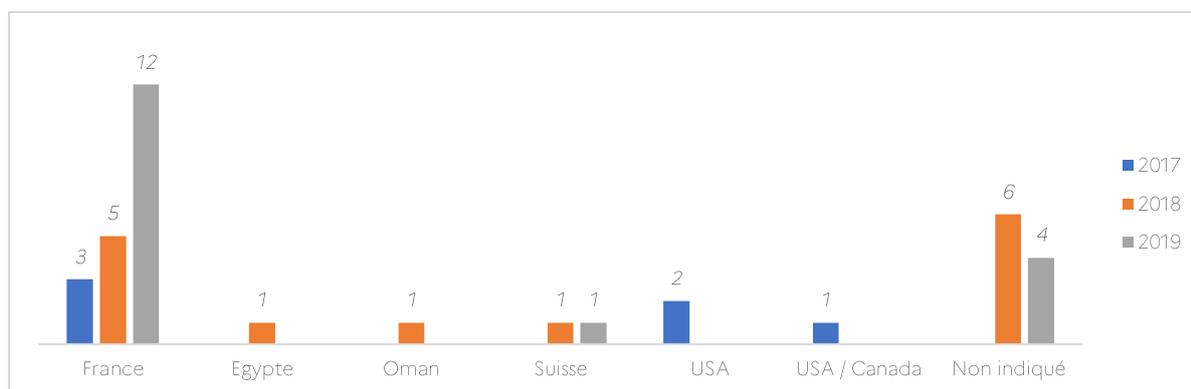


Figure 17. Répartition des investisseurs par nationalité (hors pre-seed)

Sur la période 2017 - 2019, les opérations réalisées par des investisseurs uniquement français représentent 14,92 millions d'euros soit 24% des investissements dans le secteur, mais le montant moyen des opérations correspondantes a été de 1,15 millions d'euros.

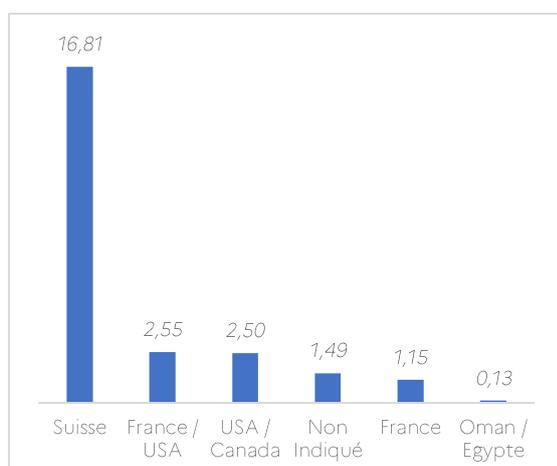


Figure 18 Montant moyen des opérations par nationalité d'investisseurs 2017 - 2019 (en M€)

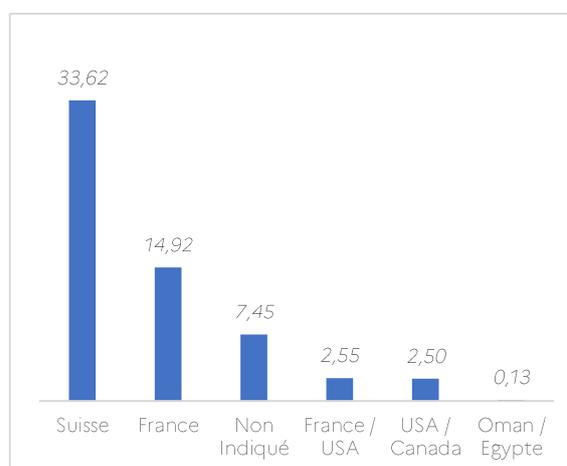


Figure 19 Montants cumulés des opérations par nationalité 2017 - 2019 (en M€)

#### iv. Investissement par maillon de la chaîne de valeur

Les investissements en 2019 ont concerné un plus grand nombre de maillons de la chaîne de valeur.

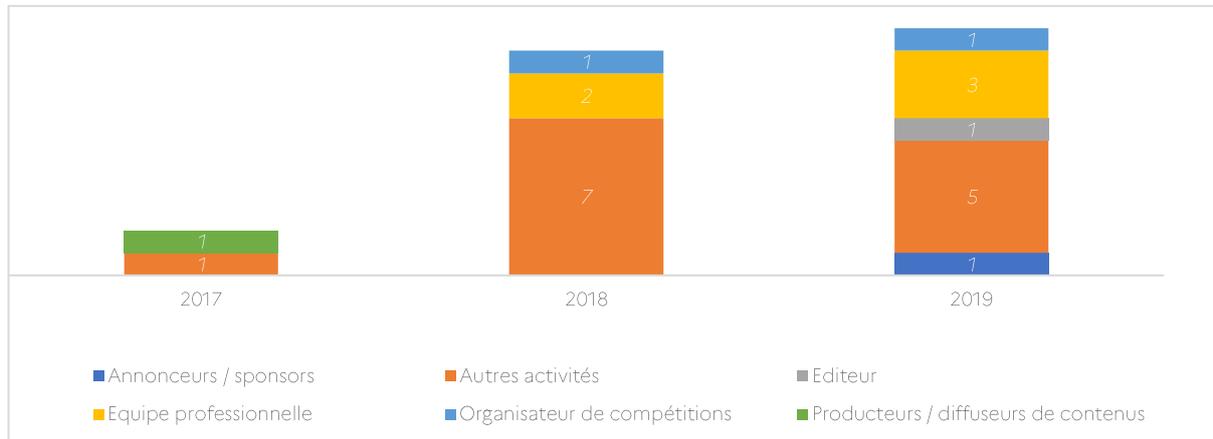


Figure 20 Répartition des investissements sur le secteur entre 2017 et 2019 – par maillon de la chaîne de valeur et activités transverses

Le maillon « équipes professionnelles » concentre le plus grand nombre d'investissements en France :

- en valeur, avec près de 41 millions d'euros cumulés entre 2018 et 2019, et ;
- en nombre, avec cinq opérations entre 2017 et 2019, représentant ainsi 22 % des opérations d'investissements.

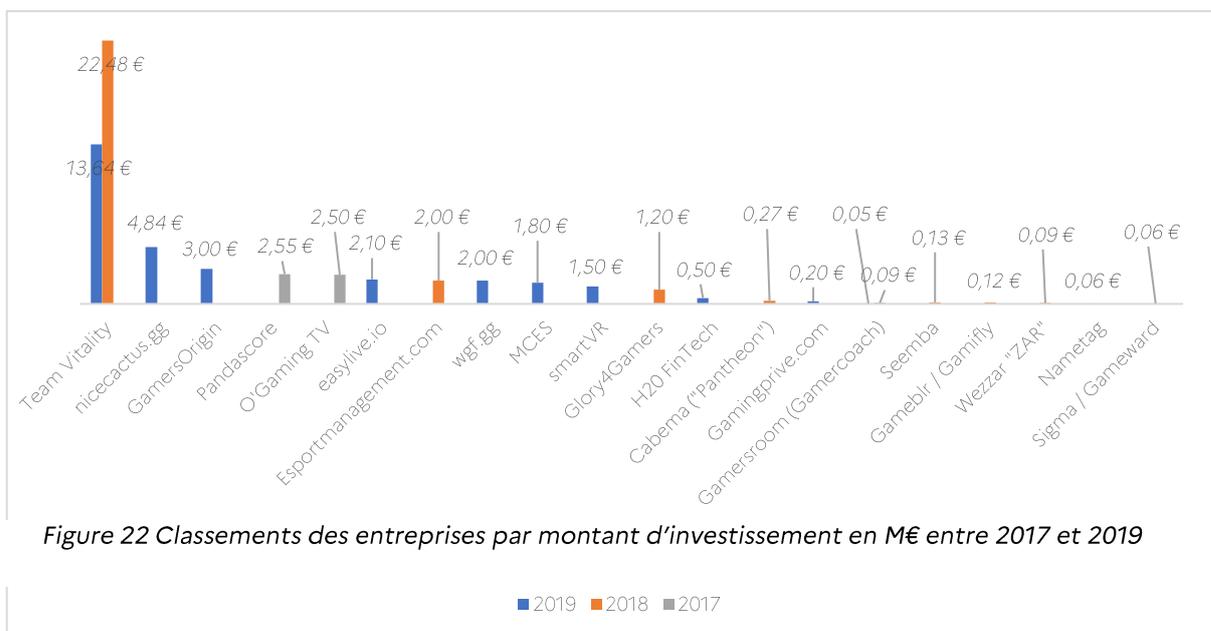
La catégorie « autres activités » (plateformes web permettant la collecte de datas, l'organisation d'événements, d'outils de streaming, etc.) concentre un nombre significatif d'investissement : 13 opérations entre 2017 et 2019, soit 57 % des opérations d'investissement.

En revanche, le montant cumulé des opérations réalisées à destination des autres activités (8,21 millions d'euros cumulés entre 2017 et 2019) est largement inférieur à celui réalisé à destination des équipes professionnelles (40,92 millions d'euros cumulés entre 2018 et 2019).



Figure 21. Répartition des investissements sur le secteur entre 2017 et 2019 - en M€ (maillon de la chaîne de valeur et activités transverses)

En effet, les montants des investissements réalisés à destination des équipes professionnelles ont été importants, et plus particulièrement au profit de la Team Vitality. Cette dernière a perçu 85 % des investissements à destination des équipes en 2018 et 46 % en 2019. Au total, cette équipe a bénéficié d'un soutien financier de plus de 36 millions d'euros.



## v. Rôle des Business Angels

Étant donné la maturité du secteur et l'exposition aux risques financiers, la contribution des *Business Angels* est également considérée comme importante. À titre d'exemples :

- l'équipe MCES a réalisé une levée de fonds d'un montant de 1,76 million d'euros auprès d'un *Business Angel* (Gilles Mischler)<sup>64</sup> en 2019 ;
- L'entreprise Pandascore a réalisé une levée de fonds de 2,55 millions d'euros auprès de deux *Business Angels* (Julien Lemoine et John Maloney)<sup>65</sup>, ainsi que plusieurs Venture Capital, en 2017.

## II. BENCHMARK

La présente comparaison avec des pays « concurrents » vise à identifier l'existence de facteurs propices au développement du secteur de l'esport. L'objectif est d'identifier les facteurs structurants de ce secteur à l'étranger afin de mieux apprécier le positionnement de la France.

Les principaux pays étudiés sont le Danemark (accueillant notamment la célèbre équipe Astralis), l'Allemagne (présentant beaucoup de similarités par sa proximité culturelle et géographique avec la France d'une part, et par la taille du secteur de l'esport et la présence de

<sup>64</sup> [https://www.crunchbase.com/funding\\_round/mces-seed--48885b7d](https://www.crunchbase.com/funding_round/mces-seed--48885b7d)

<sup>65</sup> « PandaScore lève 2,5 millions d'euros pour apporter au marché esport des statistiques et des cotes en live », [https://www.afjv.com/news/7734\\_statistiques-esport-pandascore-leve-2-5-millions-d-euros.htm](https://www.afjv.com/news/7734_statistiques-esport-pandascore-leve-2-5-millions-d-euros.htm)

nombreux acteurs majeurs de l'esport d'autres part), les États-Unis (reconnus comme lieu incontournable de l'esport) et enfin la Corée du Sud (lieu de naissance de la discipline).

## 1. Méthodologie

### a) Choix de l'échantillon

Une liste de pays a été proposée et priorisée sur la base d'un ensemble de critères quantitatifs (CA de l'esport, investissements réalisés, valeur des *cashprize*<sup>66</sup>, nombre de joueurs...) et d'un critère qualitatif: la proximité culturelle et contextuelle des pays étudiés avec la France (proximité des systèmes politiques et du mode de gouvernance du secteur de l'esport, proximité culturelle des pratiques des populations, appétence du public pour l'esport...).

Sur la base d'échanges organisés avec le comité de pilotage, quatre pays ont été étudiés et analysés sur la base des axes PESTEL. Une liste principale des pays concurrents a été identifiée (« liste principale »): Corée du Sud, Danemark, États-Unis et Allemagne). Deux autres, constituant une liste complémentaire, ont été étudiés sur la base de critères plus restreints : Malaisie (axes politique et social) et Japon (axes politique, économique et social).

Deux entretiens ont été réalisés auprès d'interlocuteurs dans chacun des pays composant la liste principale. Un entretien a été réalisé dans chacun des pays composant la liste complémentaire.

### b) Principes de notation

En vue de pouvoir comparer la France avec ces pays, une grille de notation, basée sur trois niveaux de maturité par axe a été définie.

---

<sup>66</sup> *Cashprize* : un prix dans un concours prenant la forme d'argent.

			
Axe politique	Absence d'une stratégie dédiée à l'esport et d'initiatives lancées par les pouvoirs publics	La gouvernance de promotion du secteur commence à se structurer et quelques initiatives sont lancées par des acteurs publics	La gouvernance de promotion du secteur est clairement définie et établie et de fortes synergies existent entre les parties prenantes
Axe économique	Faible structuration de la chaîne de valeur, activité se rapprochant du modèle amateur	La chaîne de valeur est structurée mais des disparités existent en termes de maturité entre les acteurs et les synergies sont limitées	Animation en cluster du secteur de l'esport : synergies fortes entre les parties prenantes et avec d'autres secteurs
Axe social	Les enjeux d'ordre social ne sont pas traités (sensibilisation, prévention) et l'encadrement est limité (absence de cursus de formation)	Certaines initiatives de sensibilisation et de prévention sont lancées, et des cursus de formation commencent à se mettre en place	Les enjeux sociaux sont traités par des organismes en coordination avec les pouvoirs publics et des cursus spécifiques de formation sont mis en place
Axe technologique	Absence de synergies entre l'esport et les technologies émergentes. L'infrastructure technologique constitue un frein au développement du secteur	Des synergies existent entre les technologies émergentes et l'esport et le développement de l'infrastructure technologique est un enjeu reconnu	L'esport exerce un effet de locomotive sur les technologies émergentes, et impactant le développement économique – l'infrastructure technologique constitue un atout
Axe environnemental	Les enjeux environnementaux ne sont pas abordés et ne constituent pas une priorité pour les acteurs économiques	Les enjeux environnementaux sont abordés et figurent parmi les initiatives de la stratégie de développement du secteur	Les enjeux environnementaux sont abordés et s'intègrent dans une stratégie de protection de l'environnement au sens large
Axe législatif	Absence d'une législation spécifique au secteur de l'esport	Certains projets ont été déployés en vue de lever le flou juridique au niveau du secteur	Une législation spécifique est mise en place en vue de traiter l'ensemble des enjeux du secteur

Figure 23. Définition des niveaux de maturité

## 2. Les principaux pays concurrents

### a) Danemark

#### i. Axe politique

Le Danemark porte un intérêt politique important au secteur de l'esport qui se matérialise notamment par la définition d'une stratégie nationale, la mise à disposition d'un fonds public destiné aux acteurs et la mobilisation importante des régions.

- Stratégie nationale

En avril 2019, le Danemark a mené une réflexion autour du développement de l'esport et de ses acteurs, à travers la définition d'une stratégie nationale, rentrant dans les prérogatives du ministère de la Culture (en charge des questions sportives au Danemark).

Cependant, le déploiement de cette stratégie demeure encore limité, un retard principalement dû au changement de gouvernement intervenu en juin 2019.

- Financement public et mobilisation des acteurs publics

En 2019, le gouvernement Danois a alloué un fonds de 10 millions DKK (environ 1,3 million d'euros) à horizon 2022, à l'intention de projets permettant de renforcer le secteur de l'esport.

Des fonds étatiques ont aussi investi le secteur de l'esport :

- « *Vækstfonden* » – The Danish Growth Fund a investi dans l'entreprise RFSRH Entertainment en 2018 (11,3 millions de dollars) ;
- « *Innovation Fund Denmark* », spécialisé dans l'innovation et le développement des nouvelles technologies, a investi dans l'entreprise GameScoreKeeper en 2016 et 2017 (1,7 million DKK).

La ville de Copenhague s'est particulièrement investie dans le sujet de l'esport. Par exemple, la ville accueille de nombreux acteurs et entreprises issus des secteurs de l'esport et du jeu vidéo. C'est également une ville reconnue pour les événements esportifs (exemples : *Copenhagen Games*, *Blast Pro series Copenhagen*).

La dynamique autour de l'écosystème de l'esport et le développement croissant de ce secteur reste le fruit d'arbitrages politiques. Certains acteurs politiques danois ont compris très tôt l'intérêt économique et social de ce secteur (exemple : l'ancien premier ministre danois Lars Løkke Rasmussen a inauguré et assisté au tournoi *BLAST Pro Series Copenhagen* en novembre 2018).

#### ii. Axe économique

La démocratisation de la pratique esportive au Danemark a contribué au rayonnement des joueurs et des équipes, et à la croissance économique du secteur.

- Importance de la pratique esportive

Le pouvoir d'achat au Danemark étant élevé, il permet à de nombreuses personnes de se procurer le matériel adéquat pour la pratique esportive.

« Beaucoup de jeunes peuvent s'acheter des ordinateurs et matériels adéquats, car le pouvoir d'achat au Danemark est important » - organisateur de compétitions danois

À titre d'illustration, l'union internationale des télécommunications estime que 89,3 % des Danois sont équipés d'un ordinateur, contre 77,5 % dans le reste de l'Europe en 2018<sup>67</sup>.

- *Rayonnement des joueurs et des équipes*

Le développement économique du secteur au Danemark est fortement expliqué par le rayonnement des joueurs professionnels danois au niveau international, et notamment ceux issus de l'équipe Astralis. L'équipe a par ailleurs pu bénéficier d'un appui important des pouvoirs publics et des marques, endémiques et non endémiques, comme le sponsoring d'Audi Danemark d'un montant supérieur à 750 000 euros<sup>68</sup>.

« *L'équipe Astralis a pu bénéficier de soutiens financiers de la part de la ville de Copenhague* » - équipe professionnelle danoise

- *Structuration du secteur à travers la constitution d'une ligue*

Des acteurs comme la Danske Gymnastik- & Idrætsforeninger (DGI), l'Association danoise des gymnastiques et du sport, œuvrent pour la structuration du secteur. Cette association est à l'origine d'une initiative nationale ayant permis, avec le concours d'autres parties prenantes (associations pour la jeunesse, promoteurs sportifs, associations périscolaires), de former une ligue esport au Danemark (*YouSee esportligaen*). Elle offre l'opportunité aux équipes et aux clubs de participer à des tournois et de se qualifier pour le Championnat officiel esport Danois organisé par cette même ligue.

Le secteur bénéficie d'un soutien économique croissant mais ces efforts restent fragmentés ; bien que l'esport soit rattaché au ministère de la Culture, le ministère de l'Industrie et du Commerce y porte de plus en plus d'intérêt. À titre d'exemple, la stratégie nationale danoise dédiée à l'esport précise que le ministère de l'Industrie et du Commerce étudiera en continu les nouveaux leviers de croissance de l'esport sur le territoire, et souhaite renforcer les capacités du pays à attirer et développer de grands événements sportifs sur le territoire<sup>69</sup>. Un intérêt apprécié par les acteurs du secteur qui attendent de ce rapprochement le développement de stratégies communes avec les secteurs du digital, de l'*entertainment* et de l'innovation.

L'accompagnement des entreprises et des *start-ups* du secteur se fait également dans le cadre de filières économiques connexes, telles que la sportech qui contribue au développement de l'esport.

« *[Les acteurs ont] des accélérateurs de start-ups dans le pays, mais aucunes spécifiques à l'esport. Ces dernières sont plus en lien avec la SportTech. L'esport n'est pas vu comme une fin en soi, comme un secteur très spécifique, mais comme un moyen pouvant apporter des bénéfices à d'autres secteurs* » - Organisateur de compétitions danois

---

67 Statistiques de l'ITU (Union Internationale des Télécommunications) - <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>

68 « Astralis signs sponsorship deal with car manufacturer Audi » <https://www.mcvuk.com/esports/astralis-signs-sponsorship-deal-with-car-manufacturer-audi/>

69 « National strategy for esports (Avril 2019) », paragraphe « esport as a lever for employment, growth, and entrepreneurship », p.9.

[https://kum.dk/fileadmin/kum/1\\_Nyheder\\_og\\_presse/Arkiv/2019/National\\_strategy\\_for\\_esport.pdf](https://kum.dk/fileadmin/kum/1_Nyheder_og_presse/Arkiv/2019/National_strategy_for_esport.pdf)

### iii. Axe social

L'esport est assimilé à une pratique sportive au Danemark et bénéficie d'une forte contribution financière des clubs sportifs traditionnels et d'autres organismes institutionnels. Cette contribution favorise l'acceptation et l'encadrement de la pratique esportive, amateur comme professionnelle (codes de conduite, moyens humains mis en place, etc.).

*« Une culture de l'esport au niveau amateur qui est très forte, et qui est encouragée. L'esport est perçu comme le football. Il faut rejoindre un club, payer des frais d'adhésion »* - organisateur de compétitions danois

Le rattachement de l'esport à la compétence du ministère de la Culture, en charge des sports, s'explique par les similarités, observées et considérées comme importantes, avec la pratique sportive. Ceci renforce les synergies créées entre les acteurs du sport et de l'esport. En effet, plusieurs clubs de sport traditionnels ont développé des activités esportives (exemple du club de football FC Copenhagen qui a créé en 2017 son équipe esportive « North »). Cette proximité contribue aussi à l'acceptation de la pratique et au développement important des clubs amateurs esportifs dans différentes régions.

*« Beaucoup de clubs de sports traditionnels ont également des clubs esports »* - organisateur de compétitions

*« Au sein des clubs, les parents sont également plus présents, notamment dans les entraînements »* - organisateur de compétitions danois

Selon les acteurs interrogés, des clubs dédiés à l'esport sont présents dans les écoles danoises et des tournois inter-écoles organisés (exemple de la « Danish newcomers » en 2017, une compétition organisée par ESL, permettant également de repérer les talents).

*« L'esport est présent dans les écoles, les clubs amateurs et professionnels »* - équipe professionnelle danoise

À l'instar du sport, les équipes esportives professionnelles mettent l'hygiène de vie, l'éthique et la performance au cœur de leurs stratégies (exemple : la ligne de conduite d'Astralis). Ces valeurs vont se retrouver jusqu'au niveau amateur. Ces efforts sont aussi appuyés par des initiatives nationales. Ainsi la DGI a mis en place un code de conduite traitant d'une série d'enjeux (santé, restrictions d'âge, ...) et encourage les clubs amateurs et les associations à l'appliquer au sein de leur structure.

Il n'existe pas de parcours universitaires dédiés à l'esport. Néanmoins, il existe des modules dédiés intégrés au sein de cursus spécialisés dans le sport et le management au sein d'écoles privées. Il existe également un programme esport au sein du campus Vejle<sup>70</sup>, en partenariat avec l'équipe danoise Tricked, à destination des futurs talents de l'esport (sont visés ici uniquement les joueurs). Ce programme n'est cependant pas diplômant.

Des compétitions esportives sont diffusées à la télévision (TV2 Zulu), en heure de grande écoute, démontrant un intérêt notable du public danois pour cette pratique. Il n'existe pas de restrictions quant à la diffusion de ces programmes (la chaîne TV2 Zulu possède les droits de diffusion des tournois esportifs produits par l'ESL et Dreamhack, ce qui lui a permis de diffuser plus de 700 heures de contenus esportifs en 2019).

---

<sup>70</sup> Campus universitaire situé près de Copenhague,

#### iv. Axes technologique et environnemental

Le Danemark bénéficie d'une bonne infrastructure réseaux et d'un écosystème sportif dynamique, facilitant les synergies avec les nouvelles technologies et le monde de la recherche.

##### o Technologie et infrastructures

Le Danemark bénéficie d'un débit internet de bonne qualité (en 2016, l'union internationale des télécommunications estimait que 97 % des Danois ont un accès à internet, contre 83 % en France<sup>71</sup>).

La 5G pourrait permettre d'atteindre un nouveau seuil de connectivité, et ainsi multiplier les compétitions en ligne.

Selon les acteurs interrogés, le développement des technologies permettant l'amélioration de l'expérience spectateur et de la performance des joueurs est un sujet qui intéresse particulièrement les acteurs du secteur. Par exemple, le Campus Vejle propose un cursus dédié aux joueurs professionnels au sein duquel la donnée générée par les joueurs étudiants est utilisée à des fins de suivi et de détection de leur marge de progression. Une plus grande synergie entre le monde de la recherche et de l'esport est souhaitée par les acteurs interrogés (équipes professionnelles, organisateurs de compétitions). Ces synergies pourraient contribuer à l'amélioration des performances des joueurs : gestion du stress ou développement des réflexes des joueurs par exemple.

« *La technologie est utilisée dans l'amélioration de la performance : tests, entraînements en ligne...* » - organisateur de compétitions danois

##### o Environnement

Il n'existe pas de politiques environnementales spécifiquement dédiées au secteur. Ce sujet est abordé de manière plus globale, et rattaché aux réflexions sur l'impact du secteur du numérique sur l'environnement.

#### v. Axe législatif

Actuellement, le secteur de l'esport ne bénéficie pas d'un cadre législatif spécifique, mais certaines mesures ont apporté plus de flexibilité à la pratique esportive. Des améliorations seront proposées dans le cadre de la stratégie nationale.

