

BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2018

CONSOUMATEURS D'ESPORT
5 066 000
 soit 12% des internautes

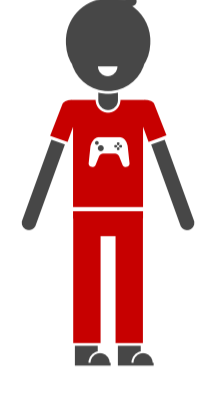
PRATIQUANTS D'ESPORT
2 080 000
 soit 5% des internautes

Esportifs de loisirs
1 149 000
 soit 2,8% des internautes

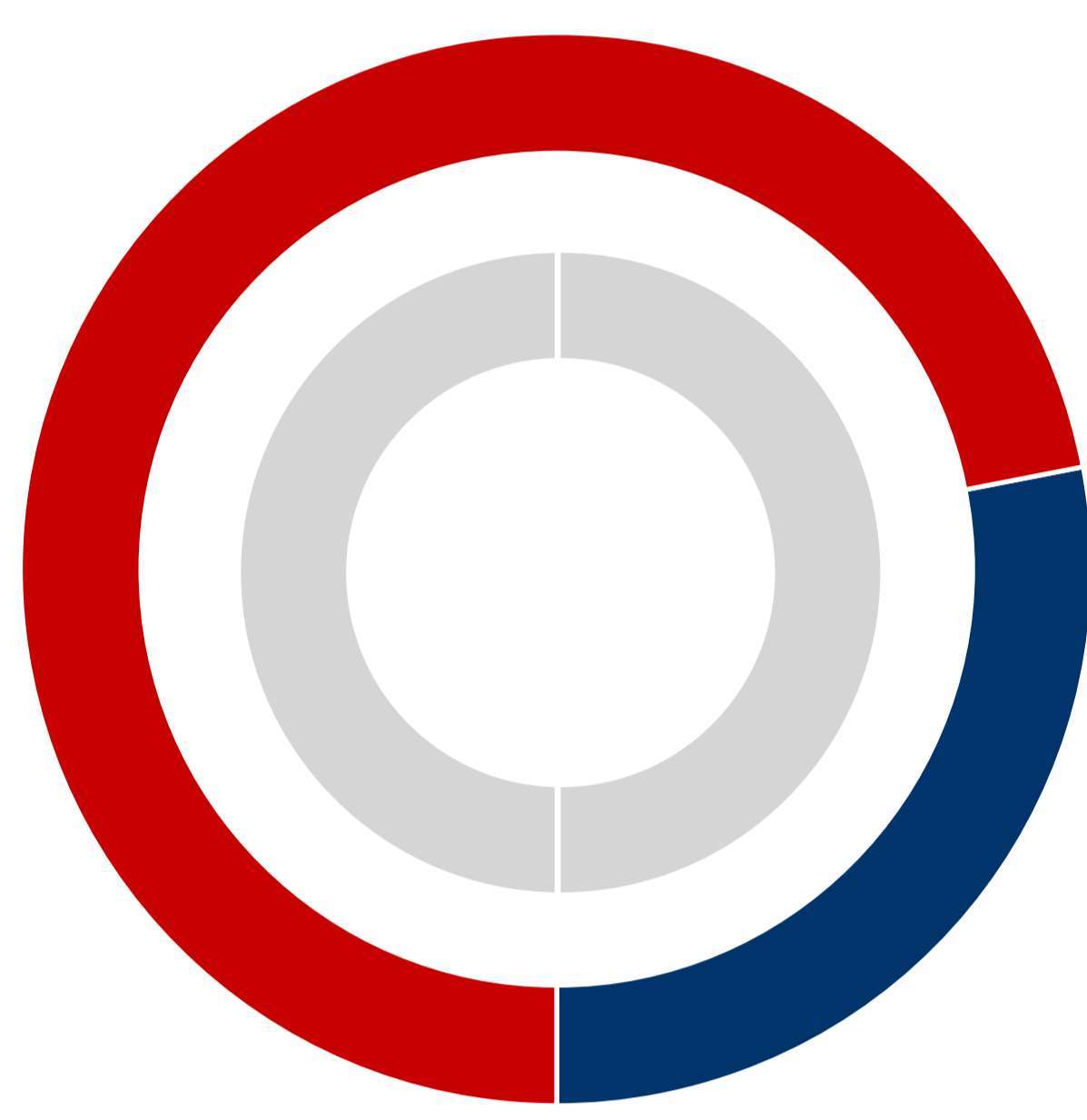
Esportifs amateurs
931 000
 soit 2,2% des internautes

Consommateurs d'esport : Ensemble des internautes ayant déjà regardé de l'esport sur Internet, à la télévision ou lors d'un événement directement sur place.
Pratiquants d'esport : Ensemble des esportifs de loisirs et amateurs.
Esportifs de loisirs (sans enjeu) : Ensemble des pratiquants s'étant confrontés à d'autres joueurs par l'intermédiaire d'un jeu vidéo (PvP) en dehors de tout classement (ranked, ladder) et toute compétition en ligne ou en LAN.
Esportifs amateurs (avec enjeu) : Ensemble des pratiquants s'étant confrontés à d'autres joueurs dans le cadre de parties leur permettant de se positionner parmi les autres joueurs de monde (ranked, ladder) ou lors de compétitions en ligne ou en LAN.