##### o Paris en ligne

Au Danemark, les paris sont autorisés dans le secteur sportif et soumis aux mêmes règles que les paris sportifs. Il est donc légal, pour un individu de plus de 18 ans, de parier lors d'un tournoi sportif.

Une entreprise de paris en ligne peut également sponsoriser une équipe professionnelle (exemple : partenariat entre la société Unibet et l'équipe Astralis).

Les paris sportifs ont été jugés positifs par les acteurs interrogés, car ils permettent de générer des flux financiers plus importants lors d'une compétition, et apportent également davantage de visibilité pour une équipe.

---

<sup>71</sup> <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/Treemap.aspx>

« On peut parier sur l'esport au Danemark (c'est légal), et des équipes peuvent avoir des acteurs de paris sportifs en tant que sponsor. C'est une bonne chose pour l'écosystème d'un point de vue économique, car cela permet d'avoir de meilleurs tournois, davantage de flux financiers / moyens mis en place... » - organisateur de compétitions danois

- o Conditions de travail des joueurs

Il n'existe pas de politique de visa spécifique au secteur de l'esport à l'intention des joueurs professionnels. Les règles applicables sont les mêmes que celles qui prévalent pour les chercheurs. Un scientifique étranger est autorisé à venir travailler sur le sol danois et bénéficier d'une exonération d'impôts pendant trois ans.

« Pas de politique de visa spécifique. Le Danemark applique les mêmes règles que l'accueil des scientifiques par exemple (« scientist tax rules » un programme permettant de bénéficier de trois ans sur le territoire sans payer de taxes) » - organisateur de compétitions danois

Il n'existe pas non plus de contrats spécifiques pour les joueurs professionnels au Danemark. Ces derniers bénéficient de contrats que l'on retrouve dans d'autres secteurs (semaine de 37 heures, CDI, CDD). Il n'y a pas de besoins exprimés sur ce sujet de la part des acteurs interrogés.

Les joueurs mineurs peuvent participer à des compétitions sportives dès l'âge de 16 ans. Il est cependant nécessaire d'avoir une autorisation de leurs représentants légaux.

- o Lutte contre la triche et le dopage

À l'inverse des sports « traditionnels », l'esport, professionnel ou amateur, ne bénéficie pas d'un corpus de règles communes en matière de prévention et de sanction du dopage ou de la manipulation des compétitions (fraude technologique, corruption, paris truqués...).

Ainsi, pour pallier à ce manque, la stratégie nationale danoise de l'esport intègre une composante législative importante sur ces sujets. La lutte contre la toxicité de certains comportements, et d'autres enjeux liés aux jeux vidéo en ligne<sup>72</sup>, fait aussi l'objet d'une attention particulière. Il n'y a cependant pas encore de mesures concrètes mises en place.

## **b) États-Unis**

### **i. Axe politique**

Les États ont beaucoup d'autonomie quant au développement du secteur sur leurs territoires, et certains ont fait du secteur de l'esport un levier de développement économique (la Californie et le Texas par exemple).

- o Stratégie nationale

Il n'existe pas de stratégie nationale dédiée à l'esport aux États-Unis, et peu d'initiatives sont déployées par le gouvernement fédéral en vue d'améliorer l'attractivité du secteur. Il existe cependant une fédération (USeF – United States esports Federation) chargée de promouvoir et de développer l'esport sur l'ensemble du territoire américain.

Les joueurs professionnels sont considérés comme des athlètes professionnels, et bénéficient de certains avantages liés à ce statut (bourses et parcours esport – étude...).

---

<sup>72</sup> « National strategy for esports (Avril 2019) », paragraphe « government initiatives », p.11.

[https://kum.dk/fileadmin/kum/1\\_Nyheder\\_og\\_presse/Arkiv/2019/National\\_strategy\\_for\\_esport.pdf](https://kum.dk/fileadmin/kum/1_Nyheder_og_presse/Arkiv/2019/National_strategy_for_esport.pdf)

- Financement

À l'échelle nationale, il n'existe pas de fonds public ou de subventions dédiés à l'esport. Les États-Unis sont le premier pays en termes d'investissements privés dans le secteur de l'esport, avec près de 150 transactions en 3 ans, représentant plus de 3 milliards de dollars<sup>73</sup>.

L'implantation d'une compétition sur un territoire dépend fortement des facteurs suivants :

- l'importance de la communauté de *gamers* dans la zone concernée ;
- le siège social de l'éditeur ou de l'organisateur de compétitions. En effet, les éditeurs organisent généralement leurs compétitions dans l'État ou la ville où ils sont domiciliés ;
- le coût d'organisation de l'évènement.

- Autonomie des États

Il existe certaines actions locales en faveur du secteur, qui dépendent très fortement de la volonté des États et des gouverneurs. Par exemple, l'État de Géorgie est très impliqué dans le développement du secteur de l'esport, et a su profiter du rayonnement de la ville d'Atlanta, particulièrement dynamique sur les sujets de l'*entertainment*. Plus de 150 studios de jeux vidéo y sont installés. Certaines villes décident également de s'impliquer dans le secteur, en proposant des partenariats avec des acteurs privés : par exemple, en mars 2017, la ville de Washington DC est devenue le sponsor de l'équipe NRG.

Certains États proposent également, à la discrétion des gouvernements locaux, des crédits d'impôts à destination des acteurs du secteur de l'esport.

Ainsi, le bon développement de l'esport dépend fortement d'arbitrages politiques, pris par chacun des États. Certains se distinguent, en associant l'esport avec d'autres secteurs du divertissement : jeux vidéo, esport, évènements digitaux (exemple de la ville d'Atlanta).

## ii. Axe économique

De nombreuses entreprises et structures des secteurs du jeu vidéo et de l'esport sont présentes aux États-Unis, faisant du pays un *leader* sur la scène internationale.

- Présence d'éditeurs majeurs et instauration de ligues

Les États-Unis accueillent de nombreux éditeurs de jeux vidéo tels que Epic Games, Activision-Blizzard, ou encore Valve, qui rendent la scène esportive américaine très dynamique.

Le développement de ligues franchisées aux États-Unis est également source d'un développement important du secteur esportif américain, qui permet une meilleure répartition de la valeur entre les différents acteurs. En effet, les joueurs gagnent un salaire fixe minimum, pouvant être revu à la hausse selon les recettes de la ligue. Les équipes professionnelles perçoivent également une partie des revenus que génère la ligue<sup>74</sup>.

Ces ligues permettent aussi une visibilité accrue des équipes professionnelles et joueurs professionnels et représente donc une garantie de conserver les annonceurs et sponsors. En effet, l'esport est considéré comme un tremplin en termes de visibilité pour les marques, et les ligues franchisées participent donc à l'augmentation des opérations de sponsoring.

---

<sup>73</sup> Investissements aux États-Unis : The Esport Observer

<sup>74</sup> <https://hubinstitute.com/2019/marketing/tendances-esport-concentration-league-of-legends-call-of-duty-thomas-gavache> ; <https://gamingcampus.fr/tomorrow-lab/esport/etat-de-lart-sur-les-franchises-dans-lesport.html#reussite/>

- L'importance des investisseurs privés

La culture du risque étant davantage présente aux États-Unis, les investissements privés sont plus nombreux et importants dans le secteur. Il existe aujourd'hui de nombreux fonds d'investissements aux États-Unis dédiés au divertissement et à l'innovation (exemple : Fertitta capital, Lowercase Capital, reimagine venture).

Le secteur de l'esport a été identifié comme porteur d'opportunités économiques. Cependant, selon certaines personnes interrogées (équipe professionnelle, association), l'ampleur de ces investissements peut nourrir une bulle spéculative autour de la valorisation d'équipes et de *start-ups*.

- Les spécificités du marché américain

Les États-Unis constituent un écosystème propice à l'investissement privé. Selon les acteurs interrogés, il est plus aisé d'emprunter de l'argent ou de trouver des projets dans un objectif d'investissement (ils sont plus nombreux, et communiquent bien).

« Il est facile aux États-Unis d'emprunter de l'argent » - équipe professionnelle américaine

La fiscalité est propre à chaque État. Ainsi, beaucoup d'équipes professionnelles, et d'acteurs du secteur, s'installent dans l'Illinois par exemple, où la fiscalité est plus intéressante pour les entreprises : les impôts sur le revenu ne sont que de 4,95 %, contrairement à d'autres États où ce taux s'élève à 13,3 % (en Californie), ou encore 8,82 % (dans l'État de New York)<sup>75</sup>. Ce différentiel permet à ces États de proposer des salaires plus compétitifs aux joueurs professionnels.

### iii. Axe social

Les synergies avec le monde sportif sont importantes aux États-Unis, et ce, dès le milieu universitaire.

- Esport & diversité

La fédération américaine de l'esport (USEF) collabore avec des psychologues et médecins afin de mettre en place des protocoles sur les sujets de prévention (lutte contre le racisme lors de tournois par exemple).

En effet, les acteurs interrogés considèrent l'acceptation des jeux vidéo par le grand public comme un enjeu important.

- Synergies sport, esport et divertissement

Aux États-Unis, il n'existe que peu de clubs amateurs dédiés à l'esport en dehors de ceux présents dans les écoles et les lycées. À l'instar des clubs sportifs amateurs, l'absence de subventions limite l'implantation des clubs esportifs, ou de lieux de pratiques proposant un encadrement de jeunes joueurs. Les clubs esportifs se développent donc de plus en plus au sein des écoles américaines (collèges, lycées), au même titre que les clubs sportifs.

*« Des structures [encadrées] pourraient encourager les joueurs à progresser, (voire) ou leur donner la vocation de s'orienter vers des professions spécialisées dans le secteur de l'esport (coach professionnel par exemple) ... Mais la création de ce type de structure dépend très fortement des investisseurs privés (qui va vouloir investir dans des lieux de pratiques ?).*

---

<sup>75</sup> <https://taxfoundation.org/state-individual-income-tax-rates-brackets-2019/>

*[En conséquence, et à l'instar de la pratique sportive aux États-Unis, la pratique esportive aura lieu dans les écoles]* - équipe professionnelle américaine

Le milieu sportif porte un intérêt croissant au secteur de l'esport, et des synergies entre les deux secteurs sont à noter. Un intérêt qui s'illustre par l'arrivée des équipes sportives dans le milieu. Du côté de l'esport, le système des ligues esportives (League of Legends, Overwatch) est directement inspiré du modèle sportif nord-américain (modèle NBA). Par ailleurs, de nombreux investisseurs provenant du milieu sportif se diversifient vers le secteur esportif.

*« Les investisseurs présents dans l'esport sont très souvent présents dans l'univers du sport également »* - équipe professionnelle américaine

- o Éducation et milieu universitaire

Selon les acteurs interrogés (équipe professionnelle, association esportive), il n'existe pas d'écoles spécialisées dans le secteur de l'esport, mais des cours dédiés au secteur commencent à se développer, notamment en université (New York University...).

Les joueurs professionnels étant reconnus comme des athlètes, ils peuvent bénéficier de bourses universitaires, dont les critères et montants sont déterminés par les écoles concernées. Selon le NCSA (Next College Student Athlete), les bourses esportives peuvent aller de 500 dollars à 8.000 dollars l'année.

Ainsi, une scène esportive se développe dans les écoles et universités :

- High School Esports League, une ligue inter-école sponsorisée par Microsoft ;
- la *Texas esports Association* (TESPA), créée au sein de l'université du Texas, est devenue aujourd'hui un réseau d'étudiants et de clubs contribuant au développement de l'esport universitaire et recense plus de 120 000 étudiants et des tournois dans 200 villes ;
- la *National Association Collegiate of Esports* (NACE) incite depuis 2016 à la création d'équipes et de compétitions entre lycées ou universités.

#### **iv. Axes technologique et environnemental**

- o Technologies et Infrastructures

La qualité internet et l'accès à la bande passante ne sont pas considérés comme étant particulièrement performants par les acteurs interrogés (équipe professionnelle, association esportive). Ce défaut d'infrastructures impacte le développement de l'esport sur l'ensemble du territoire

*« [Internet] un point négatif pour les États-Unis, car le territoire est inégalement réparti en termes de bandes passantes et de qualité d'internet »* - équipe professionnelle américaine.

Les technologies liées à l'amélioration de l'expérience spectateur (réalité virtuelle, réalité augmentée) sont également perçues comme étant stratégiques pour le secteur.

*« Les technologies clés pour l'avenir du secteur : [...] la gestion en temps réel des données, et utilisation des données dans l'amélioration des expériences. L'IA pourra également permettre de mieux comprendre les spectateurs, leurs habitudes, et de proposer des produits et services encore plus ciblés (donner du contenu spécifique aux fans). AR, VR... toutes les technologies liées à l'expérience spectateur [sont des technologies clés] »* - association américaine

- Innovation et financement

Selon les acteurs interrogés (équipe professionnelle, association sportive), il existe des fonds d'investissement, des incubateurs dédiés à l'esport et des plateformes permettant de présenter des projets et d'attirer des investisseurs.

« *Aujourd'hui, il existe des Venture Capital et des incubateurs dédiés à l'esport, des plateformes dédiées pour présenter des projets et attirer des investisseurs... Mais ce sont surtout des investisseurs privés qui soutiennent financièrement l'innovation* » - association américaine

- Environnement

L'impact environnemental de l'esport n'est un enjeu identifié comme étant majeur, ni par les équipes, ni par les organisateurs de compétitions.

En revanche, pour les acteurs interrogés, l'esport pourrait servir de support pour véhiculer des messages importants sur ces thématiques (transition écologique, impact du numérique sur l'environnement...). À noter que selon les acteurs interrogés (équipe professionnelle, association), les Américains semblent moins alertes sur ces sujets que les européens.

« *Aux États-Unis, les gens ne pensent pas suffisamment à l'impact environnemental comme l'Europe peut le faire* » - association américaine

## v. Axe légal

Il n'existe pas de texte législatif ou réglementaire particulier encadrant le secteur de l'esport aux États-Unis.

- Fiscalité et paris en ligne

Il n'existe pas de dispositif fiscal spécifique à destination des organisateurs de compétitions sportives et des équipes professionnelles, et les taxes auxquelles sont soumises les entreprises dépendent des différents États (impôt sur le revenu, taxe de vente,...). Toutes les sources de revenus (y compris *cashprize* et revenus générés à l'étranger) doivent être déclarées.

Les paris sportifs aux États-Unis étaient auparavant régis par le *Professional and Amateur Sports Protection Act* (PASPA), loi fédérale définissant le statut juridique des paris sportifs dans l'ensemble des États-Unis (avec une exception pour les courses de chevaux, les courses de chiens et le Jai-alai<sup>76</sup>). Depuis son abolition en 2018, chaque Etat décide de réguler ou non ces paris (et par conséquent les paris sportifs) sur son territoire<sup>77</sup>. À titre d'exemple, le Nevada, ou encore le New Jersey, font partie des Etats ayant autorisé les paris sportifs sur leur territoire. Cependant, les paris illégaux sont très courants sur des plateformes localisées hors des États-Unis<sup>78</sup>.

- Conditions de travail des joueurs

Le droit du travail est une compétence partagée entre État fédéral et États fédérés. Ainsi, les contrats de travail peuvent différer d'un joueur à un autre, même au sein d'une même équipe, si le lieu de pratique des joueurs est différent.

---

<sup>76</sup> Sport s'apparentant à la pelote basque, où le joueur doit faire rebondir une balle contre un mur, à l'aide d'une raquette en osier.

<sup>77</sup> Régulation des paris sportifs par État aux États-Unis : [thesportsgeek.com](https://thesportsgeek.com), [esportsinsider.com](https://esportsinsider.com), [esportbet.com](https://esportbet.com)

<sup>78</sup> « *Is Esports Betting Legal in My State?* », [thesportsgeek.com](https://thesportsgeek.com), Elias Andrews – 25/05/2020

« *Le droit du travail dépend de chaque État. Le contrat doit correspondre au droit du travail de l'État dans lequel le joueur exerce son activité (et pas forcément en conformité avec le droit de l'État dans lequel l'équipe se situe)* » - équipe professionnelle américaine

La grande majorité des contrats dans le secteur sportif sont à durée déterminée, et en adéquation avec les dates des saisons des compétitions.

Le système de ligue étant répandu aux États-Unis, l'éditeur dispose d'un droit de regard sur les contrats conclus entre l'équipe et les joueurs, dès que celle-ci est inscrite au sein de la ligue considérée :

- fixation d'un montant minimal ou d'un plafond de salaire (selon les ligues) ;
- approbation de certaines clauses des contrats équipes-joueurs par l'éditeur (droit à l'image, possibilité de renégocier son contrat au bout d'un certain temps...).
- o Visas et minorité

Les joueurs professionnels étant reconnus comme des athlètes, ils bénéficient des mêmes facilités de visas que celles accordées aux sportifs de haut niveau. Le visa P1, attribué généralement pour les athlètes et les artistes de renommée internationale, permet donc aux joueurs sportifs « internationalement connus » de venir pratiquer leur activité aux États-Unis.

Concernant les joueurs professionnels mineurs (moins de 18 ans), il n'existe pas de réglementation spécifique à l'échelle nationale. Néanmoins, certaines restrictions sont susceptibles de s'appliquer :

- Il existe un âge minimum pour participer aux compétitions de première division d'une ligue (17 ans pour League of Legends par exemple). Les joueurs de moins de 17 ans peuvent participer à des compétitions de 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> division ;
- Selon l'USEF, les joueurs peuvent s'inscrire à certaines compétitions dès l'âge de 13 ans.

Les acteurs interrogés (équipe professionnelle, association sportive) reconnaissent que les contrats pour les joueurs de moins de 16 ans sont contraignants aux États-Unis. Ainsi, peu d'équipes professionnelles embauchent de très jeunes joueurs.

« *Il est malgré tout encore très compliqué de faire un contrat pour les moins de 16 ans, même aux États-Unis* » - équipe professionnelle américaine

## **c) Allemagne**

### **i. Axe politique**

L'Allemagne ne possède pas de stratégie nationale dédiée à l'esport et l'organisation politique allemande laisse une très grande autonomie aux régions qui appréhendent le secteur de différentes manières.

- o Stratégie nationale

L'appui au secteur se fait principalement à travers la fédération nationale allemande (ESBD), créée en 2017 et regroupant 20 équipes nationales, l'*Electronic Sports League* (ESL) et l'association allemande des acteurs du jeu vidéo (GAME). D'autres acteurs œuvrent également pour la promotion du secteur et le soutien de talents sportifs, tel que l'*Esports player foundation*, une alliance entre l'industrie des jeux vidéo, du sport, les pouvoirs publics et la société civile.

L'esport ne rentre pas dans les prérogatives d'un ministère unique. Différents ministères peuvent intervenir dans le secteur (le ministère de l'économie et de la technologie, le ministère du Travail et des Affaires sociales, le bureau des Affaires étrangères, et le ministère de l'Intérieur).

« Une difficulté en Allemagne est qu'il n'y a pas un ministère dédié à l'esport. Aujourd'hui, quatre ministères peuvent intervenir dans ce secteur » - association esportive

- Autonomie régionale

Le gouvernement allemand est un gouvernement fédéral. Les régions possèdent donc une importante autonomie qui ne favorise pas le déploiement d'une stratégie unique en faveur de l'esport.

En effet, les initiatives diffèrent d'une région à une autre. Par exemple, la création de clubs dédiés à l'esport au sein des écoles est une prérogative relevant des gouvernements fédéraux, créant, à l'instar de la France, un environnement concurrentiel entre les différentes régions allemandes.

Aussi, les aides financières accordées aux acteurs du secteur sont davantage à l'initiative des régions. Par exemple, la région de la Rhénanie-du-Nord a facilité l'installation de nouveaux bureaux pour l'ESL à Cologne, grâce à des aides financières spécifiques au développement d'infrastructures et de nouvelles technologies.

## ii. Axe économique

De nombreux acteurs majeurs du secteur des jeux vidéo et de l'esport se sont installés en Allemagne (plus particulièrement à Berlin et Cologne) et rendent l'écosystème allemand attractif.

- Un pays attractif pour les entreprises du secteur

L'écosystème allemand est particulièrement favorable au développement du secteur de l'esport, avec la présence de structures de taille significative : ESL, Riot, Ubisoft...

Cependant, l'installation de ces entreprises sur le territoire n'apparaît pas motivée par une politique d'attractivité spécifique mais plutôt par les atouts économique et géographique de l'Allemagne. En effet, la ville de Berlin est considérée comme particulièrement attractive pour les entreprises (cadre de vie confortable, position centrale en Europe...) et attire aujourd'hui des entrepreneurs du monde entier<sup>79</sup>.

- Financement public

Au niveau national, et selon les acteurs interrogés, il existe des fonds d'aides publics, spécialisés dans le gaming (exemples : Berlin a apporté son aide à l'implantation de Riot Games dans sa ville). Il n'existe cependant pas de fonds public dédié à la filière de l'esport.

« Au niveau du gouvernement Allemand, la stratégie est principalement axée autour du gaming » - organisateur de compétitions allemand

---

<sup>79</sup> Attractivité de l'écosystème berlinois, <https://startupgenome.com/ecosystems/berlin>.

En outre, les initiatives privées financent en quasi exclusivité le développement de l'écosystème sportif (exemple du fonds *Bitkraft* en Allemagne fondé en 2017, qui a participé à 6 opérations à destination du secteur de l'esport entre 2017 et 2019).

- Développement du secteur

L'Allemagne organise de nombreux événements sportifs internationaux tels que la DreamHack (Leipzig), l'ESL One et la Gamescom (Cologne).

Des studios, Gaming House, arena esport et centres de performance commencent à émerger sur le sol allemand :

- exemple de LVL – World of Gaming qui est un lieu rassemblant esport et *entertainment*, en plein cœur de Berlin (arena, zone dédiée aux LAN Parties, salles d'entraînements, salles dédiées à la création de contenu, cinéma...) et inauguré en mars 2020 ;
- exemple de Misfits Gaming avec la Misfits Arena à Berlin inaugurée en septembre 2019.

- Un marché sportif important

Le chiffre d'affaires du secteur de l'esport allemand est estimé à 87 millions d'euros en 2019<sup>80</sup>, faisant de l'Allemagne un des marchés les plus importants d'Europe (29 % du marché européen).

Cette position est principalement due à la croissance des opérations de sponsoring réalisées au profit des équipes professionnelles et des événements sportifs. Elle s'explique également par l'importance de l'activité publicitaire (digital/on-site), ainsi que par l'augmentation des opérations d'investissement au sein du secteur. Cette hausse des investissements est notable, passant de 18 millions de dollars en 2018 à plus de 80 millions de dollars en 2019. La majorité des investisseurs sont des Business Angels et des fonds de capital-risque.

### iii. Axe social

Le développement de l'esport mobile, les synergies avec le secteur du sport et le développement de programmes au sein des écoles sont autant d'initiatives participant à la démocratisation du secteur de l'esport en Allemagne.

- Ouverture du secteur au grand public

Un intérêt croissant pour l'esport en Allemagne est notable, notamment grâce à une bonne couverture médiatique des compétitions sportives (exemple des chaînes allemandes Sport1 et ProSieben), qui se traduit par le déclin du nombre de personnes n'ayant jamais entendu parler de l'esport en Allemagne (47 % en 2017 et 17 % en 2019)<sup>81</sup>.

Des initiatives privées consacrées à la mixité sociale se développent de plus en plus au sein des entreprises (genre, handicap, ethnique, droit LGBT...) permettant au secteur de s'ouvrir à un public plus large.

Le développement de l'esport mobile (exemple de *Clash of Clan*) permet également une plus grande adhésion des joueurs et spectateurs. Ce support de jeu est plus accessible et

---

<sup>80</sup> Chiffre d'affaires du secteur de l'esport en Allemagne : Deloitte analysis, « Let's play ! The European Esports market »

<sup>81</sup> Deloitte analysis, « Let's play ! The European Esports market »

démocratisé. Ainsi, les compétitions d'esport mobile continuent de croître en Allemagne. L'ESL a ainsi lancé une compétition esport mobile, en partenariat avec Vodafone.

*« Le mobile est très dominant en Asie, et l'Allemagne a lancé une compétition en partenariat avec Vodafone (depuis 3 ans) et qui fait de bons scores (en termes de sponsors, d'audiences) et doit représenter 10 % des compétitions esportives allemandes environ »* - Organisateur de compétitions allemand

- o Synergies sport et esport

En Allemagne, l'esport n'est pas reconnu comme un sport. En février 2018, la coalition SPD/CDU avait proposé de reconnaître l'esport comme un sport traditionnel. Cette proposition avait suscité de vifs débats au parlement allemand.

Cependant, des synergies très fortes existent entre le secteur de l'esport et du sport. De nombreux clubs sportifs intègrent des activités esportives (FC Köln, VfL Wolfsburg, FC Schalke 04...).

Pour les acteurs sportifs traditionnels, l'esport est davantage considéré comme un nouveau moyen de communication, permettant de capter un public plus jeune, et par conséquent de rajeunir les audiences.

- o Éducation

Dans certaines régions, des écoles allemandes proposent des modules d'éducation et de sensibilisation aux jeux vidéo.

*« Il y a certaines écoles l'après-midi qui proposent des modules d'éducation et de sensibilisation aux jeux vidéo »* - association allemande

Des tournois esportifs sont également organisés entre des écoles, relevant davantage d'initiatives individuelles que d'une volonté politique. Par exemple la Deutsche Games Schulmeisterschaft est une association organisant des tournois esportifs inter-écoles.

Des programmes de sensibilisation autour des dangers liés aux réseaux sociaux et au cyberharcèlement sont organisés dans certaines écoles allemandes.

Au niveau de l'enseignement supérieur, il n'existe pas de masters spécialisés dans le secteur de l'esport, ni de programmes de reconversion pour les joueurs professionnels. Cependant, les universités publiques du sport s'intéressent de plus en plus au secteur, proposant des systèmes d'alternances permettant aux entreprises du secteur d'embaucher des apprentis.

#### **iv. Axe technologique et axe environnemental**

Les secteurs de l'esport et des jeux vidéo ne font pas l'objet de soutien financier spécifique en matière de R&D. Des synergies avec des technologies connexes sont mises en avant par les acteurs interrogés (organisateur de compétitions, association esportive).

- o Technologies et Infrastructures

La qualité des infrastructures et de la couverture internet sur le territoire sont des sujets importants en Allemagne, intéressant directement les organisateurs de compétitions et les équipes esportives.

La 5G est perçue comme une solution à ces problématiques par les acteurs interrogés, car elle représente un moyen d'améliorer à la fois la pratique et la diffusion des contenus (compétitions et autres).

D'autres technologies sont également surveillées et étudiées par les acteurs du secteur, permettant soit d'améliorer l'expérience spectateur (réalité augmentée, réalité virtuelle, technologie broadcast), soit la performance des joueurs professionnels (usage de l'intelligence artificielle). Ces technologies et interfaces devraient également évoluer avec la professionnalisation du secteur.

- o Absence de fonds spécifiques R & D

En Allemagne, les fonds dédiés à la R & D concernent les industries « traditionnelles » (automobile, aéronautique...), et n'incluent pas, à date, le secteur de l'esport. Il n'existe pas non plus de cluster ou de lieu d'innovation spécifique au secteur.

*« La R & D concerne les industries dites « classiques », il n'y a pas de fonds dédiés à l'esport en ce qui concerne la recherche (car le secteur est trop petit). C'est également le cas pour l'industrie du jeu vidéo (considéré comme un secteur trop petit pour la R & D) » - association allemande*

- o Environnement

Il n'existe pas, à date, de discussions spécifiques à l'échelle nationale concernant l'impact écologique des activités des secteurs de l'esport et du jeu vidéo. Chacun l'aborde à son échelle de manière plus ou moins avancée. Par exemple, l'ESL souhaite développer des compétitions sans empreinte carbone.

## v. Axe législatif

L'Allemagne ne possède pas de cadre juridique spécifique au secteur de l'esport, à l'exception d'un visa sportif dédié.

- o Paris en ligne

Les paris sportifs ne font pas l'objet d'une régulation en Allemagne, et sont donc exposés à un important flou juridique.

Ils sont régis par le traité interétatique allemand sur les jeux de hasard (« *GlueStV* »). Or cette intégration est une condition préalable pour la détention d'une licence par les opérateurs. Certains utilisateurs arrivent malgré tout à parier en ligne sur des compétitions sportives en utilisant des VPN.

Selon les acteurs interrogés (organisateur de compétitions, association sportive), il serait intéressant d'encadrer cette activité et d'instaurer des règles plus précises. Selon eux, les éditeurs restent néanmoins encore opposés à cette activité, notamment vu les enjeux associés à la gestion de leur propriété intellectuelle.

*« Les éditeurs restent opposés aux paris sportifs » - organisateur allemand de compétitions*

- o Conditions de travail des joueurs

Il n'existe pas de contrats spécifiques au secteur pour les joueurs professionnels.

Les plus grandes équipes allemandes proposent des contrats de travail allemand (équivalent CDD – CDI) à leurs joueurs. En revanche, les plus petites équipes sportives peuvent proposer des contrats d'autoentrepreneurs à leurs joueurs.

- o Visas

Le gouvernement fédéral allemand a créé une nouvelle catégorie de visa permettant aux joueurs sportifs professionnels résidant en dehors de l'Union Européenne de passer par des

procédures simplifiées afin d'obtenir le statut de résident provisoire ou permanent en Allemagne. Cette création a été à l'initiative du bureau des Affaires Etrangères et du ministère du travail allemand qui souhaitent appliquer des règles équivalentes pour les sportifs et sportifs professionnels. Ce visa a aussi facilité l'arrivée de différentes nationalités au sein de l'écosystème allemand, permettant également une plus grande ouverture du secteur à l'international.

## d) Corée du Sud

### i. Axe politique

De nombreuses organisations dédiées à l'esport sont présentes en Corée du Sud, telles que :

- la Korean esport Association (KeSPA), fédération coréenne chargée de promouvoir et gérer la pratique esportive professionnelle en Corée du Sud, affiliée au ministère de la Culture, des Sports et du Tourisme ;
- l'International Esports Omnipotent Committee (IEOC), dont la branche coréenne soutient la pratique esportive en organisant des tournois régionaux<sup>82</sup> ;
- l'International Esports Federation (IESF), fédération chargée de promouvoir la pratique esportive à l'échelle internationale basée à Busan.

Le gouvernement s'intéresse au secteur de l'esport sous un angle économique. Il est également perçu comme un moyen de communication auprès des plus jeunes.

*« Le gouvernement s'intéresse à l'esport car c'est un grand marché... Mais c'est surtout un outil de communication auprès des jeunes » - équipe professionnelle coréenne*

À titre d'exemple, l'un des plus grands joueurs professionnels coréens, Sang-hyeok « Faker »<sup>83</sup>, a été invité en janvier 2020 à la Maison Bleue, le bureau du Président de la République de Corée du Sud, pour une interview à l'agence de presse officielle.

Malgré cet intérêt des pouvoirs publics pour le secteur, il n'existe pas de stratégie nationale gouvernementale dédiée à son développement. Il n'existe pas non plus de soutien financier ou de subvention à destination des petits acteurs du secteur. Seuls certains gros acteurs sont subventionnés, à l'image de la KeSPA. Néanmoins certaines problématiques récentes<sup>84</sup> ont conduit à la réduction de subventions à destination de cette association.

*« L'esport est davantage ancré culturellement que politiquement » - équipe professionnelle coréenne*

### ii. Axe économique

Le secteur de l'esport est davantage porté par les acteurs économiques privés, à la fois endémiques et non-endémiques. En effet, les grandes entreprises coréennes, telles que Samsung, SK Telecom ou encore Korea Telecom, sont depuis longtemps présentes sur la scène esportive. Ces dernières ont créé leur propre équipe, afin de participer à des compétitions

---

<sup>82</sup> Fondé à Londres en 2019 par Kent Kim, l'IEOC a pour objectif de promouvoir la pratique esportive en organisant des tournois « de type Olympique » à travers le monde entier. Des compétitions sont organisées sur 5 jeux différents

<sup>83</sup> Actuellement triple champion du monde de League of Legends, un des plus grands palmarès internationaux.

<sup>84</sup> « Former KeSPA chairman sentenced to six years in prison for corruption, abuse of power », 23/02/2019, [espn.com, https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power](https://www.espn.com/esports/story/_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power)

esportives (notamment autour du jeu Starcraft). Par exemple, si Samsung s'est retirée en tant que sponsor de l'équipe Samsung Galaxy en 2017, elle a récemment annoncé devenir le partenaire de l'équipe T1<sup>85</sup>.

Mais depuis quelques années, la Corée du Sud voit émerger de petites équipes à la recherche de « grands » sponsors pour accompagner leur croissance (à l'instar des modèles américains). Aujourd'hui, les sponsors représentent la principale source de rémunération pour les équipes professionnelles.

Les compétitions esportives ont majoritairement lieu au sein des ligues, dont l'adhésion est très onéreuse, laissant peu de places et de visibilité aux plus petits acteurs. La plus grande ligue coréenne est celle de *League of Legends* (LCK – *League of Legend Champion Korea*), créée en 2012. C'est aussi une des premières ligues créées au monde<sup>86</sup>.

À l'instar des autres pays, le rapport de force est en faveur des éditeurs de jeux. La mise en place d'un système de ligue esportive s'est faite au détriment des petites équipes.

« *Les petites équipes n'arrivent pas à avoir des [emplacements], car les prix sont très onéreux* » - équipe professionnelle coréenne

Le secteur bénéficie de différents leviers de croissance :

- Les jeux vidéo *League of Legends* (2011), *Overwatch* (2016), et *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017) ont été des moteurs de croissance du secteur esport coréen, en permettant même son regain au début des années 2010 ;
- La stratégie d'équipement massive d'internet haut débit amorcée à la fin des années 1990 a aussi été un facteur essentiel de démocratisation du secteur dans le pays, avec la multiplication des cybercafés (PC Bangs).

Concernant l'esport mobile, une scène internationale se développe mais principalement en Inde, Chine et Asie du Sud-Est. Ainsi, et malgré un intérêt croissant des équipes coréennes pour le circuit international, les compétitions d'esport mobile restent majoritairement nationales.

### iii. Axe social

La Corée du Sud est généralement considérée comme le berceau de l'esport. L'activité est apparue dès la fin des années 1990 avec l'arrivée des « PC Bangs », des cyber-cafés dédiés aux jeux vidéo où les joueurs payent à l'heure de présence. Ils ont joué un rôle essentiel dans sa démocratisation par la création d'une pratique multi-joueurs simultanée financièrement accessible. Alors qu'ils n'étaient pas plus de 4000 en 1998, on en recense 15 000 en 1999, avec *Starcraft* devenant l'un des jeux les plus joués en leur sein. Aujourd'hui, environ 25 000 PC Bangs ont été créés en Corée du Sud<sup>87</sup>.

Cela fait également plus de 20 ans que l'esport est diffusé à la télévision coréenne sur des chaînes payantes. Par exemple, la chaîne OnGameNet (OGN), créée en 2000, organise des tournois esportifs, et accueille de nombreux événements esportifs coréens. La chaîne OGN possède aussi sa propre arène (OGN e-stadium).

---

<sup>85</sup> « Samsung Teams Up with Global Esports Organization T1 as Official Display Partner » - 27/05/2020;

<https://news.samsung.com/global/samsung-teams-up-with-global-esports-organization-t1-as-official-display-partner>

<sup>86</sup> Ligue coréenne *League of Legends* - « Let's Play! The European Esports market » - Deloitte

<sup>87</sup> Ilovepcbang.com – document interne de l'acteur interrogé.

Des synergies entre le secteur de l'esport et du sport existent. En janvier 2015, le Comité Olympique Coréen a reconnu l'esport comme un sport olympique de second niveau, au même titre que les échecs ou les courses automobiles<sup>88</sup>. Mais selon l'acteur interrogé, il existe davantage de synergies avec le secteur du divertissement. Par exemple, les commentateurs sportifs sont souvent d'anciens présentateurs de télévision.

Il n'existe que peu de formations dédiées à l'esport en Corée du Sud. Elles ne visent que les jeunes aspirant à devenir joueurs professionnels, et non les autres métiers du secteur (ici est fait référence à un niveau post-bac). Néanmoins ces formations sont mal perçues par la société coréenne selon l'acteur interrogé, la société coréenne privilégiant des études davantage « traditionnelles », et en y accordant un très haut degré d'exigence<sup>89</sup>.

Il y a quelques années, des parcours spécifiques aux aspirants joueurs professionnels existaient. Ils permettaient à ces derniers d'être dispensés de présence en cours. Aujourd'hui, ce modèle est davantage encadré, avec des licences officielles et un fonctionnement se rapprochant davantage du système français de « sport-étude ». Il n'existe cependant pas de bourses dédiées pour ces formations.

#### iv. Axe technologique et axe environnemental

L'accessibilité et la qualité du réseau internet ont également été des facteurs de développement du secteur en Corée du Sud. Dès la fin des années 1990, le gouvernement coréen a entamé une politique de développement des infrastructures, en partenariat avec le secteur privé, afin de déployer internet sur l'ensemble du territoire. L'accès aux infrastructures par l'ensemble des ménages s'est donc fait de manière précoce. En 2008, 94 % des ménages coréens avaient accès au haut débit, contre 57 % en France<sup>90</sup>.

Aucune initiative sectorielle en lien avec l'aspect environnemental n'a été identifiée.

#### v. Axe législatif

Le secteur de l'esport ne fait pas l'objet d'un cadre législatif particulier en Corée du Sud.

##### o Paris en ligne

Les paris sportifs en ligne ne sont pas autorisés. L'interlocuteur interrogé estime que la légalisation des paris sportifs constituerait un tournant pour le secteur sportif coréen en termes d'apport économique, d'attractivité des événements et de communication vers un public plus large. Une activité qu'il faudra cependant encadrer et réguler, les problèmes liés à la corruption et au *match-fixing* étant déjà présents, alors même que les paris sont strictement interdits.

##### o Conditions de travail des joueurs

Il n'existe pas de contrat spécifique pour les joueurs professionnels. Ces derniers bénéficient de contrats s'apparentant à un contrat à durée déterminée en France. Les éditeurs ont également un droit de regard très important sur les contrats des joueurs lorsqu'une équipe est

---

<sup>88</sup> Reconnaissance de l'esport par le Comité Olympique Coréen - « The Esport Economy – a reshuffling of cards », octobre 2017, IDATE

<sup>89</sup> « Education : pourquoi la Corée est première de la classe », [https://www.lepoint.fr/societe/education-pourquoi-la-coree-est-premiere-de-la-classe-22-01-2015-1898575\\_23.php#](https://www.lepoint.fr/societe/education-pourquoi-la-coree-est-premiere-de-la-classe-22-01-2015-1898575_23.php#)

« Corée du Sud : l'enfer, c'est l'école » <https://lactualite.com/monde/coree-du-sud-lenfer-cest-lecole/>

<sup>90</sup> Accès aux infrastructures en Corée du Sud – OCDE (données publiques).

intégrée à une ligue et ce, concernant différents sujets comme le salaire minimum, le droit à l'image ou la durée d'un contrat (3 ans maximum). Ils peuvent également encadrer strictement les conditions de renégociation de ces contrats (liberté de négocier son contrat au bout d'un an).

Certains éditeurs imposent d'autres types de contrat. Par exemple pour le jeu Starcraft, les joueurs ont un statut d'autoentrepreneur imposé selon l'acteur interrogé.

- o Minorité

Il y a peu de joueurs professionnels mineurs en Corée du Sud. Certaines équipes embauchent tout de même des joueurs dès l'âge 14-15 ans. En revanche, ces derniers n'ont pas toujours le droit de participer à des compétitions, l'âge minimum requis étant fixé par les éditeurs. Par exemple, 17 ans est l'âge minimum de participation à des compétitions internationale sur *League of Legends*. Néanmoins, ces derniers sont considérés comme des investissements d'avenir, et s'entraînent et portent les couleurs de leur équipe.

Concernant les *cashprize*, les règles sont également définies par chaque ligue. Le *cashprize* est perçu par l'équipe professionnelle qui la redistribue à ses joueurs.

- o Visas

Il n'existe pas de visa spécifiquement mis en place au bénéfice de joueurs ou professionnels du secteur. Les visas délivrés s'inscrivent dans des catégories déjà existantes. Par exemple :

- pour les commentateurs sportifs, il s'agira d'un visa « *entertainment* » ;
- pour les joueurs professionnels, il s'agira d'un visa « artiste » (au même titre que les mannequins, ou sportifs professionnels).

\*

\*

\*

L'étude comparative du secteur de l'esport a permis de mettre en évidence les atouts et faiblesses de la France au regard de ses principaux concurrents (Danemark, États-Unis, Allemagne et Corée du Sud), ainsi que les éventuelles opportunités déjà présentées dans les pays voisins.

Ainsi, la présence d'une stratégie nationale en France est un bon indicateur de maturité du secteur (au même titre que le Danemark). L'intérêt politique pour le secteur de l'esport en Corée du Sud, depuis de nombreuses années, est également un élément important à souligner.

La Corée du Sud et les États-Unis se distinguent par leur performance économique sur le secteur. De nombreux événements y sont organisés, et les ligues sportives sont particulièrement bien implantées.

La France possède cependant un encadrement limité de la pratique amateur, à l'inverse de certains pays où des lieux de pratique existent (Corée du Sud et Danemark), et où des enjeux de prévention sont parfois abordés dès l'école (Allemagne).

La Corée du Sud se distingue également sur l'axe technologique, par l'accessibilité et la qualité du réseau internet. Il représente pour le pays un élément essentiel dans le développement du secteur, et ce depuis la fin des années 1990. Les enjeux environnementaux restent des sujets encore peu abordés dans l'ensemble des pays.

Enfin, si les pays étudiés ne possèdent pas de cadre législatif particulier au secteur de l'esport, les réglementations existantes semblent suffisantes pour les acteurs interrogés. L'Allemagne se distingue également par la création d'un visa pour les joueurs sportifs professionnels. Quant au Danemark, il apparaît comme le seul pays ayant légalisé les paris sportifs. L'importance accordée à la lutte contre la triche et le dopage au sein de sa stratégie nationale est également à souligner.

	Politique	Economique	Social	Technologique	Environnemental	Législatif	Score
							
							
							
							
							

 Faible maturité       Forte maturité

Figure 24 Synthèse de la maturité des pays concurrents

### 3. Bonnes pratiques issues de pays complémentaires

#### a) Malaisie

La Malaisie s'est engagée dans le développement de la pratique sportive à travers la définition d'une stratégie nationale dédiée, et d'une promotion de la discipline au travers des secteurs sportif et éducatif. L'importance de l'esport mobile sur le territoire constitue également un vecteur de démocratisation du secteur.

#### i. Définition d'une stratégie nationale dédiée

Le secteur de l'esport est rattaché au ministère de la Jeunesse et des Sports, et de la *Malaysia Digital Economy Corporation* (MDEC), une institution publique gérée par le ministère de la Communication et des Multimédias.

L'Esports Malaysia (ESM) est l'association nationale dédiée à la promotion de l'esport en Malaisie. Elle est enregistrée auprès de la Commission des sports de Malaisie et est rattachée au ministère de la Jeunesse et des Sports.

Fin 2019, le gouvernement a présenté son plan stratégique pour le secteur de l'esport à horizon de 5 ans (2020-2025), mettant en avant 5 priorités pour le développement du secteur dans le pays :

- favoriser et améliorer la performance des athlètes esportifs ;
- développer une éthique de jeu ;
- améliorer l'accès aux infrastructures esportives ;
- construire un écosystème durable pour le secteur, et ;

- développer la loi et la gouvernance du secteur.

Si peu d'initiatives liées à cette stratégie ont été déployées à l'heure actuelle, le budget national dédié à l'esport ne cesse d'augmenter, passant de 2,5 millions de dollars en 2019 à 5 millions de dollars en 2020.

« *Un changement de gouvernement (intervenu) au mois d'Avril [2020], rend le déploiement de la stratégie nationale dédiée incertaine. Le nouveau gouvernement (pourrait souhaiter) en réécrire une autre* » - équipe professionnelle malaisienne

## ii. Multiplication des synergies entre les secteurs de l'esport et du sport

L'esport a été présenté en tant que discipline de démonstration aux jeux d'Asie du Sud-Est (SEA Games) durant l'édition 2019 qui s'est déroulée aux Philippines. Lors de cet événement, la Malaisie a remporté une médaille d'or sur le jeu *Hearthstone*, ainsi qu'une médaille de bronze *Mobile Legends : Bang Bang*.

Aussi, la Malaysian Football Ligue (MFL) a créé en 2019 l'ePiala Malaysia, une compétition esportive autour du jeu FIFA.

La stratégie nationale déployée comporte un volet éducatif important. La Malaisie souhaite faire reconnaître l'esport en tant qu'activité extrascolaire, et accorder des crédits en fonction des performances des élèves.

## iii. L'importance de l'esport mobile

Le mobile est le support préféré des joueurs de jeux vidéo en Malaisie (75% des joueurs jouent sur mobile, 66% des joueurs jouent sur PC et 55% des joueurs jouent sur console)<sup>91</sup>.

Des compétitions d'esport mobile sont régulièrement organisées en Malaisie notamment autour du jeu *Mobile Legends*. Une ligue dédiée, la « *MLBB Professional League MY/SG* », a été créée en 2017 en Malaisie et à Singapour.

« *Les jeux d'esport mobiles sont importants en Malaisie, et des compétitions mobiles apparaissent – La Malaisie est surtout un terrain de jeu sur mobile* » - équipe professionnelle malaisienne

L'ESL organise également des compétitions d'esport mobile en Malaisie, autour de la version mobile de *Call of Duty* (ESL Malaysia Championship 2020).

## b) Japon

Acteur majeur du marché du jeu vidéo, le Japon a connu une forte croissance des activités esportives localisées sur son territoire ces dernières années, grâce à d'importantes synergies créées avec le secteur sportif.

---

<sup>91</sup> Jeu vidéo mobile en Malaisie – « Insights into Malaysia's Games Market and Its Gamers », 30/01/2020, Newzoo.com, <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-malaysias-games-market-and-its-gamers/>

## i. Développement économique

L'association Japanese Esports Union (JeSU), créée en 2018, a pour objectif de représenter et promouvoir le secteur de l'esport au Japon. Elle travaille en collaboration avec des associations d'éditeurs de jeux (CESA) et diverses entreprises du secteur.

Malgré un positionnement important du Japon sur le secteur des jeux vidéo, les événements sportifs demeurent peu développés dans le pays : une réglementation trop rigide en termes de *cashprize* pourrait en être la cause<sup>92</sup>.

Le gouvernement japonais a donc lancé un plan économique afin de promouvoir l'industrie sportive japonaise. Son objectif est que le secteur représente 2,6 milliards de dollars (285 milliards de yen) par an d'ici 2025<sup>93</sup>.

Le ministre de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie souhaite également travailler davantage avec les entreprises et experts juridiques du secteur afin d'élaborer des axes de développement complémentaires.

## ii. Des synergies croissantes entre les secteurs de l'esport et du sport

Le Festival national des sports du Japon est une compétition entre les différentes préfectures, et est le principal événement sportif du pays. Cette compétition annuelle intègre depuis trois ans une dimension esportive.

*« L'esport est florissant à l'échelle nationale au Japon. Ce développement vient du traditionnel "Festival national des sports" du Japon, un événement qui se tient chaque année depuis 50 ans. En 2017, le jeu de baseball [d'un éditeur de jeu japonais] a été sélectionné pour être utilisé dans le programme culturel du festival (tourné autour de l'esport) [...]. En 2019, [l'éditeur] a organisé une compétition esportive, dans laquelle chaque préfecture du Japon a envoyé des joueurs sportifs pour y participer. Depuis, cette compétition est organisée chaque année. »* - éditeur de jeux vidéo japonais

En 2018, la JeSU a également travaillé avec le Comité Olympique Japonais (JOC) afin de promouvoir la discipline esportive lors d'événements sportifs. À titre d'illustration :

- L'esport a été présenté comme discipline de démonstration aux Asian Games 2018, à Jakarta ;
- Une compétition esportive sera organisée en marge des Jeux Olympiques de Tokyo (sur les jeux Rocket League et Street Fighter V), par équipe et par pays.

L'éditeur de jeux vidéo Konami collabore également avec des ligues sportives japonaises afin de créer des ligues dédiées à l'esport :

- eBaseball League, en collaboration avec la NPB (Nippon Professional Baseball) ;
- eJLeague, en collaboration avec la J-League (Japan Professional Football League).

---

<sup>92</sup> « Japanese Government Looks to Esports for Economic Boost Through 2025 », Kevin Hitt, [esportobserver.com](https://esportobserver.com), 01/04/2020

<sup>93</sup> Plan économique à destination du secteur de l'esport au Japon – « Japanese Government Looks to Esports for Economic Boost Through 2025 », 01/04/2020, The Esport Observer, <https://esportobserver.com/japan-esports-plan-2025/>

### iii. L'encadrement de la pratique

Au sein des lycées japonais, l'esport est reconnue comme une activité extrascolaire avec l'existence de clubs dédiés.

Konami souhaite également créer sa propre école esportive, afin de proposer des formations adaptées aux différents métiers du secteur.

Au Japon, la pratique professionnelle est encadrée par la JeSU. En effet, un joueur professionnel esportif doit obtenir une licence pour percevoir un éventuel *cashprize* lors de compétitions esportives ("*JeSU Official Pro License System*").

Jusqu'à présent, et en raison de l'existence de lois restrictives sur les jeux d'argent au Japon, les événements esportifs permettant de gagner un *cashprize* étaient strictement limités. Le système de licence proposé par la JeSU considère que le *cashprize* représente un complément de salaire pour le joueur professionnel, évitant ainsi les limitations liées aux lois contre les jeux d'argent. Cette recatégorisation des gains permet aux joueurs esportifs possédant cette licence de récupérer leurs *cashprize*. Ce système est cependant controversé au Japon car il exclut les joueurs amateurs et semi-professionnels des compétitions à gains.

## 4. Synthèse

L'exercice comparatif des différents pays a permis de mettre en évidence :

- des niveaux et modèles de structuration différents. En effet, si certains pays ont amorcé une stratégie nationale dédiée au développement de l'esport (le Danemark, la France, la Malaisie), d'autres acteurs témoignent d'une différence de développement au sein même de leur territoire (Allemagne, États-Unis notamment) ;
- une tendance commune à ce que le secteur soit principalement porté par les acteurs endémiques ;
- une démocratisation croissante de la pratique esportive mais la nécessité d'apporter un cadre à la pratique « amateur » : certains pays disposent de cursus de sensibilisation aux jeux vidéo dans les écoles (Danemark, ou Allemagne) ;
- l'absence d'un cadre législatif spécifique au secteur de l'esport au profit d'un rattachement à l'existant (sport, arts, sciences, divertissement). L'Allemagne se distingue avec la mise en place d'un visa spécifique aux joueurs esportifs ;
- une sensibilité particulière au sujet des paris esportifs, car si peu de pays les autorisent (Danemark notamment), un encadrement est souhaité par l'ensemble des acteurs interrogés.

	Politique	Économique	Social	Technologique / environnemental	Législatif
Danemark	Développement d'une stratégie nationale autour de l'esport	Rayonnement important des joueurs et des équipes, et constitution d'une ligue nationale	Démocratisation de la pratique esportive, et déploiement d'un code de conduite spécifique à la pratique (pouvant être adopté par les différents clubs du pays)	Bon débit internet, et bon taux d'équipement Absence de politique environnementale en lien avec l'esport	Absence de contrat spécifique et politique de visa particulière pour les joueurs professionnels Légalisation des paris esportifs
États-Unis	Absence d'une stratégie nationale en faveur de l'esport, le développement du secteur dépendant de la volonté des Etats fédérés	Développement de l'esport fortement corrélé à la présence et mobilisation des financeurs privés	Les universités américaines ont un rôle de plus en plus important dans la diffusion de la pratique esportive (bourse scolaire, compétition inter-universitaire, etc.)	Un territoire inégalement réparti en termes de bandes passantes et de qualité d'internet L'impact environnemental de l'esport n'est pas un enjeu identifié	La fiscalité, les paris en ligne, ou encore les contrats peuvent différer d'un Etat à un autre. Les visas délivrés aux joueurs étrangers sont les mêmes que pour les sportifs / artistes
Allemagne	L'esport ne rentre pas dans les prérogatives d'un ministère unique en Allemagne, différents ministères peuvent intervenir sur ce sujet	Présence de nombreux acteurs majeurs du secteur des jeux vidéo sur le sol allemand, rendant l'écosystème attractif	Certaines écoles allemandes proposent des modules d'éducation et de sensibilisation aux jeux vidéo. Mais absence de masters spécialisés	Les secteurs de l'esport et des jeux vidéo ne font pas l'objet de fonds spécifiques en matière de recherche et développement Les sujets environnementaux en lien avec l'esport sont identifiés, mais absence de discussions spécifiques	Pas de contrat spécifique à destination des joueurs professionnels Création d'un visa spécifique dédié aux joueurs professionnels
Corée du Sud	Présence d'organisations nationales et internationales dédiées à l'esport en Corée du Sud. Absence d'une stratégie nationale gouvernementale dédiée à l'esport.	De grandes équipes sont présentes en Corée du Sud. Le secteur de l'esport est porté par les acteurs économiques privés (endémiques et non-endémiques)	Une activité particulièrement démocratisée, notamment par l'apparition de lieux de pratique dédiés (les cyber-cafés) Peu de formations / cursus dédiés	Accès précoce aux infrastructures internet dans l'ensemble des ménages Les sujets environnementaux, en lien avec l'esport ne sont pas identifiés	Absence d'un cadre réglementaire spécifique aux joueurs professionnels Les visas délivrés aux joueurs professionnels étrangers sont les mêmes que pour les artistes
Malaisie	Création d'une stratégie nationale dédiée à la structuration et au développement de l'esport sur le territoire.		Un volet éducatif est présent au sein de la stratégie nationale L'importance de l'esport mobile est un atout de démocratisation du secteur		

Japon		Le gouvernement japonais a lancé un plan économique afin de promouvoir le secteur sportif japonais.	De plus en plus de synergies entre le secteur de l'esport et du sport sont à relever (exemple du festival national des sports du japon, intégrant une dimension esportive)		Le cadre législatif en vigueur pour les joueurs professionnels pourraient représenter un frein au développement de la discipline ("JeSU Official Pro License System")
-------	--	---	--	--	---

### III. LEVIERS ET FREINS DU SECTEUR DE L'ESPORT EN FRANCE (ANALYSE SWOT)

L'ensemble des éléments identifiés dans le cadre de l'analyse qualitative, quantitative et du benchmark international ont permis de mettre en lumière différentes forces, faiblesses, menaces et opportunités du secteur de l'esport en France<sup>94</sup>.

#### 1. Forces du secteur de l'esport

Cinq principales forces du secteur ont été identifiées lors de l'étude. Elles constituent des leviers importants pour le développement du secteur.

Un intérêt croissant des pouvoirs publics pour le secteur a été constaté tant au niveau national, avec la définition d'une stratégie dédiée, qu'au niveau régional, avec un investissement marqué de plusieurs régions (Nouvelle-Aquitaine, Occitanie, Ile de France, PACA...)<sup>95</sup>.

La structuration de la filière commence à progresser à travers la reconnaissance de France Esports par l'ensemble des parties prenantes du secteur comme interlocuteur et interface de dialogue entre les acteurs du secteur et les pouvoirs publics<sup>96</sup>.

La pratique esportive se structure également à travers une gestion des joueurs professionnels par les équipes qui s'apparente de plus en plus à celle des athlètes professionnels traditionnels (performance, gestion du stress, accompagnement psychologique...)<sup>97</sup>.

La pratique esportive bénéficie aussi d'une acceptation croissante à travers une implication en hausse des acteurs du monde sportif, qui offrent plus de visibilité à la pratique<sup>98</sup>, un intérêt croissant des médias dits traditionnels (exemple de L'Equipe)<sup>99</sup> et un intérêt progressif des marques non endémiques (exemples: Adidas, CIC, etc.)<sup>100</sup>. Elle bénéficie aussi de la dynamique d'influence (« *esportainment* ») caractéristique du secteur, qui représente un important levier de développement et de visibilité<sup>101</sup>.

La communauté de spectateurs et de joueurs amateurs est de plus en plus importante en France. Cette tendance confirme l'extension de la pratique esportive au global. En effet, selon les éditions 2018 et 2019 du baromètre France Esports, les audiences ont augmenté de 44 % : 7,3 millions de consommateurs d'esport<sup>102</sup> en 2019 contre 5,1 millions en 2018. Cette évolution est aussi importante au niveau des pratiquants amateurs : 1,3 millions en 2019 contre 931 000 en 2018, soit une hausse de 40 %.

L'intérêt des pouvoirs publics, la structuration progressive de la filière et l'acceptation de la pratique esportive ont pu encourager la croissance économique du secteur et de ses acteurs : cette croissance se manifeste par l'augmentation des investissements dans les structures françaises<sup>103</sup>, des opérations

---

<sup>94</sup> Analyse SWOT (Strengths - Weaknesses - Opportunities - Threats).

<sup>95</sup> cf. Analyse qualitative – axe politique – à l'échelle nationale : « stratégie esport 2020-2025 » / à l'échelle régionale.

<sup>96</sup> Cf. analyse qualitative – axe politique – synchronisation et gouvernance des initiatives.

<sup>97</sup> Cf. analyse qualitative – axe social – esport et encadrement.

<sup>98</sup> Cf. analyse qualitative – axe économique – interactions et synergies.

<sup>99</sup> Cf. analyse qualitative – axe économique – description et analyse de la chaîne de valeur.

<sup>100</sup> Cf. analyse qualitative – axe économique – description et analyse de la chaîne de valeur.

<sup>101</sup> Cf. analyse qualitative – axe économique – description et analyse de la chaîne de valeur.

<sup>102</sup> Consommateur d'esport : ensemble des internautes ayant déjà regardé de l'esport sur internet, à la télévision ou lors d'un événement directement sur place (définition France Esports).

<sup>103</sup> Cf. analyse quantitative – investissements 2017-2019.

de sponsoring d'équipes ou d'évènements par les marques non-endémiques et par l'importance du CA estimé à 50 millions d'euros en 2019 contre 25 millions d'euros en 2018<sup>104</sup>.

Enfin, la présence d'éditeurs de jeux vidéo reconnus en France (exemple d'Ubisoft, troisième éditeur de jeu vidéo au niveau mondial), et le soutien marqué des pouvoirs publics français en faveur du secteur des jeux vidéo, constituent des atouts complémentaires.

## 2. Faiblesses du secteur de l'esport

Malgré les efforts déployés pour renforcer le secteur, dix freins majeurs ont été identifiés et constituent une barrière au développement de l'esport en France.

L'intérêt croissant et les efforts déployés par les pouvoirs publics n'apparaissent pas homogènes. En effet, certains acteurs ne se sentent pas écoutés par les pouvoirs publics – en particulier les équipes et les organisateurs de compétitions.

*« Les équipes ne sont pas assez consultées sur ces sujets (stratégies nationales et changements législatifs liés à l'esport) » - équipe professionnelle*

Malgré la définition d'une stratégie nationale et d'une feuille de route de développement du secteur de l'esport, la mise en œuvre est freinée par un manque d'opérationnalisation et de synchronisation au niveau des territoires.

Reconnue comme un acteur pilier du secteur, l'association France Esports manque de ressources humaines et financières et est donc dans l'incapacité de garantir les prérequis nécessaires au déploiement de la feuille de route définie, en collaboration avec les autres parties prenantes (acteurs constituant les maillons de la chaîne de valeur et pouvoirs publics).

Malgré une nette expansion, la pratique esportive reste mal perçue par les parents, le grand public et certaines administrations publiques<sup>105</sup>.

Ce manque d'acceptation conjugué au manque de données économiques entraîne la frilosité des annonceurs non-endémiques à s'engager dans l'esport par méconnaissance de la filière.

*« Aujourd'hui l'esport est un secteur dont la grille de lecture est complexe, ce qui est problématique pour les sponsors. Nécessité de créer un secteur plus lisible pour les sponsors » - équipe professionnelle*

Malgré les enjeux de sensibilisation identifiés dans le cadre de la stratégie nationale et sa feuille de route, le socle amateur demeure insuffisamment structuré<sup>106</sup>. Cela réduit la probabilité de professionnalisation des joueurs amateurs.

Les actions en faveur de la mixité et de la diversité sociale restent à renforcer<sup>107</sup>. Actuellement, ces actions sont portées principalement par les associations représentatives et les clubs amateurs.

En ce qui concerne les métiers autres que joueur professionnel, il n'y a pas eu d'initiative visant à identifier les besoins en formation. Les métiers et débouchés associés gagneraient à être plus visibles.

*« [Il faut] identifier les formations, cartographier et labelliser celles ayant les critères permettant de nourrir et former le secteur » - agence*

Selon les acteurs interrogés dans le cadre des entretiens réalisés, l'esport souffre d'un cadre législatif peu adapté<sup>108</sup> et qui nécessite des clarifications. En effet, selon les équipes professionnelles par

---

<sup>104</sup> <https://fr.statista.com/statistiques/537389/esport-chiffre-affaires-france/>

<sup>105</sup> Cf. analyse qualitative – axe social – esport et éthique.

<sup>106</sup> Cf. analyse qualitative – axe social – esport et encadrement.

<sup>107</sup> Cf. analyse qualitative – axe social – esport et diversité.

<sup>108</sup> Cf. analyse qualitative – axe législatif.

exemple, la législation actuelle n'est pas optimale pour encadrer et sécuriser la relation entre les joueurs et les équipes professionnelles.

Sur le plan technologique, les défaillances réseaux et sécurité constituent également des faiblesses et sont à l'origine de problèmes techniques réguliers lors des compétitions sportives (défaillance de l'accès internet, cyber-attaques de type DDoS, etc.). À titre d'exemple, des tentatives de cyberattaques de type DDoS ont touché les éditions 2019 de la Lyon Esport et du Colmar Esport Show.

Malgré une évolution des revenus estimés en France, le CA du secteur apparaît faible par rapport à celui observé dans les grandes nations de l'esport.

*« Les équipes [françaises] ne sont pas encore génératrices de gros revenus » - agence*

*« La liquidité circulant aux États-Unis et dans les équipes est très élevée, les salaires sont forcément particulièrement élevés » - équipe professionnelle*

Enfin, le nombre limité des équipes professionnelles, d'investisseurs et de sponsors recensés<sup>109</sup> ne favorise pas la dynamique du secteur.

### 3. Opportunités pour le secteur de l'esport

Huit opportunités s'offrent au secteur de l'esport pour soutenir son développement sur les cinq prochaines années : trois opportunités consistant en un renforcement de synergies existantes avec le sport, la culture et le domaine du divertissement, quatre opportunités consistant à diversifier ses activités (produits, innovation, revenus) et une opportunité sur l'implication croissante des régions et départements français sur le secteur de l'esport.

La filière esportive peut tirer avantage de la proximité importante observée avec le monde sportif. En effet, une complémentarité importante existe entre les acteurs du monde sportif et esportif : pratique dans un même lieu, mutualisation des équipements, de la communication, etc. (exemple du PSG Esports)<sup>110</sup>.

On observe également une convergence des modèles de structuration de la pratique amateur (clubs amateurs, tournois régionaux, centres de formation).

Cette proximité peut permettre d'extrapoler certaines pratiques, comme la mise en place d'un système de « licence » pour l'inscription dans un club amateur.

Elle peut également accélérer le développement de la filière à travers l'intégration de compétitions sportives en marge de grands événements sportifs, nationaux et internationaux (par exemple, les JO Paris 2024).

Des synergies existent également avec d'autres domaines, comme le divertissement à travers la conception de lieux spécifiques rassemblant les différents acteurs et permettant ainsi d'encourager les collaborations<sup>111</sup>.

Le rapprochement avec le monde culturel demeure encore limité et reste à développer (exemple de l'initiative « Playforgood », un événement en streaming mêlant session de jeux et musique en direct), notamment en ciblant des événements de grande ampleur (exemple des concerts ouvrant les phases finales des Worlds<sup>112</sup>).

---

<sup>109</sup> Cf. analyse quantitative – investissements 2017-2019 + acteurs 2019.

<sup>110</sup> Cf. Analyse qualitative – axe économique – interactions et synergies.

<sup>111</sup> Cf. analyse qualitative – axe économique – interactions et synergies.

<sup>112</sup> Finales du championnat du monde de League of Legends, organisé par l'éditeur Riot Games.

Les nouvelles technologies et les nouveaux usages (AR, VR, IA)<sup>113</sup> permettent de faire évoluer la pratiques esportive.

Les compétitions des jeux vidéo mobiles (esport mobile) se développent et constituent une piste de diversification pour le secteur. Cette pratique est attractive pour les jeunes car elle ne nécessite pas un investissement important en équipement pour s'entraîner. Elle permettrait aussi d'élargir la pratique esportive à d'autres cibles, comme les femmes ou les seniors.

L'ouverture du secteur aux paris en ligne payant est une question aujourd'hui posée. Néanmoins, elle appelle un encadrement très précis et une régulation adaptée, notamment s'agissant de la protection des mineurs.

« [La légalisation des paris esportifs est] une bonne chose pour l'écosystème d'un point de vue économique, car cela permet d'avoir de meilleurs tournois, davantage de flux financiers / moyens mis en place... » - Organisateur de compétitions danois

« [On voit une] accélération [des paris esportifs] dans certains pays... dans les pays où les paris sont autorisés (Espagne, Suède), l'esport représente le troisième sport en termes de mises. Il y a un engouement énorme dans les populations » - Annonceur

Le savoir-faire et la capacité d'innovation des studios de jeux vidéo français contribuent à positionner la France au niveau international (exemple : Wanadev, Smart VR Studios...).

Enfin, la concurrence régionale pour se positionner sur le secteur de l'esport peut créer de nouvelles opportunités et de nombreux avantages pour certains acteurs du secteur : incitation financière, fiscale, foncière, etc.

## 4. Menaces pour le secteur de l'esport

Le secteur de l'esport en France est aussi exposé à des menaces, liées à la concurrence d'autres pays et également entre régions françaises, mais aussi liées à une certaine frilosité d'acteurs non-endémiques à investir dans le secteur. Le manque d'encadrement et d'anticipation des besoins métiers représente aussi une difficulté majeure pour le secteur de l'esport français.

L'esport demeure un secteur jeune en France dont la viabilité peut être impactée par différents paramètres comme une concurrence internationale importante (notamment des pays inclus dans le benchmark). En effet, la cohésion importante des pays asiatiques dans le développement du secteur de l'esport (exemple des jeux olympiques asiatiques qui ont intégré l'esport), et la présence de fonds d'investissement et éditeurs très puissants en Amérique du Nord constituent des avantages concurrentiels majeurs.

L'absence de consensus européen peut aussi constituer un frein au développement du secteur de l'esport. Les initiatives européennes émergentes restent morcelées et révèlent l'absence de coordination entre les acteurs de la chaîne de valeur. De plus, en l'état, l'association France Esports n'est pas partie prenante de ces initiatives<sup>114</sup>.

Pour certains acteurs interrogés, la concurrence régionale pour se positionner sur le secteur de l'esport est perçue comme un frein à son développement. En effet, les initiatives lancées au niveau régional ne suivent pas forcément les lignes directrices de la stratégie nationale, ne sont pas complémentaires et leur impact demeure limité.

---

<sup>113</sup> Cf. analyse qualitative – axe technologique

<sup>114</sup> « France Esports garde une position prudente face à l'Esports Europe Federation », France-esports.org, 09/03/2020, <https://www.france-esports.org/france-esports-se-retire-de-lesports-europe-federation/>

Au vu du cadre législatif considéré comme peu adapté par certaines équipes professionnelles, il existe un risque important de départ des joueurs français à l'étranger.

« [Concernant les contrats, la France] ne peut pas être compétitive à l'échelle internationale sur ce sujet (la France va avoir moins de joueurs, moins de résultats dans les compétitions, va perdre des sponsors, etc.) » - équipe professionnelle

Le manque d'encadrement et d'anticipation des besoins métiers par les acteurs traditionnels de la formation (universités...) est un manque identifié.

Le manque de visibilité sur les données économiques du secteur de l'esport (estimation CA et investissements) conjugué avec la méconnaissance de la filière peut encourager la réticence des acteurs économiques non-endémiques à investir. Cette réticence contribue à la fragilité économique de la chaîne de valeur de l'esport dont les revenus dépendent principalement du sponsoring d'un nombre limité de marques, et d'une dépendance importante des événements esportifs au financement public.

Enfin, l'ouverture du secteur aux paris en ligne (qui est perçue comme une opportunité d'un point de vue économique) pourrait également représenter une menace vu la jeunesse du public ciblé, et les dérives potentielles associées (triche, addiction).

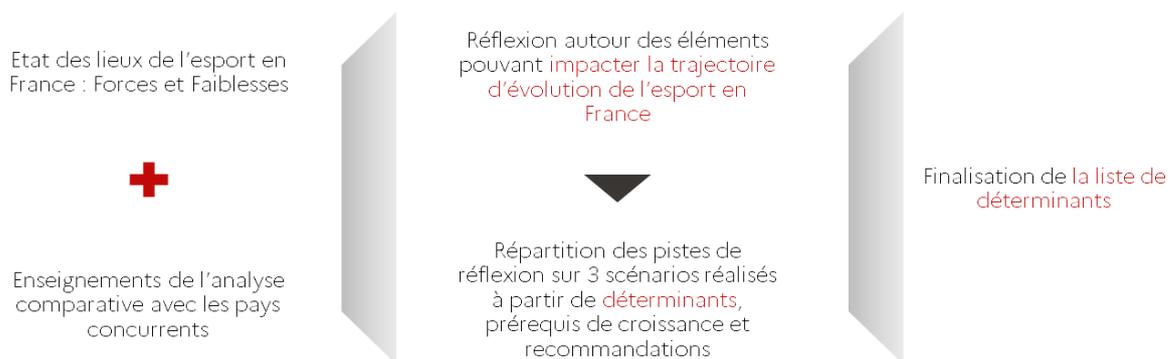
## PARTIE 2 : PROSPECTIVE

Sur la base des leviers et freins précédemment identifiés, l'exercice de prospective a consisté à déterminer un environnement et un mode de structuration souhaitable du secteur. Cette étude du champ des possibles a conduit à la formalisation de différents scénarios de projection, et à l'identification de recommandations à destination des acteurs publics et privés du secteur sportif français.

### I. SCÉNARIOS

Cette deuxième partie du rapport s'inscrit dans une démarche prospective en imaginant un futur souhaitable pour le secteur et ses acteurs. À partir d'une série de déterminants, trois scénarios ont été développés :

- scénario A : l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives ;
- scénario B : l'esport s'intègre dans les politiques publiques économiques, et enfin ;
- scénario C : l'esport s'inscrit dans le cadre de politiques publiques sportives, et est considérée comme une activité représentant un potentiel économique.



## 1. Déterminants et facteurs clés de développement

### a) Définitions

Les déterminants sont des éléments variables pouvant impacter l'évolution et la trajectoire du secteur de manière significative. Ils ont été proposés puis validés par le comité de pilotage. Ils sont utilisés pour construire les scénarios.

Les facteurs clés de développement sont des facteurs identifiés comme permettant d'accélérer la croissance du secteur de manière directe, à court et moyen termes. Des facteurs clé de développement sont utilisés comme critères de notation des scénarios.

## b) Présentation des éléments

### i. Les déterminants et scénarios

Quatre déterminants<sup>115</sup> du secteur ont été identifiés : mode de gouvernance, financement public et privé, évolution et complémentarité des acteurs, et cadre juridique du secteur. Parmi ces déterminants, le mode de gouvernance a été identifié comme le plus structurant. Il a donc été retenu pour concevoir les scénarios.

Trois modes de gouvernance, en termes de promotion et de pilotage, ont été envisagés : l'inscription du secteur de l'esport dans les politiques publiques sportives, l'inscription du secteur de l'esport dans les politiques publiques économiques et enfin l'inscription du secteur de l'esport dans un mode de gouvernance duale, c'est-à-dire à la fois dans les politiques publiques sportives et les politiques publiques économiques.

Trois autres déterminants ont été déclinés suivant ces trois modes de fonctionnement.

En premier lieu, le déterminant « financement public et privé » a permis d'étudier le modèle opérationnel, les parties prenantes et les mécanismes de financement possible.

Le choix de gouvernance a également un impact quant au positionnement des acteurs sur la chaîne de valeur du secteur et leur contribution à son développement ; certains acteurs pourraient gagner en importance tandis que d'autres auraient une influence plus limitée.

Enfin, les possibilités relatives au cadre juridique applicable au secteur ont également été étudiées. L'inscription du secteur de l'esport dans les politiques publiques sportives appelle à un alignement de ce dernier sur le code du sport, contrairement aux deux autres scénarios où un cadre juridique spécifique au secteur de l'esport a davantage été envisagé.

L'intégration du secteur de l'esport dans les enjeux environnementaux n'a pas été considérée comme un déterminant spécifique, les différents modes de fonctionnement amenant aux mêmes conclusions sur ce volet. Ainsi, ce déterminant sera davantage inscrit au sein de la feuille de route et des recommandations au secteur.

Les trois scénarios retenus correspondent aux trois modes de gouvernance identifiés.

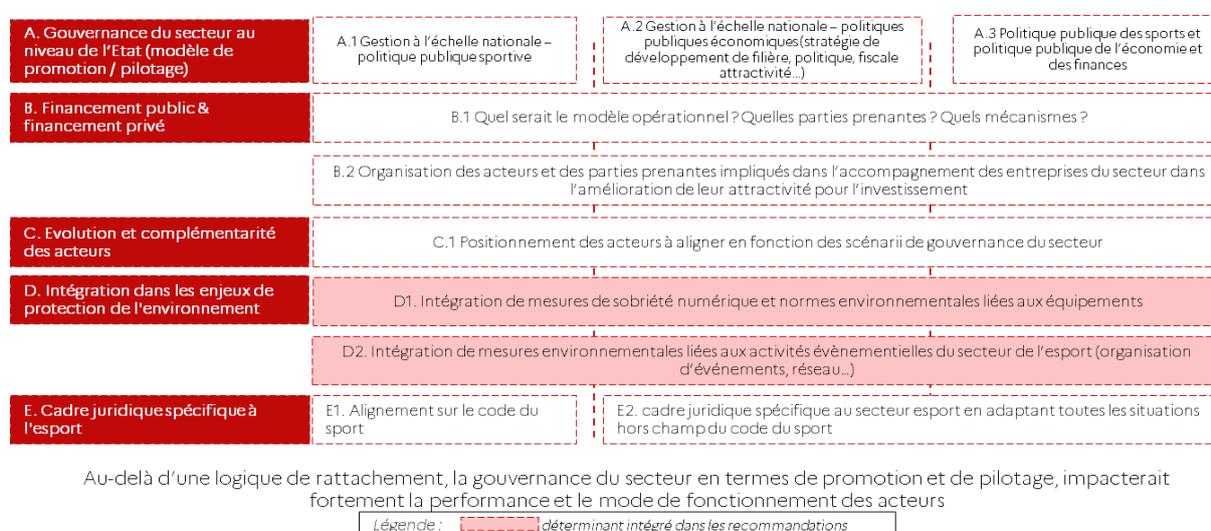


Figure 25 Déclinaison des déterminants

<sup>115</sup> Cf. Introduction - définitions

## ii. Les facteurs clés de développement<sup>116</sup>

À partir des travaux d'état des lieux, des facteurs clés de développement ont été identifiés. Ces facteurs ont servi de base de notation<sup>117</sup> aux scénarios de projection développés.

- **Gouvernance simplifiée, synchronisée et impliquée**  
Une gouvernance lisible et opérationnelle avec l'implication des politiques publiques, tenant compte des enjeux du secteur, permettrait un pilotage efficient des initiatives, ce qui est important pour un secteur jeune, et assurerait une forte interaction entre acteurs mobilisés au niveau national et territorial, autour d'une ligne directrice et d'objectifs partagés. Ce facteur lié à la gouvernance comprend également un critère d'adaptabilité et de réactivité des parties prenantes. Pour un secteur jeune, les prises de décisions par les pouvoirs publics doivent être rapides, flexibles et orientées pour améliorer son attractivité et sa performance.
- **Partage équilibré de valeur entre les acteurs du secteur**  
Ce facteur correspond à la recherche d'équilibre et de performance économique des acteurs (taille, emplois, compétitivité, ...). En effet, un des enjeux majeurs identifiés dans les travaux précédents est le partage équilibré de la valeur entre les maillons composant le secteur.
- **Meilleur encadrement de la pratique amateur**  
Cet encadrement contribue à une pratique responsable, saine et encadrée aux travers de plusieurs canaux (cursus ciblés, programmes de sensibilisation intégrés en milieu scolaire et extra-scolaire, accompagnement par les clubs amateurs et création de conditions de détection et d'accompagnement des talents adaptées...). En effet, les travaux précédents ont souligné l'importance de l'encadrement de la pratique dès le niveau amateur, et les répercussions de ces éléments jusqu'au niveau professionnel.
- **Prise en compte plus importante des enjeux sociaux**  
Pour un secteur jeune en développement, la dimension sociale peut être stratégique pour sa croissance, notamment en raison des effets escomptés au sein des territoires (meilleur encadrement, croissance du taux d'employabilité sur un territoire, offre de formation et développement des compétences...). Certains territoires sont particulièrement engagés dans le secteur de l'esport, et les scénarios envisagés pourraient inciter de nouveaux territoires à s'engager.

En complément de ces facteurs clé de développement, la complexité de mise en œuvre a aussi été utilisée comme critère pour la notation des scénarios.

Deux facteurs, bien qu'identifiés comme clés dans le développement du secteur, n'ont pas été retenus comme critères de notation dans le cadre du travail de priorisation des scénarios : le rayonnement des équipes françaises au niveau international, et la dimension « environnementale » (de la « Responsabilité Sociale et Environnementale » (RSE), seul l'aspect « sociétal » a été retenu comme critère de notation).

---

<sup>116</sup> Cf. Introduction - définitions

<sup>117</sup> Cf. « Critères de notation des scénarios », Préambule, définitions et concepts clés.

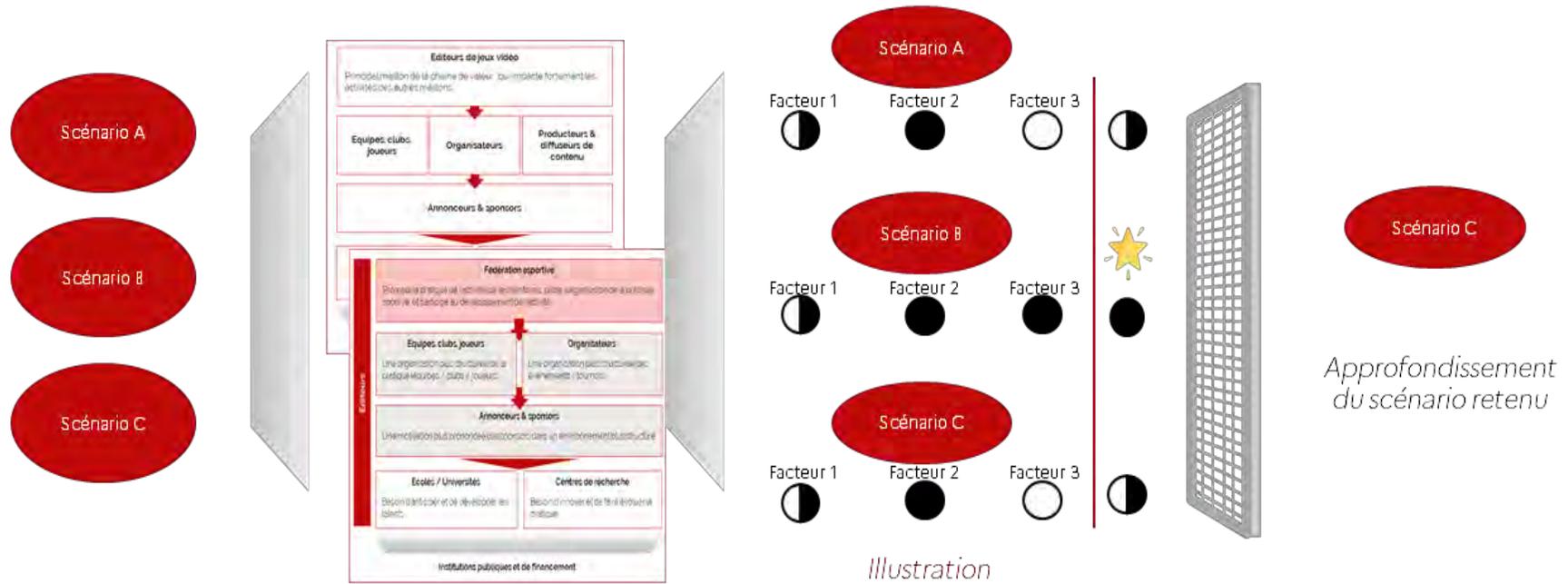


Figure 26 Méthode de priorisation des scénarios

## 2. Scénarios de projection

### a) Élaboration de scénarios de projection

#### i. Scénarios de projection

Les scénarios présentés dans le cadre de la présente étude ne doivent pas être appréhendés sous la seule logique d'un rattachement du secteur à un ministère en particulier. En effet, il s'agit de décrire et identifier un mode de fonctionnement, des interactions et des synergies existantes et/ou à renforcer entre les différentes parties prenantes contribuant à la promotion et au développement du secteur de l'esport en France. Ces scénarios ont été construits selon trois hypothèses<sup>118</sup>. Pour les besoins de l'exercice, les hypothèses présentées étaient volontairement très accentuées.

#### ii. Méthode de priorisation

La notation des scénarios proposés et la priorisation d'un scénario ont fait l'objet d'un atelier dédié au cours duquel chaque scénario a pu être illustré et mis en perspective avec l'ensemble des éléments issus de l'état des lieux et de l'analyse SWOT.

Ainsi, chacun des trois scénarios a été détaillé suivant les déterminants identifiés, puis a été analysé au regard des facteurs clés de développement. Les scénarios ont par la suite été notés<sup>119</sup> et priorisés avec le comité de pilotage<sup>120</sup>.

Au-delà des différents critères de notation, les discussions issues de l'atelier susvisé ont permis de compléter cette notation en évaluant l'adéquation ou non du modèle retenu au contexte actuel du secteur.

---

<sup>118</sup> Trois hypothèses ont été définies :

l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives ;

l'esport s'intègre dans les politiques publiques économiques ;

l'esport s'intègre à la fois au sein de politiques publiques sportives et de politiques publiques économiques.

<sup>119</sup> Notation selon les facteurs allant de 1 à 4. Note finale arrondie à la note la plus proche.

<sup>120</sup> Cf. Annexe - Retour détaillé sur les scénarios de projection étudiés.

<u>Critères de notation – Facteurs clés de développement</u>	<u>Notation du scénario</u>	<u>Commentaires</u>
Gouvernances simplifiée, synchronisée et impliquée		<ul style="list-style-type: none"> <li>Est-ce que la gouvernance est davantage simplifiée, avec une bonne identification des interlocuteurs et parties prenantes, jusqu'au niveau territorial ?</li> </ul>
Partage équilibré de la valeur au sein de la chaîne de valeur		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le scénario permet-il d'atteindre un équilibre et une meilleure performance économique des acteurs ?</li> </ul>
Meilleur encadrement de la pratique amateur		<ul style="list-style-type: none"> <li>Le scénario participe-t-il à une meilleure promotion d'une pratique responsable, saine et encadrée ?</li> </ul>
Prise en compte plus importante des enjeux sociaux		<ul style="list-style-type: none"> <li>L'impact sociaux du secteur de l'esport se fait-il ressentir jusque dans les territoires ?</li> </ul>
Facilité de mise en œuvre		<ul style="list-style-type: none"> <li>La mise en œuvre de ce scénario se heurte-t-il à des difficultés, ou bien l'application du modèle demeure-t-il fluide ?</li> </ul>
		<hr/>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Note global du scénario</li> </ul>

Figure 27 Exemple d'une grille de notation de scénario

## **b) Présentation des scénarios A et B**

À l'issue de deux ateliers de travail en coconstruction, les scénarios A et B ont été écartés au profit du scénario C, décrit ci-après. Un scénario alternatif visant au rapprochement du secteur de l'esport à celui des ICC a également été exploré.

### **i. Scénario A : l'esport s'inscrit dans les politiques publiques sportives**

Ce scénario reposait sur l'hypothèse d'une reconnaissance de l'esport comme un sport et d'un traitement identique des deux activités, notamment d'un point de vue réglementaire. S'il permettait d'aligner le mode de fonctionnement du secteur sur celui du secteur sportif (éligibilité aux dispositifs de financement des politiques publiques sportives, accès aux dispositifs haut-niveau, émergence d'une fédération structurant les activités de l'ensemble de la chaîne de valeur), il isolait l'un des maillons les plus importants de sa chaîne de valeur : les éditeurs. En effet, la gestion des droits de propriété intellectuelle sur les jeux vidéo s'oppose à une application équivalente de certaines spécificités issues du Code du Sport et/ou du Code de la propriété intellectuelle (exemple : monopole d'exploitation des retransmissions de compétitions sportives au profit des organisateurs).

### **ii. Scénario B : l'esport s'inscrit dans les politiques publiques économiques**

Ce scénario reposait sur l'hypothèse d'appréhender le secteur de l'esport uniquement sous un angle économique. Ceci lui permettait de bénéficier des dispositifs de soutiens publics classiques, et de poursuivre la politique de développement sectorielle initiée. S'il ne présentait pas d'évolution significative par rapport à la situation actuelle, il se positionnait à contre-courant des mouvements de convergence observés et des besoins identifiés en matière d'encadrement et de sensibilisation à une pratique esportive responsable et socialement valorisée.

## **c) Autre scénario envisagé : rapprochement avec les industries culturelles et créatives (ICC)**

Le rattachement du secteur de l'esport aux politiques publiques culturelles, et la création de synergies entre les mouvements respectifs de structuration enclenchés, est une piste d'interaction identifiée comme intéressante (projets transverses, nouvelles mesures de financements...).

Les ICC font l'objet d'un mouvement de structuration de différents secteurs de l'économie de la culture et de la création en France en une véritable filière, prolongée par la possible création d'un Comité Stratégique de Filière. La crise sanitaire actuelle a cependant bouleversé l'agenda 2020.

### **i. Modèle de gouvernance**

Les ICC représentent un large panel de secteurs, parmi lesquels, l'architecture, le livre, le cinéma, la musique, l'audiovisuel ou encore le jeu vidéo, et représentent près de 640 000

emplois et 91 milliards d'euros de chiffre d'affaires<sup>121</sup>. Afin de développer le potentiel économique de ces industries au sein des territoires, le ministère de la Culture et le ministère de l'Économie et des Finances ont organisé les États généraux des Industries culturelles et créatives au premier semestre 2020. Les groupes de travail constitués ont rassemblé des représentants de chacun des secteurs identifiés autour de l'étude de thèmes d'intérêts communs (accès au financement, enjeux de protection de la propriété intellectuelle, nouveaux modèles économiques à l'ère du numérique, intégration des nouvelles technologies, formation aux nouveaux métiers du secteur...). Un Comité Stratégique de Filière (CSF) doit être créé à l'issue de ces travaux afin de déterminer ce que pourraient être les principaux axes d'un futur contrat de filière<sup>122</sup> regroupant 12 industries culturelles et créatives pré-identifiées (dont les jeux vidéo)<sup>123</sup>.

## ii. Esport et sphère culturelle

Ainsi, et conformément à ce qui précède, l'esport et le monde culturel pourraient renforcer leurs interactions.

Par exemple, des échanges pourraient être opportunément initiés entre le groupe de travail pour la promotion de l'esport et un futur groupe constitué (CSF « jeux vidéo », ou autre format de discussion fixé) : une initiative qui pourrait s'intégrer à la feuille de route d'opérationnalisation ci-après évoquée. À ce stade, ce rapprochement n'est pas considéré comme de nature à impacter le mode de fonctionnement du scénario retenu. Ce modèle pourrait néanmoins évoluer en fonction des besoins, exprimés et/identifiés, du secteur.

### d) Scénario de projection retenu : l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives et économiques

Il repose sur une hypothèse hybride d'assimilation de la pratique esportive à un sport, vu les similarités observées entre les pratiques, et du secteur au global à une filière économique à structurer et développer, car présentant un fort potentiel de croissance.

#### i. Gouvernance du secteur<sup>124</sup>

Pour concilier les enjeux de la pratique esportive amateur et professionnelle (croissance, encadrement, développement de lieux de pratique, formation...), le secteur serait géré de manière duale : l'esport serait intégré à des politiques publiques sportives (pratique, outil d'éducation et d'insertion...) et aux politiques publiques économiques (politique de filières...).

Au niveau national, le développement du secteur de l'esport serait piloté par un groupe de travail pour la promotion de l'esport<sup>125</sup> dont les prérogatives évolueraient dans le but

---

<sup>121</sup> « États généraux des industries culturelles et créatives », culture.gouv.fr - <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Industries-culturelles/Etats-Generaux-des-industries-culturelles-et-creatives>

<sup>122</sup> « La méthodologie », culture.gouv.fr, <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Industries-culturelles/Etats-Generaux-des-industries-culturelles-et-creatives/La-methodologie>

<sup>123</sup> « Panorama des ICC », EY France Créative, novembre 2019 : <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Industries-culturelles/Etats-Generaux-des-industries-culturelles-et-creatives/>

<sup>124</sup> Au-delà d'une logique de rattachement, le format de gouvernance du secteur, en termes de promotion et de pilotage, impacterait fortement la performance et le mode de fonctionnement des acteurs.

<sup>125</sup> Existant dans le modèle de fonctionnement actuel.

d'accélérer les éventuels arbitrages (prises de décisions). Ce groupe de travail permettrait aussi de limiter le risque de non-alignement entre les orientations issues des politiques publiques sportives et celles issues des politiques publiques économiques.

Pour répondre aux enjeux de synchronisation, ces efforts de promotion, issus du groupe de travail, devraient être déclinés au niveau territorial tout en garantissant aux Régions le respect de leur autonomie dans l'orientation de leurs stratégies de développement économique.

Concrètement, cette déclinaison s'appuierait sur les représentants territoriaux de chacun des membres du groupe de travail<sup>126</sup> (DGE – Service Economique Régional (SER) / Fédérations sportives – Ligues régionales). Elle s'opérerait de différentes manières: communication des objectifs aux représentants territoriaux, constitution de groupes de travail locaux, renforcement des interactions entre les représentants territoriaux, et ce en synchronisation avec les Régions et leurs priorités.

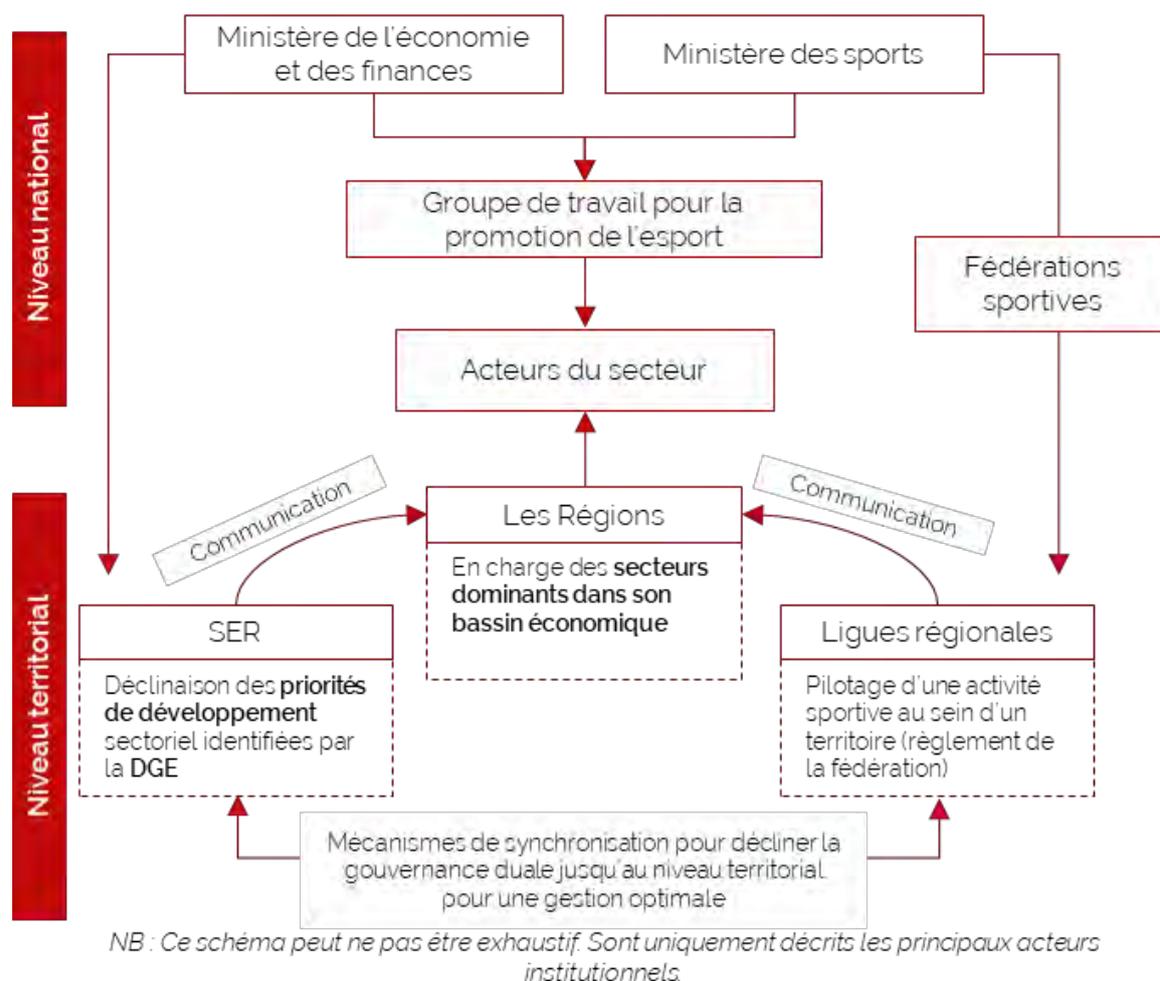


Figure 28 Gouvernance du secteur pour le scénario priorisé

<sup>126</sup> Liste non exhaustive et évolutive en fonction de la composition du groupe de travail.

D'un point de vue théorique, le schéma de gouvernance du secteur imaginé dans le scénario choisi est cohérent avec les besoins du secteur. Cependant, un partage des attributions entre l'ensemble des acteurs apparaît comme un élément important quant à l'application de ce scénario. Les pouvoirs publics ont un rôle à jouer, mais ils ne peuvent pas se substituer aux acteurs du secteur.

Pour l'opérationnalisation de ce scénario, France Esports s'impliquerait dans la synchronisation entre les différents acteurs en renforçant sa présence et ses efforts dans les territoires et en élargissant son périmètre d'action.

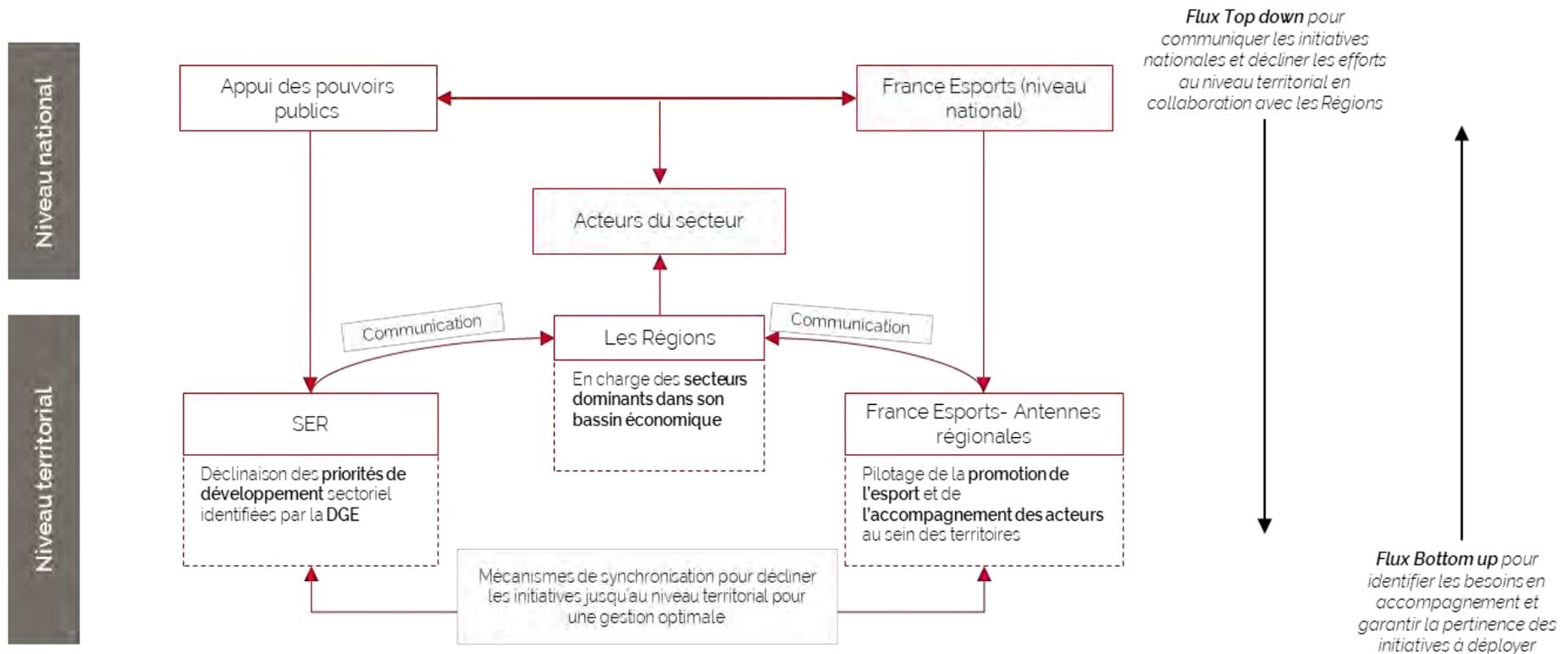


Figure 29 Positionnement et contribution des parties prenantes

## ii. Financement & implication des parties prenantes

En fonction de la typologie d'activités (positionnement le long de la chaîne de valeur), les acteurs du secteur pourraient bénéficier de subventions publiques pour le développement de la pratique amateur et professionnelle (attribuées par le ministère des Sports), et/ou de fonds issus de programmes de financement et d'investissement, gérés par le ministère de l'Economie ou d'agences relevant du ministère de l'Économie (politique de filières, etc.).

Une gouvernance duale du secteur de l'esport permettrait donc d'augmenter les sources et mécanismes de financement, et de faire interagir les différents acteurs institutionnels.

À titre d'exemple, des subventions publiques pourraient financer les actions et initiatives pour le développement de la pratique amateur (à travers les clubs et les tournois), à l'instar du modèle de redistribution par l'organe fédérateur (fédération/fédération esportive) aux différents clubs sportifs traditionnels<sup>127</sup>.

Les acteurs du secteur (équipes professionnelles, organisateurs de compétitions, producteurs et diffuseurs de contenus...) pourraient aussi cibler les programmes d'investissement et/ou de financement lancés par les opérateurs publics d'investissement : Banque publique d'investissement (BPI), la Banque des Territoires - Caisse des dépôts ou Business France, notamment sur la base de budgets mobilisés par l'État, si la filière est considérée comme prioritaire. Ces mécanismes de financement se déclinaient au niveau territorial (opérateurs institutionnels dans les régions), en prenant en considération les orientations et priorités politiques définies au niveau régional.

L'arrivée des investisseurs privés serait une conséquence de ces changements, car elle dépendra de la performance économique du secteur (chiffre d'affaires, revenus, etc.). Les subventions publiques permettraient de créer un effet levier pour le secteur.

Par ailleurs, pour faciliter une opérationnalisation efficace de ce modèle dual et le renforcement des interactions entre les parties prenantes (cf. schéma de gouvernance), il est nécessaire que l'association France Esports puisse augmenter ses ressources (financières et humaines). Cela lui permettrait de traiter les enjeux identifiés et participer à l'amélioration de la performance du secteur. Il est donc essentiel pour France Esports d'identifier les sources de financement et les partenaires clés pour le déploiement de ses actions.

Plus largement, le secteur aurait également tout intérêt à s'éloigner d'un modèle qui entraînerait une dépendance aux subventions publiques, et le mode dual de ce scénario y contribuerait.

## iii. Evolution et complémentarité des acteurs

Ce scénario permettrait l'émergence d'un organe fédérateur sportif<sup>128</sup>, élément essentiel pour la structuration des interactions entre les différents maillons et le renforcement de la maturité de l'ensemble du secteur. C'est le cas dans d'autres secteurs similaires comme le sport (organismes, équipes professionnelles et joueurs).

La création d'un organe fédérateur sportif permettrait aussi de promouvoir et d'organiser la pratique esportive, tant au niveau amateur (clubs amateurs) que professionnel (équipes

---

<sup>127</sup> Au sein de ce rapport, le terme « fédération » doit être compris en tant qu'organe au sein duquel les acteurs apparaissent fédérés autour d'objectifs communs.

<sup>128</sup> Au sein de ce rapport, le terme « fédération » doit être compris en tant qu'organe au sein duquel les acteurs apparaissent fédérés autour d'objectifs communs.

professionnelles). Il s'attèlerait aussi à la création de ponts entre ces deux niveaux (exemple : faire des clubs amateurs un vivier de futurs talents sportifs).

L'existence d'un organe fédérateur et d'un environnement davantage structuré pour les acteurs du secteur favoriserait la présence de sponsors et annonceurs. Cela encouragerait également les écoles, universités et centres de recherche à contribuer à son développement, notamment via la création de cursus dédiés et adaptés au rythme des clubs et équipes. Ces entités pourraient également contribuer au développement de technologies connexes visant à améliorer les compétences des joueurs, ou à renforcer l'expérience des spectateurs par exemple.

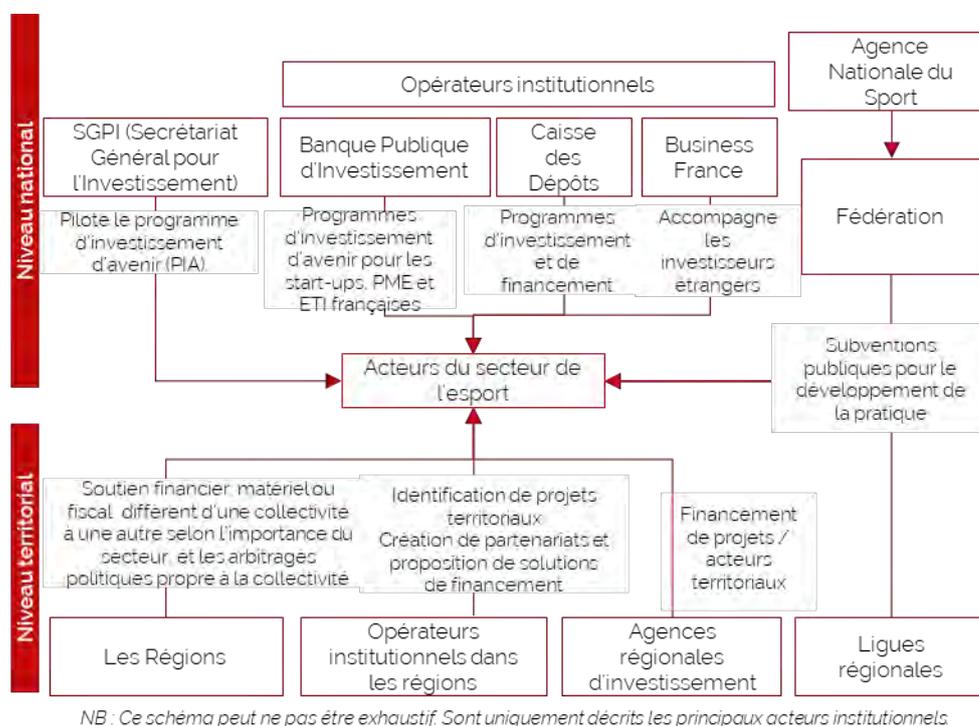


Figure 30 Financement et implication des parties prenantes du scénario priorisé

Le déploiement de ce scénario permettrait également de maintenir le rôle et le positionnement des éditeurs, et de continuer à encourager le dialogue entre ce maillon de la chaîne de valeur et les organisateurs de compétitions. Ce dialogue, essentiel dans l'opérationnalisation du modèle choisi, permettrait de clarifier la position des ayants droit au vu des contraintes en lien avec la propriété intellectuelle, tout en garantissant des échanges constants avec l'ensemble des acteurs du secteur, et rendre possible l'émergence de terrains d'ententes.

#### iv. Règlements

Dans le cadre de ce scénario, l'évolution du cadre réglementaire consisterait en des améliorations fondées en partie sur la réglementation sportive (Code du Sport), en consensus avec l'ensemble des acteurs économiques constituant la chaîne de valeur. S'ajouteraient des aménagements imposés par certaines spécificités (gestion des droits médias et réglementation audiovisuelle, propriété intellectuelle, etc.).

- o Les relations entre joueurs et équipes

Concernant les relations entre les joueurs et les équipes, il faut distinguer le niveau amateur du niveau professionnel. Au niveau amateur, les clubs percevraient les adhésions des joueurs, ce qui permettrait de financer les équipements nécessaires aux activités sportives.

Au niveau professionnel, la relation entre le joueur et l'équipe revêt plusieurs aspects : les contrats, la convention collective et les transferts. En intégrant une équipe professionnelle, comme pour les sports collectifs, la relation serait régie par un contrat identique au « CDD spécifique », ce dernier étant largement inspiré du monde du sport. En revanche, son usage ne serait plus soumis à l'obtention d'un agrément du ministère en charge du numérique.

Une convention collective *ad hoc* apporterait une structure et un cadre de pratique en complément de ces contrats, notamment sur des sujets comme le temps de travail en dissociant ce qui relève de l'entraînement et du loisir. Or, actuellement, la convention collective du sport n'apporte pas plus d'éclairage sur ces points.

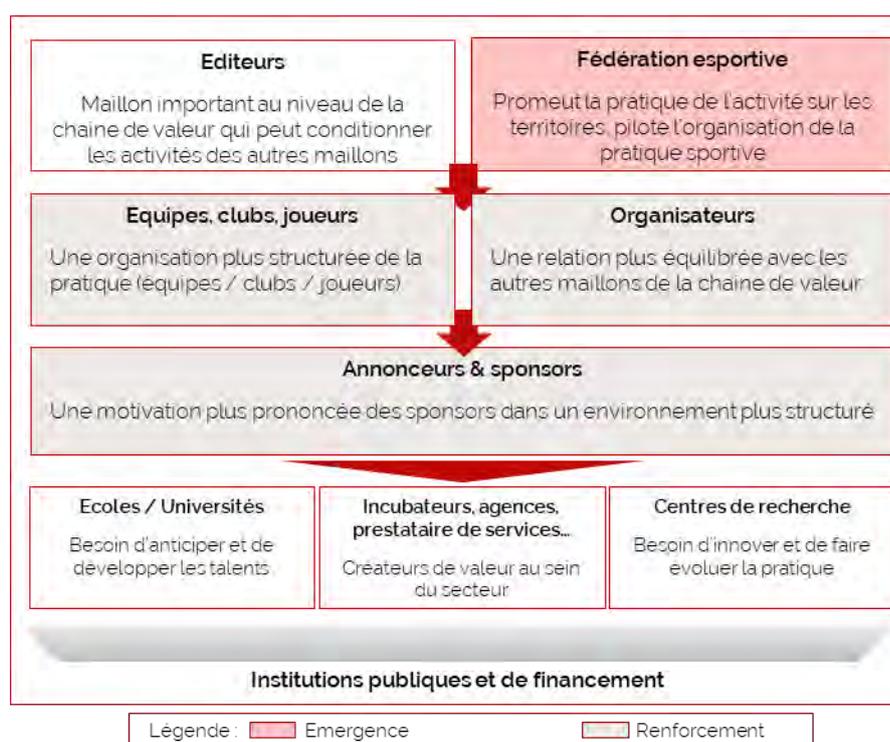


Figure 31. Evolution et complémentarité des acteurs du secteur dans le scénario priorisé

Le transfert des joueurs serait organisé et le métier d'agent sportif (négociation des transferts de joueurs entre deux équipes pendant les périodes de « mercatos ») émergerait et ce, dès le niveau amateur. Des règles de rupture de contrat anticipé, et de négociation du prix lié à cette rupture s'appliqueraient. Cependant, les saisons dans le secteur de l'esport étant courtes, et fluctuantes, la durée du contrat devrait s'adapter en conséquence et des règles propres à chaque circuit de compétition établies.

- o Les paris

En France, les paris (en ligne/en dur) sont autorisés dans le cadre de certains sports et activités (poker), sous réserve de la décision de la fédération sportive concernée et de l'autorisation de l'Autorité Nationale des Jeux (ANJ). Historiquement, les paris « en dur » sont gérés par la FDJ et le PMU, et leurs détaillants respectifs, et les paris en ligne gérés par des opérateurs agréés, tels que Winamax ou Unibet. Des mécanismes de contrôle existent, notamment à travers l'ANJ. Ces activités demeurent très encadrées et contrôlées.

Dans le cadre du présent scénario, l'alignement des réglementations du sport et de l'esport n'aurait pas d'impact direct sur l'ouverture du secteur aux paris en ligne, et/ou en dur, celle-ci obéissant à une procédure normée (agrément, opérateurs...).

- o Le statut des retransmissions audiovisuelles de compétitions

La retransmission des tournois et des compétitions est une pratique courante dans le monde sportif et respecte des règles bien définies :

- toute chaîne peut rediffuser gratuitement des courts extraits (droit à l'information);
- les fédérations sportives sont titulaires des droits d'exploitation des événements sportifs, et peuvent commercialiser les droits audiovisuels des événements sportifs;
- certaines compétitions majeures (21 au total) doivent être accessibles gratuitement pour tous les téléspectateurs.

À date, la retransmission des événements sportifs irait à l'encontre des droits d'exploitation des éditeurs, les organisateurs ne bénéficiant pas d'un monopole identique aux organisateurs de compétitions sportives<sup>129</sup>.

- o Propriété intellectuelle

Le sujet des droits audiovisuels est étroitement lié à celui de la propriété intellectuelle. En effet, contrairement aux sports, l'organisation et/ou diffusion de compétitions de jeux vidéo, notamment à but lucratif, nécessite l'accord des éditeurs, limitant ainsi la marge de manœuvre des acteurs de la chaîne de valeur comme les organisateurs de compétitions, ou les producteurs et diffuseurs de contenus.

Dans l'hypothèse où l'esport serait reconnu comme un sport, deux monopoles rentreraient en contradiction : le monopole d'organisation de compétitions détenu par une fédération, et les droits d'auteur (monopole d'exploitation) de l'éditeur/producteur (le jeu vidéo).

- o Législation fiscale

Le secteur de l'esport pourrait bénéficier de certaines dispositions fiscales favorables, comme le taux de TVA à 5,5 % pour la billetterie de compétitions par exemple.

La clarification du statut et des contrats des joueurs amènerait aussi à une clarification de leur situation fiscale. Pour les équipes professionnelles sportives, si le montant total des rémunérations des joueurs excède un montant fixé par décret en Conseil d'État, elles seraient dès lors soumises au code du commerce (article L122-1 et suivant du Code du sport).

La grande majorité des fédérations sportives ont une activité à but lucratif et sont donc assujetties aux impôts commerciaux.

---

<sup>129</sup> Art L331-1, Code du Sport

<u>Critères de notation – Facteurs clés de développement</u>	<u>Notation du scénario</u>	<u>Commentaires</u>
Gouvernance simplifiée, synchronisée et impliquée		• La gouvernance serait simplifiée et synchronisée (national vs. Territorial) avec l'implication de toutes les parties prenantes encadrant le secteur. Un scénario qui permet de composer avec l'ensemble des acteurs et les différents enjeux de l'esport – un déploiement réussi repose sur la fluidité des interactions
Partage équilibré de la valeur au sein de la chaîne de valeur		• Dans ce scénario, la viabilité du secteur constituerait toujours un sujet mais un équilibre serait apporté aux organisateurs, équipes et clubs suite à l'émergence d'une fédération
Meilleur encadrement de la pratique amateur		• La diffusion de la pratique et le renforcement des clubs amateurs seraient optimaux dans ce scénario où la fédération jouerait un rôle très important
Prise en compte plus importante des enjeux sociaux		• Ce scénario permettrait de structurer la pratique amateur dans les territoires (la structuration des clubs) mais aussi d'anticiper les besoins en employabilité
Facilité de mise en œuvre		• C'est un scénario qui permet de renforcer l'ensemble des maillons de la chaîne de valeur et de suivre la logique actuelle de gestion duale – il s'agit de pousser cette logique jusqu'au bout
	 	

Figure 32 Grille de notation du scénario priorisé

## II. RECOMMANDATIONS

### 1. Méthodologie

Sur la base du scénario retenu et des principaux déterminants<sup>130</sup> d'évolution du secteur identifiés, des initiatives permettant d'améliorer son attractivité et sa performance ont été proposées. Elles ont été rapprochées de celles contenues dans la feuille de route rattachée à la « stratégie nationale 2020-2025 ».

Ces propositions ont été classées et priorisées sur la base de deux critères, dans le cadre d'un atelier de notation dédié : la valeur ajoutée et la complexité de mise en œuvre.

- La valeur ajoutée, qui s'entend comme la capacité d'une initiative à générer un chiffre d'affaires additionnel et à améliorer la performance du secteur (indicateurs d'employabilité, d'investissements...).
- La « complexité de mise en œuvre », qui s'entend comme la mesure de l'ampleur des changements à déployer, le niveau de dépendance existant avec d'autres initiatives, les besoins en ressources (en ETP), la durée du projet (en mois), et le budget à allouer.

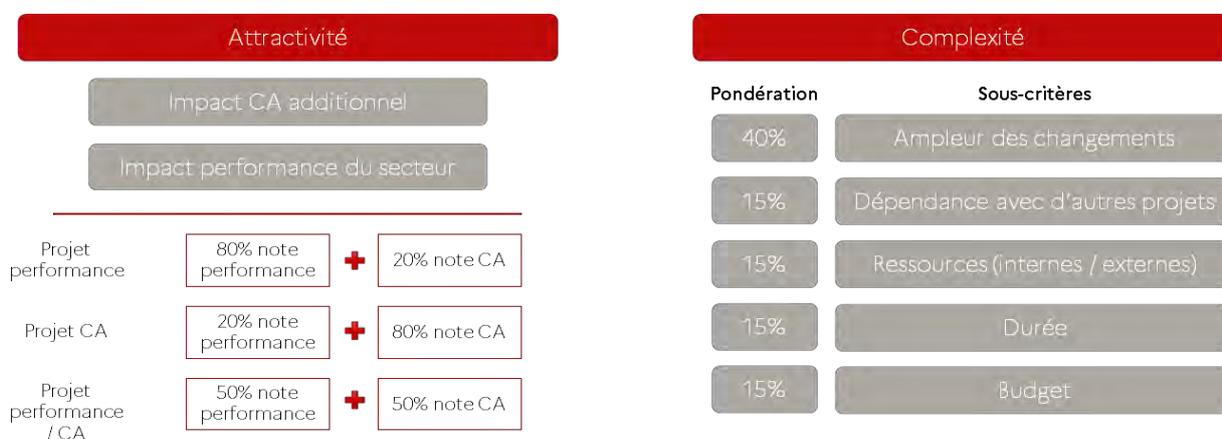


Figure 33 Méthode de notation des initiatives

L'étude de ces éléments a permis d'associer une note d'attractivité et de complexité à chacune des initiatives.

Les scores obtenus ont permis de classer les initiatives en différentes catégories :

- *Quick wins* – projets à impact rapide et faciles à mettre en œuvre ;
- projets structurants – projets bénéfiques en termes de développement mais nécessitant une implication plus importante dans la mise en œuvre ;
- projets à temporiser – projets dont l'impact et les moyens mis en œuvre ne sont pas très importants ;
- projets à abandonner – projets dont la réalisation demeure trop complexe.

<sup>130</sup> Cf. Définitions

## 2. Initiatives et Feuille de route

La présente feuille de route consigne l'ensemble des initiatives (actions transverses ou directement corrélées au modèle cible) à mettre en place en vue d'améliorer l'attractivité et la performance du secteur de l'esport en France. Elle comprend :

- une description détaillée de chacune des initiatives ;
- les indicateurs de performance de mesure d'atteinte des objectifs fixés ;
- les différentes phases nécessaires au déploiement des initiatives ;
- les porteurs et contributeurs associés.

### a) Matrice de priorisation des initiatives

Les initiatives proposées ont été détaillées et notées en fonction de leur valeur ajoutée pour le secteur de l'esport, et leur complexité de mise en œuvre. Cette notation a permis de les classer dans une matrice de priorisation, ayant pour abscisse le niveau d'impact et pour ordonnée la complexité de mise en œuvre.

Les initiatives présentant un faible niveau d'impact et une grande complexité de mise en œuvre sont les projets à abandonner.

Les initiatives présentant un faible niveau d'impact et une faible complexité de mise en œuvre sont les projets à temporiser.

Les initiatives présentant un haut niveau d'impact et une faible complexité de mise en œuvre sont les « *quick wins* ».

Enfin, les initiatives présentant un haut niveau d'impact et une grande complexité de mise en œuvre sont les projets structurants.

À l'issue des travaux, aucune initiative présentée n'a été identifiée comme « à abandonner »..

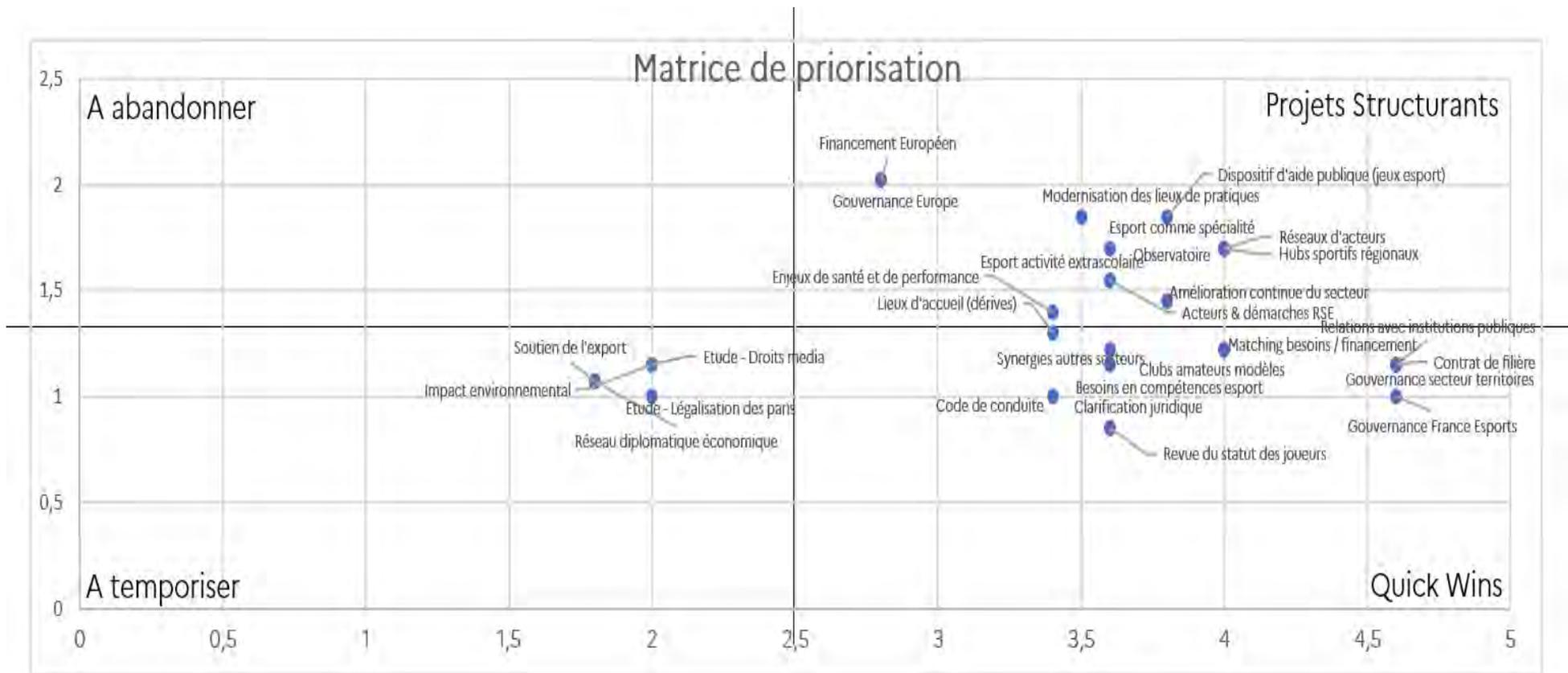


Figure 34. Matrice de priorisation des initiatives

## b) Présentation des Quick Wins

INITIATIVES	DESCRIPTION	ÉTAPES	EXEMPLES D'INDICATEURS DE RÉALISATION	PORTEURS ET CONTRIBUTEURS
<b>Axe politique et gouvernance du secteur</b>				
Initiative 1 : Accompagner France Esports dans le développement de son modèle opérationnel	France Esports est identifiée comme la structure représentative du secteur de l'esport en France. La définition de sa proposition de valeur, son périmètre d'intervention, son mode de financement et son modèle opérationnel sont des éléments clés dans l'amélioration de la performance du secteur (indicateurs de performance comme le chiffre d'affaires, l'employabilité, les investissements...)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analyser le mode de fonctionnement actuel de France Esports (modèle économique, proposition de valeur, mission, synergies &amp; interactions, etc.)</li> <li>2. Définir le modèle d'intervention cible de France Esports selon le mode de fonctionnement cible décrit dans le livrable de la mission « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport : modèle de gouvernance du secteur national / régional / territorial »</li> <li>3. Définir les principales missions et synergies avec les structures publiques et privées (à l'échelle nationale / régionale)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre d'antennes France Esports au niveau territorial</li> <li>2. Ratios de viabilité financière de France Esports</li> <li>3. Nombre d'évènements communs avec les structures publiques / privées au niveau territorial</li> <li>4. Nombre d'adhérents au niveau territorial</li> <li>5. Niveau de satisfaction des adhérents en termes de représentation (par typologie d'acteurs)</li> </ol>	<p>Porteur : structure nationale représentative</p> <p>Contributeurs : pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale)</p>
Initiative 2 : Définir un contrat de filière de l'esport	Définition du modèle de développement du secteur impliquant la structure nationale représentative, les autres parties prenantes du secteur et les pouvoirs publics à l'échelle nationale et régionale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifier les différentes parties prenantes au niveau national / régional</li> <li>2. Définir un modèle de gouvernance à partir du développement des antennes régionales de France Esports et un modèle de collaboration avec les acteurs nationaux et locaux / publics &amp; privés</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre de programmes lancés pour le développement du secteur par rapport aux initiatives définies</li> <li>2. Taux d'avancement des initiatives définies dans la feuille de route</li> </ol>	<p>Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale)</p> <p>Contributeurs : pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations, structure nationale représentative</p>
Initiative 3 : Promotion de l'esport dans les territoires (échelles locale et régionale) en France	Identification des parties prenantes dans les territoires et organisation d'un dialogue pour cadrer et planifier l'intervention des acteurs	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cartographier les différentes parties prenantes dans les territoires</li> <li>2. Organiser des dialogues dans les territoires afin de planifier la promotion du secteur</li> <li>3. Organiser le suivi et la mise en œuvre des plans d'action</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nombre d'initiatives lancées dans les territoires</li> <li>2. Comparaison de l'évolution du nombre d'acteurs entre les territoires</li> <li>3. Évolution des compétitions sportives dans les territoires</li> </ol>	<p>Porteurs : pouvoirs publics (national), structure nationale représentative</p> <p>Contributeurs : pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations</p>

Initiative 4 : Développer la culture des relations avec les institutions publiques dans l'esport	En vue d'encourager le développement du secteur et de sensibiliser à ses enjeux et à son impact potentiel, développer la culture de collaboration entre les acteurs privés et les institutions publiques : auprès des collectivités / parlementaires	1. Définir les piliers / accélérateurs d'une culture des relations avec les institutions publiques dans l'esport (thématiques à cibler) 2. Identifier les cibles, les messages, les objectifs clés et les acteurs participant à la promotion et à la prise de décision au sein du secteur de l'esport 3. Déployer les actions décidées	1. Collaborations publiques / privées réalisées	Porteur : structure nationale représentative  Contributeurs : pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations
<b>Axe économique</b> Sous-axe financement				
Initiative 7 : Cartographie des besoins des acteurs privés du secteur de l'esport	Cartographier les besoins des acteurs privés et du secteur afin de renforcer la pertinence des programmes d'appui des opérateurs publics (fonds, appels à projets, structures d'accompagnement...)	1. Identifier les besoins des acteurs 2. Identifier les capacités financières et humaines mobilisables 3. Réaliser une priorisation et une correspondance entre les besoins et les capacités mobilisables	1. Couverture des besoins des acteurs de l'écosystème (comparaison entre les besoins identifiés en valeur et en nature, les propositions d'aides en valeur et en nature)	Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale)  Contributeurs : acteurs privés, associations, structure nationale représentative
<b>Axe économique</b> Sous-axe promotion du secteur (modalités)				
Initiative 11 : Promotion du secteur à travers les synergies avec d'autres filières (par le biais du réseau French Tech)	Mobiliser le réseau French Tech, et associés, et soutenir la mise en œuvre d'opérations d'attractivité fléchées en lien avec les acteurs du secteur	1. Identifier les synergies potentielles avec les initiatives menées par le réseau French Tech 2. Capitaliser sur les synergies identifiées en vue de promouvoir le secteur de l'esport 3. Piloter la mise en œuvre	1. Nombre d'initiatives du réseau French Tech couvrant le secteur de l'esport 2. Nombre d'opportunités identifiées via le réseau French Tech (opérations d'investissement, achats d'entreprises ou de fusions via le réseau French Tech...)	Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale)  Contributeur : structure nationale représentative
<b>Axe social</b>				
Initiative 18 : Revue du modèle de l'écosystème sportif amateur	Pérennité économique des clubs amateurs et de l'écosystème amateur de manière générale grâce à une revue du modèle économique et du mode de fonctionnement des clubs en interne (précision de la proposition de valeur / mission / ressources / financement / synergies avec d'autres acteurs)	1. Réaliser un diagnostic de l'écosystème existant 2. Conduire une analyse comparative des écosystèmes amateurs dans d'autres pays 3. Émettre des recommandations	1. Niveau de performance sportive des clubs amateurs 2. Pérennité des clubs amateurs (comparaison du volume de création année 1 versus années 2/3...)	Porteurs : associations  Contributeurs : pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale), structure nationale représentative

Initiative 19 : Définition d'un code de conduite (pratique amateur)	Développer un code de conduite (et l'uniformiser) de la pratique sportive amateur pour prévenir les dérives	1. Etudier les codes de conduite existants 2. Définir un projet commun et le formaliser 3. Déployer et suivre la mise en application	1. Taux d'adoption du code de conduite par les structures amateurs	Porteurs : associations Contributeur : structure nationale représentative
Initiative 23 : Évaluation des besoins en compétences du secteur	En collaboration avec les opérateurs pertinents, identifier et évaluer les besoins en compétences du secteur, et le cas échéant les formations associées	1. Mobiliser les acteurs privés du secteur et les structures représentatives et identifier les besoins en compétences 2. Élaborer un référentiel des métiers et des compétences en lien avec la pratique sportive 3. En décliner des cursus de formation en collaboration avec les universités et les pouvoirs publics	1. Nombre de formations déclinées à l'issue de l'identification des besoins	Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale) Contributeurs : acteurs privés, structure nationale représentative
<b>Axe légal</b>				
Initiative 26 : Clarification du cadre juridique	Clarification juridique du secteur : convention collective / politique de visa / cadre fiscal... en vue de simplifier la lecture, la compréhension et l'application pour les acteurs	1. Identifier les principales composantes du cadre juridique actuel 2. Analyser les différentes composantes juridiques (entretiens avec des spécialistes juridiques / textes juridiques) 3. Réaliser un Benchmark en vue d'identifier les bonnes pratiques appliquées par d'autres pays / secteurs pouvant être considérés comme similaires.	1. Niveau de clarté pour les acteurs du secteur du cadre juridique applicable (niveau appréciable via les réponses à une section dans un baromètre, comme le baromètre France Esports)	Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale) ou structure nationale représentative
Initiative 27 : Revue des conditions de contractualisation des joueurs	Revue des conditions de contractualisation et du statut du joueur professionnel, ou amateur dans le cadre de la professionnalisation de la filière	1. Évaluer la pertinence du statut actuel du joueur professionnel / Analyser les conditions de contractualisation des joueurs amateurs 2. Conduire un benchmark de bonnes pratiques appliquées par d'autres pays / secteurs pouvant être considérés comme similaires 3. Émettre des recommandations	1. Niveau de suivi des recommandations par les équipes professionnelles / clubs amateurs	Porteurs : pouvoirs publics (échelle nationale) Contributeurs : acteurs privés, associations, structure nationale représentative

# CONCLUSION

---

La stratégie nationale pour le secteur de l'esport, présentée en 2019, a pour ambition de faire de la France le leader européen du secteur de l'esport à horizon 2025. C'est dans ce contexte que la présente étude a été lancée, afin de mettre en lumière les nombreux atouts, mais également les enjeux du secteur de l'esport en France.

L'état des lieux réalisé a tout d'abord consisté à analyser le contexte politique, économique, social, technologique, environnemental et législatif de l'esport français, puis à le comparer à la situation dans les principaux pays concurrents. L'analyse SWOT issue de cet état des lieux complet, dessine les forces et faiblesses du secteur de l'esport en France, et présente les opportunités et menaces qu'il pourrait rencontrer dans les prochaines années.

Ces éléments ont été essentiels dans la construction de trois scénarios. Celui retenu, basé sur un dispositif de gouvernance duale s'inscrivant à la fois dans les politiques publiques économique et les politiques publiques sportives, devrait contribuer à un développement efficace du secteur, et un partage équilibré de la valeur entre l'ensemble des acteurs.

Les recommandations faites devraient permettre au secteur de l'esport en France, dans les prochaines années, de dépasser le chiffre d'affaires de 50 millions d'euros, montant estimé lors de cette étude pour l'année 2019.

# PARTIE 3 : ANNEXES

---

## 1. Bibliographie

- AFJV, « Esport : un marché à fort potentiel, qui pourrait atteindre 3 milliards d'euros d'ici 2021 », publié le 30 octobre 2017 par Emmanuel Forsans
- Définition du SELL ; <https://www.sell.fr/le-sell>
- « France Esports garde une position prudente face à l'Esports Europe Federation », France-esports.org, 09/03/2020, <https://www.france-esports.org/france-esports-se-retire-de-lesports-europe-federation/>
- « Stratégie nationale esport 2020-2025 - dossier de presse », economie.gouv.fr, 29/10/2019, [https://www.economie.gouv.fr/files/presse/Dp\\_Esport\\_VF.PDF](https://www.economie.gouv.fr/files/presse/Dp_Esport_VF.PDF)
- Baromètre France Esports – Résultats de l'édition 2019
- ADEME, ministère de la Transition écologique et Solidaire, FAIRE – Novembre 2019)
- « Climat : l'insoutenable usage de la vidéo en ligne un cas pratique pour la sobriété numérique », The Shift Project – Juillet 2019
- « PS5 : La prochaine console de Sony sera 16 fois moins énergivore que la PS4 en mode veille », 24/09/2019, 20minutes.fr, <https://www.20minutes.fr/high-tech/2611043-20190923-ps5-sony-rendra-sa-console-moins-energivore>
- « Le guide de l'organisateur », Association France Esports, 21 janv. 2020 : <https://www.france-esports.org/le-guide-de-lorganisateur-presentation/>
- Impôt sur les Cash Prizes – Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (esport), Juin 2016 (établi par Rudy Salles et Jérôme Durain)
- Emploi des enfants joueurs de moins de 16 ans - Art. L. 321-10 Code de la sécurité intérieure, al. 2 et L. 7124-9 code du travail
- Conditions de déclaration des Cash Prizes pour les joueurs indépendants - Glitch, la revue du droit de gaming et de l'esport, Février 2020
- Limites des contrats de prestation de services / auto-entrepreneur - Communication du groupe de travail sur l'esport écrit par Mr. Denis Masségia
- Lien de subordination joueurs/équipes - Glitch, la revue du droit de gaming et de l'esport, Février 2020
- L3216, alinéa 2 – Code de la sécurité intérieure
- Régime des enfants du spectacle - Art. L. 7124-1 du Code du travail
- Régime des enfants du spectacle - Art. R. 7124-3 du Code du travail
- « Parions esport : la réglementation dans les Paris esport », 04/03/2018, droit-esport.com, <https://droit-esport.com/2018/03/04/parions-esport-la-reglementation-dans-les-paris-esport/>
- « Le guide de l'organisateur », Association France Esports, 21 janv. 2020, <https://www.france-esports.org/le-guide-de-lorganisateur-presentation/>
- Clarification de la diffusion télévisuelle d'images sportives – Convention entre le CSA et la société Webedia, article 3-1-3
- Statistiques de l'ITU (Union Internationale des Télécommunications)
- « National strategy for esports (Avril 2019) », paragraph « government initiatives », p.11
- Investissements aux États-Unis : The Esport Observer
- Régulation des paris sportifs par État aux États-Unis : thesportsgeek.com, esportsinsider.com, esportbet.com
- « Is Esports Betting Legal in My State? », thesportsgeek.com, Elias Andrews – 25/05/2020
- Attractivité de l'écosystème berlinois, <https://startupgenome.com/ecosystems/berlin>
- Chiffre d'affaires du secteur de l'esport en Allemagne : Deloitte analysis, « Let's play! The European esports market »
- Deloitte analysis, « Let's play! The European esports market »

- « Former KeSPA chairman sentenced to six years in prison for corruption, abuse of power », 23/02/2019, espn.com, [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power](https://www.espn.com/esports/story/_/id/26062756/former-kespa-chairman-sentenced-six-years-prison-corruption-abuse-power)
- « Samsung Teams Up with Global Esports Organization T1 as Official Display Partner » - 27/05/2020 ; <https://news.samsung.com/global/samsung-teams-up-with-global-esports-organization-t1-as-official-display-partner>
- Ligue coréenne League of Legends - « Let's Play! The European Esports market » - Deloitte
- Reconnaissance de l'esport par le Comité Olympique Coréen - « The Esport Economy – a reshuffling of cards », octobre 2017, IDATE
- Accès aux infrastructures en Corée du Sud – OCDE (données publiques)
- Jeu vidéo mobile en Malaisie – « Insights into Malaysia's Games Market and Its Gamers », 30/01/2020, Newzoo.com, <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-malaysias-games-market-and-its-gamers/>
- « Japanese Government Looks to Esports for Economic Boost Through 2025 », Kevin Hitt, esportobserver.com, 01/04/2020
- Plan économique à destination du secteur de l'esport au Japon – « Japanese Government Looks to Esports for Economic Boost Through 2025 », 01/04/2020, The Esport Observer, <https://esportobserver.com/japan-esports-plan-2025/>
- Esportearning.com, « Top countries for 2019 » / « Top players for 2019 », <https://www.esportsearnings.com/history/2019/countries>
- Calendrier des compétitions sur l'ensemble de l'année 2019 : [https://www.esportsearnings.com/history/2019/list\\_events/](https://www.esportsearnings.com/history/2019/list_events/)
- <https://www.twoghub.com/tournaments/all/1> <https://escharts.com/tournaments/>
- « France Esports garde une position prudente face à l'Esports Europe Federation », France-esports.org, 09/03/2020, <https://www.france-esports.org/france-esports-se-retire-de-lesports-europe-federation/>
- Art L331-1, Code du Sport
- « Etats généraux des industries culturelles et créatives », culture.gouv.fr - <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Industries-culturelles/Etats-Generaux-des-industries-culturelles-et-creatives>
- « La méthodologie », culture.gouv.fr, <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Industries-culturelles/Etats-Generaux-des-industries-culturelles-et-creatives/La-methodologie>
- « De quels subventions et financements les associations sportives peuvent-elles bénéficier ? », assistant-juridique.fr, [https://www.assistant-juridique.fr/subventions\\_sport.jsp](https://www.assistant-juridique.fr/subventions_sport.jsp)
- Art L331-1, Code du Sport

## 2. Remerciements

Nous tenions à remercier l'ensemble des interlocuteurs ayant accepté les sollicitations d'entretiens, permettant d'enrichir les informations présentes et contribuant au succès de l'étude « Analyse de marché et perspectives pour le secteur de l'esport » :

- Bertrand Amar - Head of esport – Webedia
- Jean Christophe Arnaud – Malorian SARL / Dreamhack
- Marc Berthold – Gaming Privée
- Fabien Bonnet - Chargé de mission esport et responsable infrastructures numériques - Grand Poitiers
- Pierre Edouard Bodereau - Lana France
- Julien Brochet - Directeur ESWC - Webedia
- Virginie Brugues - Directrice de projet – Région Occitanie
- Hugo Chabrouy – ECG (E-Corp Gaming)
- Remy Chanson – Armateam
- Pierre Chantelain – Gaming Génération

- Julian Claubus - Intel
- Sebastien Gastric et Manuel Godeux – AirBus (OBB Team)
- Matthieu Dallon - Founding Partner - Trust Esport
- Nicolas Di Martino – ZQSD Productions
- Renaud Dol - Head of Esport and New Business - FDJ / NCOVR
- Iris Elbazis - Présidente - WSC Group
- Stephan Euthine - COO - LDLC Event
- Frederic Gau – Gozulting
- Frederik Gaudin – FuryLan
- Jean-Charles Grivau – Orleans Electronic Gaming
- Thomas Gueridon – AXA
- Nicolas Gusse – NTWU
- Aurélien Herault – Corsair
- Hugo Hertling – Izidream
- Yassine Jaada – PSG Esport
- Olivier Jaubert – Paris Eternal
- Victor Jolivet – Frogged TV
- Mathieu Lacrouts - CEO – Hurrah
- David Laniel - Gameward
- Steen Laursen - VP comms and brands – Astralis
- Jimmy Le Tissier – Winamax
- Aymeric Lesne – 3 hit combo
- Boris Matausic - Auditoire
- Nicolas Maurer - CEO – Vitality
- Guillaume Merlini - Président & Fondateur - GamersOrigin
- Cedric Mocellin - EDF
- Olivier Morin - Fondateur et Président – JK Groupe
- Lance Mudd - Sport Director - United States eSports Federation
- Shinji Namekawa - Senior Director of eSports Section – Konami
- David Neichel - CEO - ESL Gaming GmbH
- Alexandre Noci – O’Gaming
- Xavier Oswald – Og Esport France
- Karim Ouahioune – Acer Computer France
- Samy Ouerfelli - Head of New Business - Freaks4U Gaming
- Olivier Ozoux – aAa Gaming
- Hyunseon Park - Team manager and analyst - SK Telecom T1
- Jean-Baptiste Pennes – FVPA Esport
- Allan Phang - Regional Head of Marketing & PR - Evos Esport
- Gaylor Rabu - Maître de conférences HDR à l'Université d'Aix-Marseille
- Stephane Rappeneau – Société Générale
- Simon Remoussin – As Monaco Esport
- Jordi Roig - Chief Executive Officer - Blast
- Mehdi Sakaly – World Gaming Federation
- Marie Schmitt – Omen by HP France
- Romain Seilles – Logitech France
- Thomas Si-Hassen - Head Coach - Optic gaming
- Romain Sombret - Président - MCES
- Sebastian Steinbach - Senior Manager Public Affairs & esports - GAME
- Stéphane Tardivel - Directeur Sponsoring, Partenariats, Événementiel – Orange
- Virginie Ziegler – RandStad France
- Les entreprises Centurio et Epoka
- L’ensemble des structures de Level 256 mobilisées dans ce cadre parmi lesquelles MCES, Gozulting, Gameward, Ecorp Gaming, World Gaming Federation, Gamify, Gamer Coach, Eyeblue, Glory4Gamers, Cahem

### 3. Membres du comité de pilotage

- Nicolas Besombes – Vice-président - France Esports
- Chloé Borie – Chargée de projet esport – Direction générale des Entreprises (ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance)
- Christel Fiorina - Directrice de projets - intelligence artificielle, esport – Direction générale des Entreprises (ministère de l'Économie, des Finances et de la Relance)
- Désiré Koussawo - France Esports
- Laurent Letailleur - Chef du bureau du sport professionnel et de l'économie du sport - Ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports
- Emmanuel Martin – Délégué Général – SELL (Syndicats des Editeurs de Logiciels de Loisirs)
- Bertrand Perrin - Directeur de LEVEL 256, portée par Paris & Co
- Maxime Rocheux - Chargé de projets investissements, pôle Tourisme Culture et Patrimoine
- Caisse des dépôts et consignations

L'étude « Analyse de marché et perspectives pour le secteur de l'esport » et la rédaction du présent rapport ont été réalisées par la société de conseil :

CEPHEÏD CONSULTING

1 rue Méhul

75002 Paris

Tél. : +33 (0)1 53 43 82 47

[www.cephoid consulting.com](http://www.cephoid consulting.com)

- Matthieu Garreau - Associé et directeur de mission
- Rihab Jribi - Manager et cheffe de projet
- Fanny Veillon - Consultante
- Boris Bergerot - Président - Stakrn

### 4. Retour sur les scénarios de projection

#### a) Scénario A : l'esport s'intègre dans les politiques publiques sportives

Ce scénario repose sur l'hypothèse d'une reconnaissance de l'esport comme un sport, et d'un alignement complet du modèle sportif au secteur de l'esport, notamment concernant les aspects réglementaires.

#### i. Gouvernance<sup>131</sup> du secteur :

L'esport est reconnu comme un sport et le secteur est complètement, et exclusivement, intégré aux politiques publiques sportives. Cette gouvernance se décline au niveau territorial, tout en composant avec l'autonomie des régions.

---

<sup>131</sup> Au-delà d'une logique de rattachement, le format de gouvernance du secteur, en termes de promotion et de pilotage, impacterait fortement la performance et le mode de fonctionnement des acteurs.

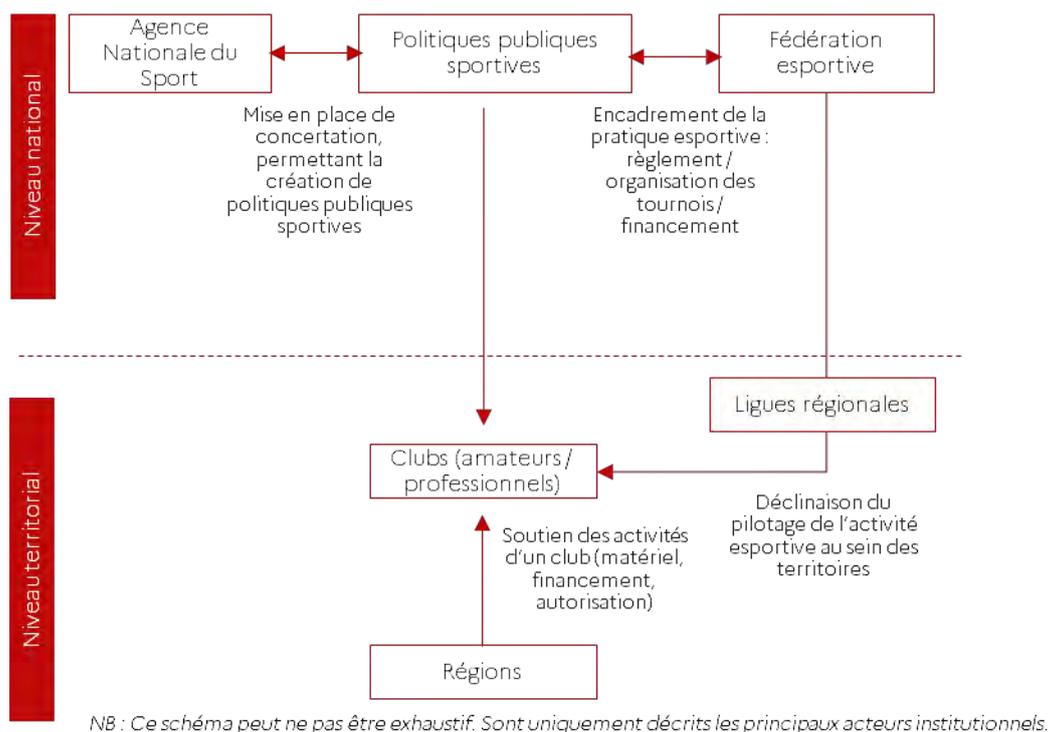


Figure 35 Gouvernance du secteur pour le scénario A

Intégré aux politiques publiques sportives, et reconnu comme un sport, sa promotion et son suivi seraient assurés par le ministère des sports, avec l'appui de l'Agence nationale du Sport qui contribuerait fortement à la diffusion de la pratique sportive, amateur et professionnelle, et à son financement.

L'encadrement de la pratique sportive, amateur et professionnelle, serait délégué à une fédération<sup>132</sup>, chargée d'en définir le règlement, de former les encadrants et d'organiser les compétitions. Cette fédération jouerait un rôle structurant dans le développement du secteur, tant au niveau national que territorial. La déclinaison de ces efforts au niveau territorial pourrait être assurée par des ligues régionales qui soutiendraient les clubs, amateurs et professionnels, en étroite collaboration avec les Régions.

À l'instar de la boxe, les activités sportives pourraient aussi avoir une organisation différente en consensus avec les différents acteurs impliqués (organisateur de compétitions, éditeurs...) (exemple: liberté ou non d'organiser des tournois et de retransmettre des compétitions). Néanmoins, le monopole d'organisation des compétitions demeurerait détenu par la fédération créée<sup>133</sup>.

## ii. Financement et implication des parties prenantes

À l'instar des activités sportives, les acteurs du secteur de l'esport pourraient bénéficier de subventions publiques, et s'intégreraient plus aisément aux actions (opérations, appels à projets...) « sport » éventuellement déployées par des opérateurs publics.

<sup>132</sup> Au sens du Code du Sport.

<sup>133</sup> Une fédération sportive bénéficie d'une délégation de service public. Elle possède un monopole de droit en ce qui concerne l'organisation des compétitions officielles de sa discipline.

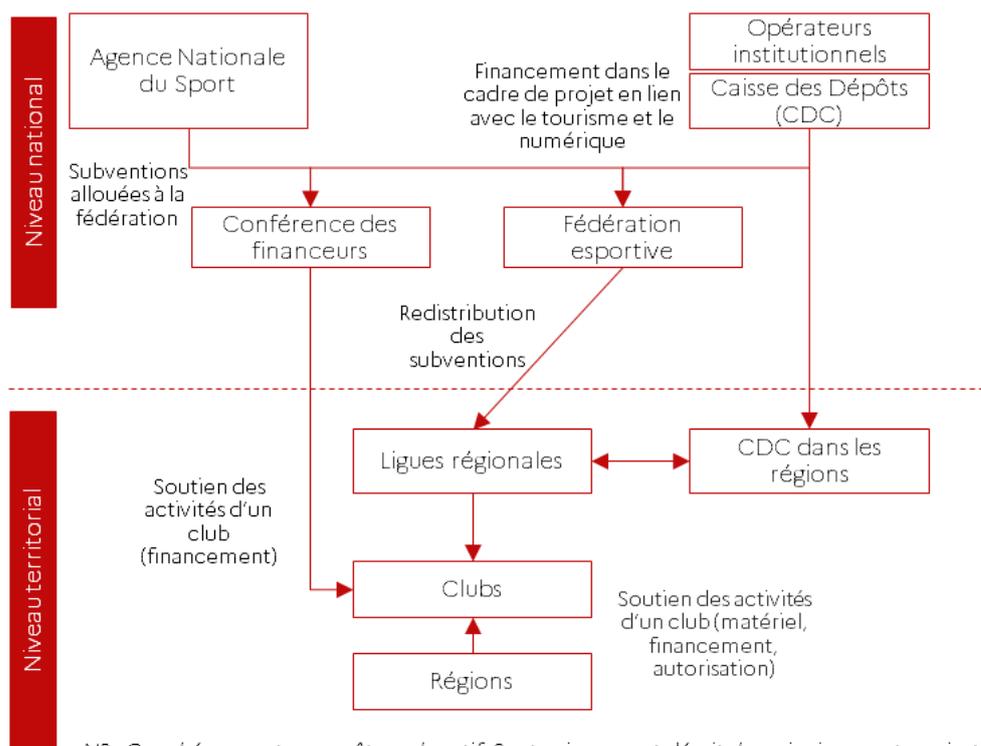


Figure 36. Financement du secteur (hors licences) pour le scénario A

Dans le cadre de ce scénario, le financement du développement des pratiques sportives, et esportives, serait principalement assuré par des subventions publiques (de l'État via l'agence nationale du sport, et des Régions) et le règlement de licences. Elles seraient principalement orientées vers des activités reconnues comme apportant une plus-value sociétale au niveau national (par exemple, des associations sportives, et esportives, implantées dans des zones rurales et/ou urbaines sensibles), et gérées de manière plus autonome au niveau territorial (par chaque collectivité)<sup>134</sup>.

Les opérateurs publics pourraient aussi contribuer au financement de ces pratiques de manière indirecte, notamment via les actions qui cibleraient le développement du tourisme à travers la pratique sportive /esportive.

*« Sport et tourisme sont liés, et de nombreuses destinations touristiques se sont développées à travers une discipline sportive. [Il faudrait] que les fédérations sportives s'intéressent davantage aux différents secteurs économiques, et plus particulièrement aux activités touristiques, des différentes régions » - investisseur*

Dans le cadre de ce scénario, ces financements seraient centralisés au niveau d'une fédération esportive, et redistribués au niveau des clubs, amateurs et professionnels, avec l'appui des ligues régionales mobilisées pour l'accompagnement des acteurs de l'esport sous différentes modalités : distribution de subventions, organisation des événements sur l'ensemble du territoire, et ce en étroite collaboration avec les régions.

### iii. Évolution et complémentarité des acteurs

Une fédération esportive émergerait et structurerait les activités des organisateurs, des équipes professionnelles, des clubs amateurs et des joueurs. Elle offrirait une nouvelle dynamique aux

<sup>134</sup> « De quels subventions et financements les associations sportives peuvent-elles bénéficier ? », assistant-juridique.fr, [https://www.assistant-juridique.fr/subventions\\_sport.jsp](https://www.assistant-juridique.fr/subventions_sport.jsp)

opérations de sponsoring, le secteur étant davantage structuré et visible (rassurant par la même les donneurs d'ordre concernés - annonceurs et sponsors). Néanmoins, ce scénario pourrait isoler le secteur de l'un de ses maillons coeurs : les éditeurs.

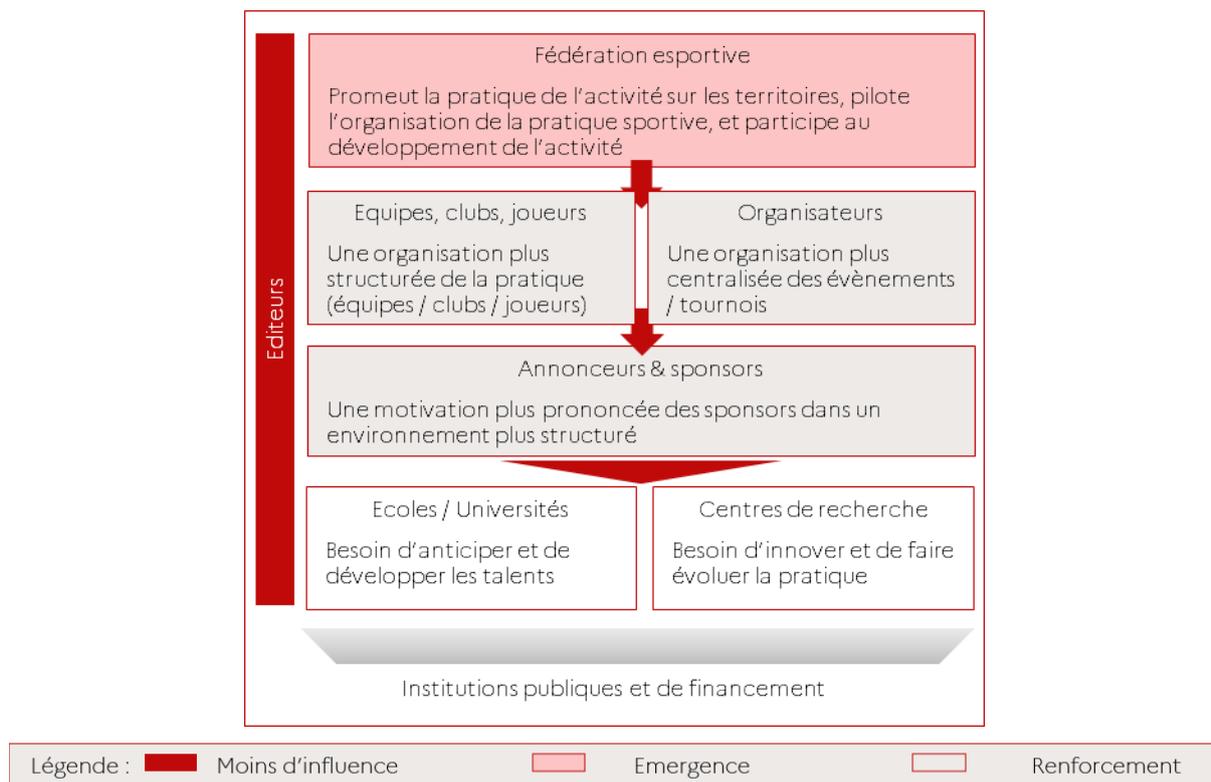


Figure 37 Evolution et complémentarité des acteurs pour le scénario A

Comme pour les activités sportives, la création d'une fédération sportive permettrait de promouvoir et d'organiser la pratique, amateur et professionnelle. Aussi, ceci aurait un impact direct sur :

- les clubs amateurs avec une structuration et organisation de la pratique amateur et une multiplication des possibilités de financement ;
- les équipes professionnelles, en renforçant les synergies avec les clubs amateurs, potentiels viviers de talents sportifs ;
- les organisateurs, dont les événements sportifs seraient centralisés au niveau de la fédération, avec possibilité de leur déléguer cette activité<sup>135</sup> tout en fixant des règles quant aux droits sur les retransmissions de compétitions.

Le renforcement du rôle de ces parties prenantes, et la mise en place d'une pratique et d'un environnement davantage structurés, permettraient de rassurer et d'encourager l'arrivée de sponsors et annonceurs.

Ce scénario positionnerait la fédération au centre du mode de fonctionnement du secteur, un positionnement qui aussi isolerait certains acteurs du secteur, en particulier les éditeurs et les organisateurs. En effet, une fédération sportive possède un monopole de droit quant à l'organisation d'événements sur le territoire français, événements qui sont aujourd'hui contrôlés par les éditeurs et les organisateurs de compétitions.

<sup>135</sup> Maillon demeurant en partie en charge de l'organisation des événements sportifs aujourd'hui.

#### **iv. Règlements**

Un alignement de la réglementation appliquée aux activités et acteurs du secteur sur celles du sport serait envisageable – une réflexion déjà entamée à travers l'entrée en vigueur d'un CDD spécifique s'inspirant directement du modèle sportif professionnel.

Néanmoins, un alignement total soulèverait de nouveaux enjeux législatifs et opérationnels, notamment s'agissant de l'organisation des relations entre les acteurs.

En substance, les impacts, enjeux et freins réglementaires sont similaires à ceux du scénario retenu (scénario C).

<u>Critères de notation – Facteurs clés de développement</u>	<u>Scénario A – L'esport est un sport</u>	<u>Commentaires</u>
Gouvernance simplifiée, synchronisée et impliquée		<ul style="list-style-type: none"> <li>La gouvernance serait simplifiée et synchronisée (national vs. Territorial) mais des parties prenantes seraient exclues de la gestion du secteur. Ce scénario pourrait rajouter une complexité d'une gestion durable à long termes et en interaction avec les différents acteurs</li> </ul>
Partage équilibré de la valeur au sein de la chaîne de valeur		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dans ce scénario, l'esport s'isolerait des éditeurs – maillon essentiel pour la pratique esportive</li> </ul>
Meilleur encadrement de la pratique amateur		<ul style="list-style-type: none"> <li>La diffusion de la pratique et le renforcement des clubs amateurs seraient optimaux dans ce scénario où la fédération jouerait un rôle très important</li> </ul>
Prise en compte plus importante des enjeux sociaux		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce scénario permettrait d'apporter un impact en termes de vie associative dans les territoires et de manière indirecte (via la structuration du secteur) la création de l'emploi</li> </ul>
Facilité de mise en œuvre		<ul style="list-style-type: none"> <li>Certains aspects de ce scénario sont à retenir, mais c'est un modèle qui isolerait les acteurs des éditeurs et donc mettrait en péril l'existence de l'esport</li> </ul>
		

Figure 38 Grille de notation du scénario A

## b) Scénario B: l'esport s'intègre dans les politiques publiques économiques

Ce scénario repose sur l'hypothèse d'un développement, et de la prise en compte, du secteur sous un seul angle économique, au même titre que toute autre jeune filière, et en dehors de toute considération de pratique « amateur ».

### i. Gouvernance<sup>136</sup> du secteur

L'esport n'est appréhendé que sous un angle purement économique, et s'intègre exclusivement au sein d'une politique de filière. Cette gouvernance se décline également au niveau territorial, tout en composant avec l'autonomie des régions.

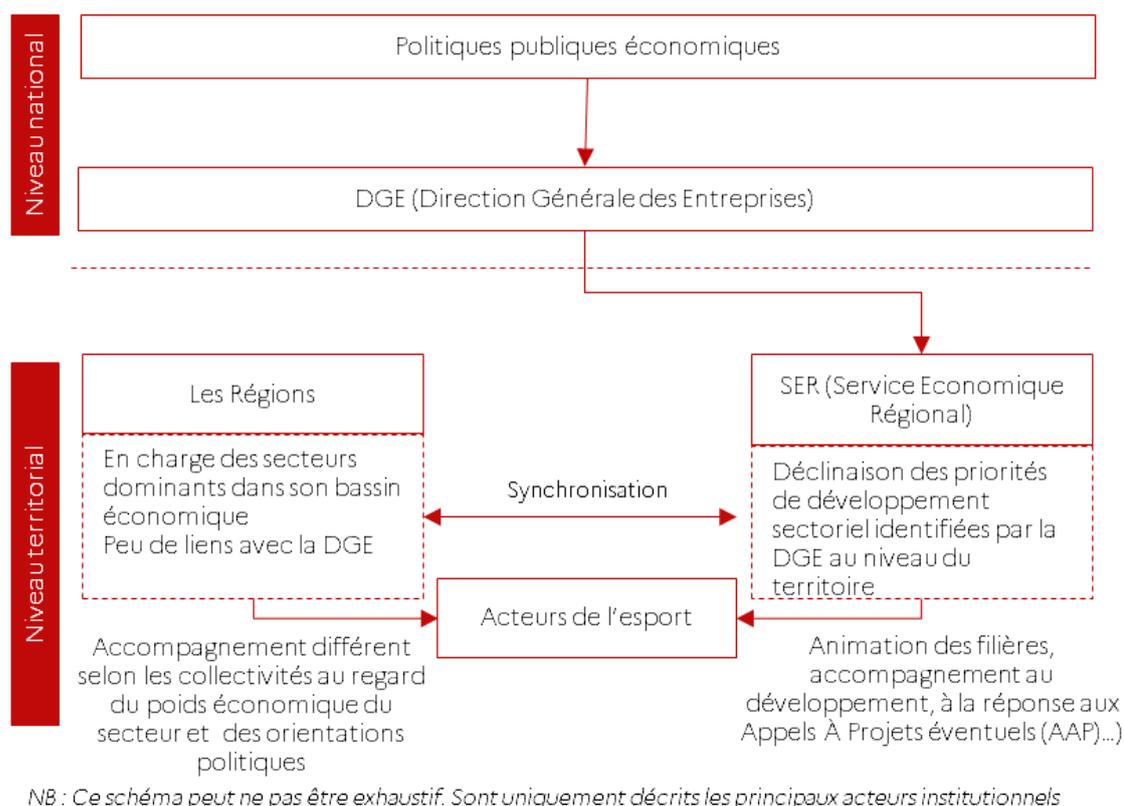


Figure 39. Gouvernance du secteur pour le scénario B

Dans cette hypothèse, la promotion et le suivi du secteur seraient exclusivement assurés par la Direction générale des Entreprises (DGE), et déclinés au niveau territorial par les successeurs des DIRRECTE, en collaboration avec les régions.

Au niveau de la DGE, certains secteurs majeurs sont pilotés par le biais de Comités Stratégiques de Filière (exemples : CSF « aéronautique », CSF « agroalimentaire ») ; le pilotage des secteurs plus modestes, en termes de taille et de chiffre d'affaires, est assuré par des équipes disséminées au sein de pôles « projets », chargées d'en suivre le développement et d'assurer la cohérence des politiques publiques conduites.

S'agissant du secteur de l'esport, le pilotage pourrait être assuré par un groupe de travail rattaché à la DGE et mobilisant l'ensemble des parties prenantes (associations, syndicats...) en vue d'améliorer

<sup>136</sup> Au-delà d'une logique de rattachement, le format de gouvernance du secteur, en termes de promotion et de pilotage, impacterait fortement la performance et le mode de fonctionnement des acteurs.

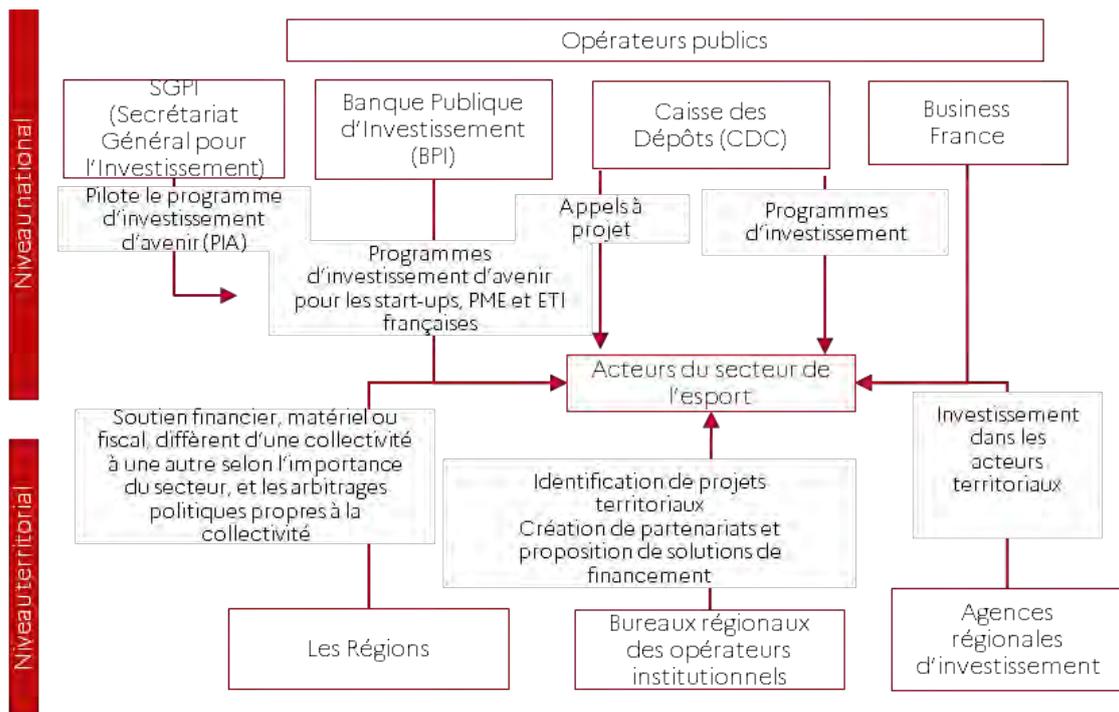
la performance et l'attractivité du secteur. Des initiatives pourraient également être portées par les successeurs des DIRECCTE au niveau territorial, en synchronisation avec les régions.

## ii. Financement & investissement

Comme pour d'autres filières économiques, les entreprises du secteur pourraient bénéficier d'un soutien financier, sous différents formats, en fonction du type de projets concernés (subventions, avances remboursables, etc.).

Les opérateurs publics, en charge du financement et de la réalisation d'investissements dans les secteurs porteurs, ainsi que les collectivités, pourraient renforcer leur soutien au développement de certains maillons cœurs (organisateur, producteurs et diffuseurs de contenus...) mais également d'acteurs transverses.

Au niveau national, ce soutien pourrait être assuré par la Banque publique d'investissement (BPI), la



NB : Ce schéma peut ne pas être exhaustif. Sont uniquement décrits les principaux acteurs institutionnels.

Figure 40. Financement du secteur pour le scénario B

Banque des Territoires - Caisse des dépôts ou encore Business France, à partir de budgets gérés pour le compte de l'Etat ou de budgets propres, selon les types d'activités et projets présentés.

Au niveau territorial, si le secteur d'activité est identifié comme stratégique, les collectivités pourraient soutenir plus spécifiquement les acteurs pertinents. Ce soutien pourrait s'effectuer de manière autonome, et/ou en étroite collaboration avec les délégations régionales des opérateurs publics susmentionnés et les agences régionales d'investissement. Il pourrait s'opérer sous différentes formes : financier, matériel, fiscal.

Dans le cadre de ce scénario, l'absence totale du ministère des sports pourrait priver certains acteurs du secteur de toutes les facilités offertes par ce rapprochement (en termes de financement, d'interactions...).

### iii. Évolution et complémentarité des acteurs

L'impact de ce scénario, et du modèle de gouvernance associé, sur l'animation en cluster est considéré comme peu significatif. En effet, peu de changements seraient observés quant au positionnement des acteurs de la chaîne de valeur :

- éditeurs de jeux vidéo : positionnement important qui impacte fortement les autres activités de la chaîne de valeur ;
- équipes, clubs, joueurs : activités moyennement structurées, qui repose sur la notoriété d'équipes professionnelles ou de joueurs professionnels phares ;
- organisateurs : maillon fragilisé faisant face à de multiples contraintes opérationnelles et ayant une forte dépendance vis-à-vis des éditeurs ;
- producteurs & diffuseurs de contenus : maillon qui repose sur quelques acteurs phares et qui fait face à des contraintes opérationnelles, notamment s'agissant de la gestion de droits médias ;
- annonceurs & sponsors : acteurs dans une démarche opportuniste dont les opérations dépendent de la notoriété, du positionnement et de l'acceptation du secteur.

### iv. Règlementation

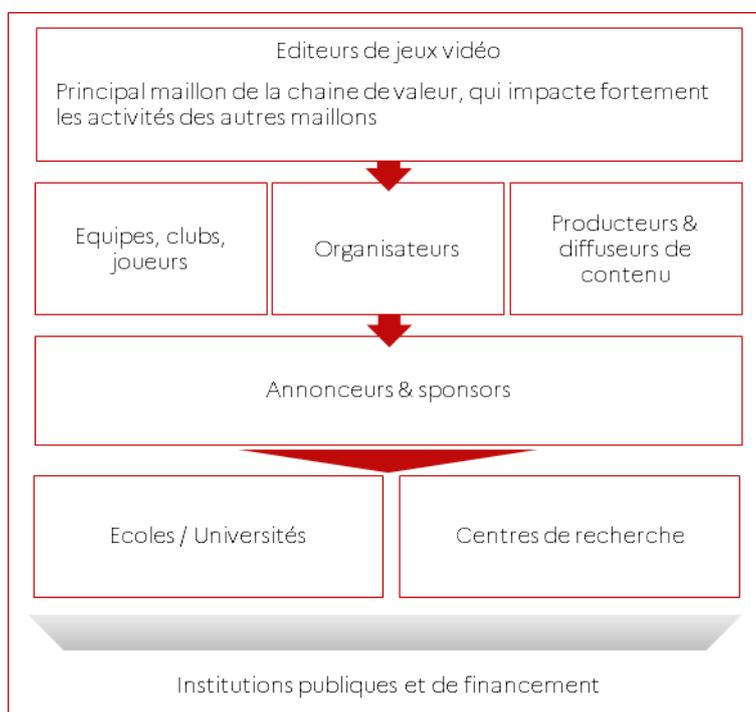


Figure 41. Evolution et complémentarité des acteurs du secteur pour le scénario B

Ce scénario n'aurait pas d'impact particulier sur le cadre réglementaire actuel. Des améliorations pourraient s'opérer au travers de projets de lois ciblés lorsque cela le nécessiterait, notamment s'agissant :

- de l'évaluation, voire évolution, du CDD spécifique issu de la loi pour une république numérique ;
- de l'éventuelle ouverture du secteur aux paris en ligne ;
- de la législation fiscale s'agissant de certaines activités (billetterie spectateurs des compétitions physiques, conditions de déclaration des *cashprize* perçus par les joueurs).

<u>Critères de notation – Facteurs clés de développement</u>	<u>Scénario B – L'esport est un enjeu purement économique</u>	<u>Commentaires</u>
Gouvernance simplifiée, synchronisée et impliquée		<ul style="list-style-type: none"> <li>La gouvernance serait simplifiée et synchronisée (national vs. Territorial) mais des parties prenantes seraient exclues de la gestion du secteur. C'est un scénario qui permet de se concentrer sur l'aspect économique de l'esport et de ne pas prendre en considération d'autres aspects essentiels pour le développement du secteur</li> </ul>
Partage équilibré de la valeur au sein de la chaîne de valeur		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dans ce scénario, les équipes, les organisateurs et les clubs présentent une fragilité au sein du cluster et un déséquilibre par rapport à l'influence des éditeurs</li> </ul>
Meilleur encadrement de la pratique amateur		<ul style="list-style-type: none"> <li>La structuration de la pratique amateur ne serait pas directement impactée par l'adoption de ce scénario à moins de faire partie d'une initiative ciblée à part entière</li> </ul>
Prise en compte plus importante des enjeux sociaux		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ce scénario permettrait de structurer d'un point de vue économique l'impact social du secteur dans les territoires</li> </ul>
Facilité de mise en œuvre		<ul style="list-style-type: none"> <li>C'est un scénario qui est assez similaire à la situation actuelle dans l'ensemble (hormis les optimisations de gouvernance et de synchronisation)</li> </ul>

Figure 42 Grille de notation du scénario B

## 5. Feuille de route

### a) Projets structurants

INITIATIVES	DESCRIPTION	PORTEURS / CONTRIBUTEURS
<b>Axe politique et gouvernance du secteur</b>		
Initiative n°5: Positionner la France dans des organes européens existants	Identifier les opportunités en termes de synergies avec les organes européens / internationaux et s'intégrer dans les comités de promotion du secteur à l'échelle internationale afin de développer la compétitivité du secteur sportif français	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale), structure nationale représentative Contributeurs: acteurs privés, associations
Initiative n°6: Financement auprès de fonds européens	Identifier les opportunités en termes de synergies avec les organes européens / internationaux et intégrer une politique de financement à l'échelle européenne.  Développer une offre d'accompagnement du secteur privé sur ce point.	Porteurs: acteurs privés, associations, structure nationale représentative Contributeurs: pouvoirs publics (échelle nationale)
<b>Axe économique Sous-axe financement</b>		
Initiative n°8: Améliorer l'accès des jeux esport aux dispositifs d'aide publique existants pour les jeux vidéo	Identifier les possibilités pour les jeux esport d'accéder aux aides publiques destinées aux jeux vidéo	Porteurs: acteurs privés Contributeurs: pouvoirs publics (échelle nationale)
<b>Axe économique Sous-axe prospective</b>		
Initiative n°12: Mise en place d'un observatoire de l'esport	Renforcer la fiabilité et la disponibilité des données et tendances à travers une veille économique assurée par un observatoire de l'esport.	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale), structure nationale représentative
Initiative n°13: Amélioration continue de la stratégie de développement de l'esport	Inscrire le développement et la performance du secteur dans une démarche d'amélioration continue (mise à jour / analyse / positionnement dans les agendas des pouvoirs publics)	Porteurs: pouvoirs publics (échelle régionale), structure nationale représentative Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations
<b>Axe économique Sous-axe synergies avec d'autres activités</b>		
Initiative n°14: Renforcement des synergies avec les activités connexes	Favoriser l'intégration de l'esport dans des clusters / groupes de travail / comités dédiés au secteur de la technologie, du sport ou de la culture.  Exemple : ICC / groupe de travail jeux vidéo / projets européens / pôles de compétences nationaux / French Tech	Porteurs: pouvoirs publics (échelle régionale), structure nationale représentative Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations
Initiative n°15: Réseau professionnel esportif dans les régions	Créer un réseau professionnel esportif dans les régions pour que les acteurs puissent se rencontrer et identifier des opportunités de synergies et de collaboration	Porteurs: acteurs privés Contributeurs: pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale), associations, structure nationale représentative

<b>Axe social</b>		
Initiative n°20: Définition d'un processus de traitement des dérives	Développer des lieux d'accueil / d'écoute / numéro vert national pour traiter les éventuelles dérives.  La numérisation des procédures devrait aussi être envisagée.	Porteur: structure nationale représentative  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations
Initiative n°21: L'esport comme activité extrascolaire	Développer l'esport comme une activité extrascolaire (clubs université / lycée / collèges...)	Porteurs: associations  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), structure nationale représentative
Initiative n°22: L'esport comme spécialité universitaire	Favoriser l'intégration de l'esport aux cursus universitaires classiques (droits / comptabilité / commentateurs / ...)	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale)  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), structure nationale représentative
Initiative n°24: Traiter les enjeux de santé en lien avec la pratique sportive	Travailler avec le ministère des sports (sur les enjeux de santé et de performance en lien avec la pratique) et avec le ministère de la santé qui traite les enjeux "écran & jeunesse"	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale), structure nationale représentative  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations
Initiative n°25: Culture RSE des acteurs français	Soutenir les acteurs français dans le développement de démarches / produits RSE (Mixité / développement durable / diversité...)  Développer des bourses de recherches autour de ces sujets	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale)  Contributeur: structure nationale représentative
<b>Axe infrastructure et technologie</b>		
Initiative n°29: Modernisation des espaces de pratique	Moderniser les espaces de pratique d'un point de vue infrastructure technologique / sécurité / installation...	Porteur: structure nationale représentative  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle nationale), pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations

## b) Projets à temporiser

INITIATIVES	DESCRIPTION	PORTEURS / CONTRIBUTEURS
<b>Axe économique</b> <b>Sous-axe promotion du secteur</b>		
Initiative n°9: Soutien de l'export des acteurs	Structurer une offre de services et outils de promotion au soutien de l'export des acteurs de l'écosystème, avec l'appui de Business France	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale), acteurs privés  Contributeur: structure nationale représentative
Initiative n°10: Promotion du secteur à l'international	Sensibiliser le réseau diplomatique économique et culturel à la thématique	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale)  Contributeur: structure nationale représentative

<b>Axe économique</b> <b>Sous-axe diversification</b>		
Initiative n°16: Étude d'impact - ouverture du secteur de l'esport aux paris en France	Évaluer les impacts d'un point de vue économique, social et réglementaire de l'ouverture du secteur de l'esport aux paris en France	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale) et opérateurs concernés.  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations, structure nationale représentative
Initiative n°17: Étude du modèle économique de la production / diffusion de contenus dans le secteur esportif	Étudier le développement des sources de revenus associées aux droits médias (TV, streaming, ...)	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale)  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale), acteurs privés, associations, structure nationale représentative
<b>Axe environnemental</b>		
Initiative n°28: Étudier l'impact environnemental du secteur	Étudier l'impact environnemental du secteur pour anticiper les leviers à activer	Porteurs: pouvoirs publics (échelle nationale)  Contributeurs: pouvoirs publics (échelle régionale)

Crédits iconographiques de la couverture :

© Evgeniy Shkolenko – GettyImages; Gorodenkoff Production OU – GettyImages ; ©ziiinvn – GettyImages ; © ADA–GettyImages