PROFIL DES CONSOUMATEURS D'ESPORT



72%
 Homme



28%
 Femme

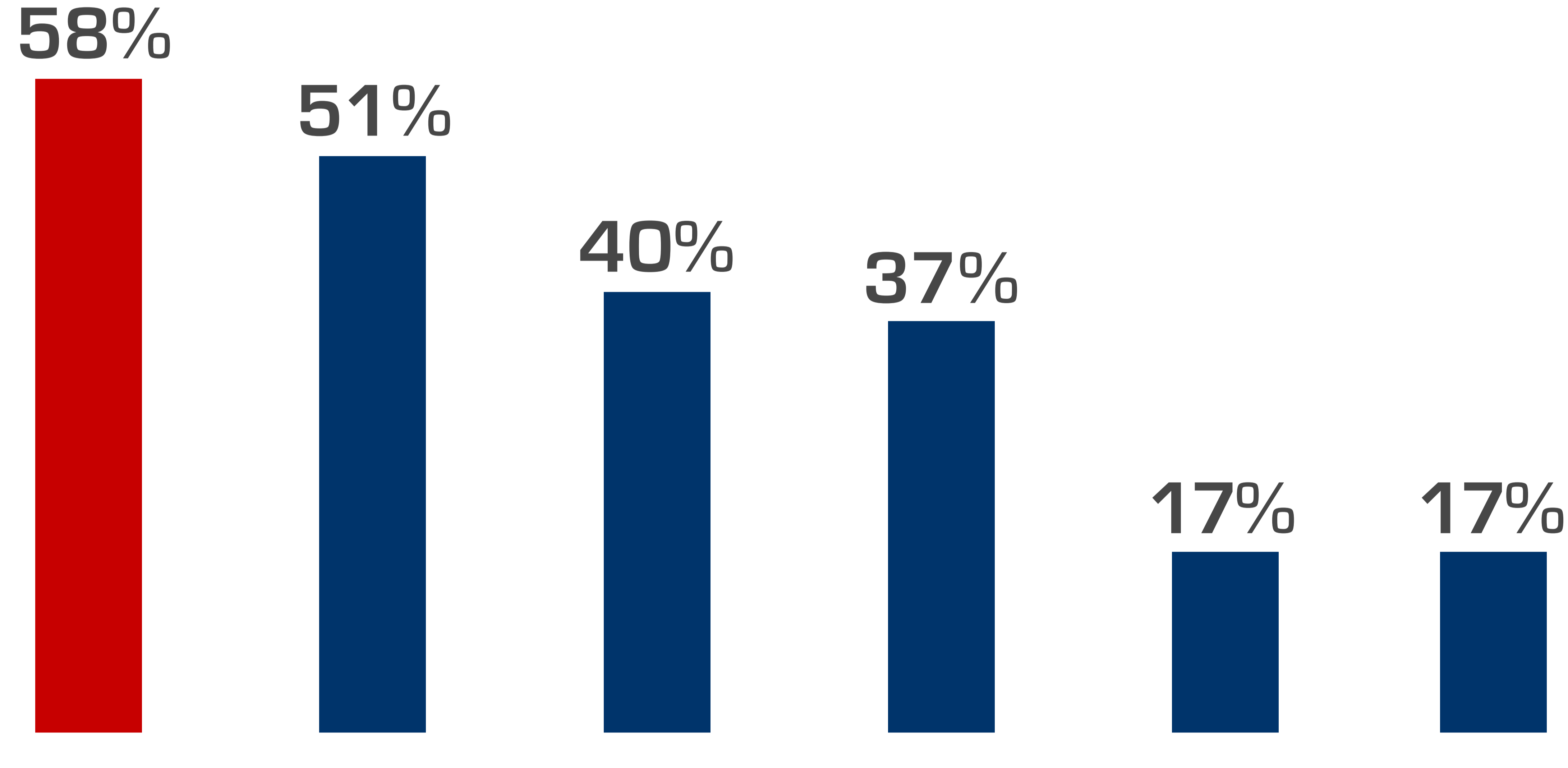
15 - 24 ans
24%
 16%

25 - 34 ans
27%
 15%

35 - 49 ans
33%
 28%

50 ans et +
16%
 43%

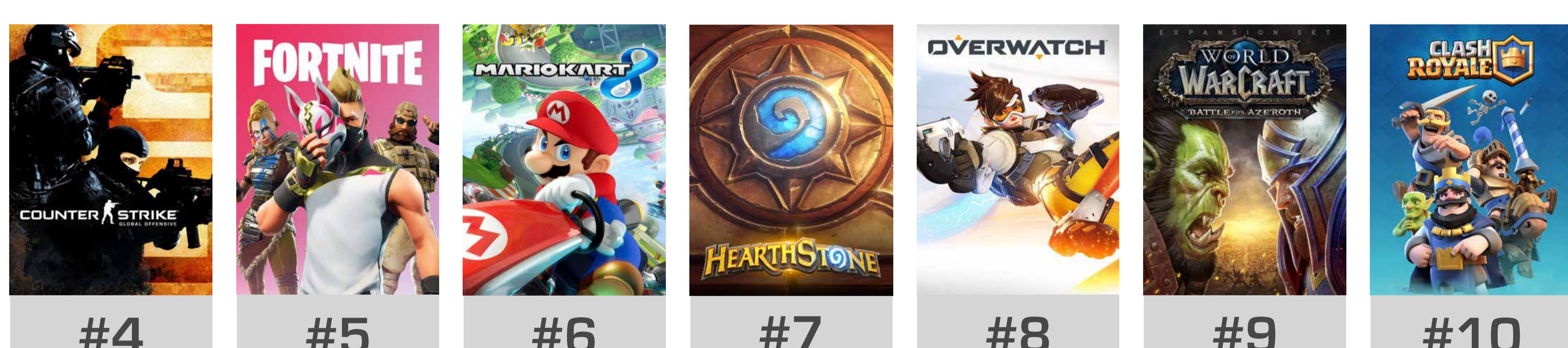
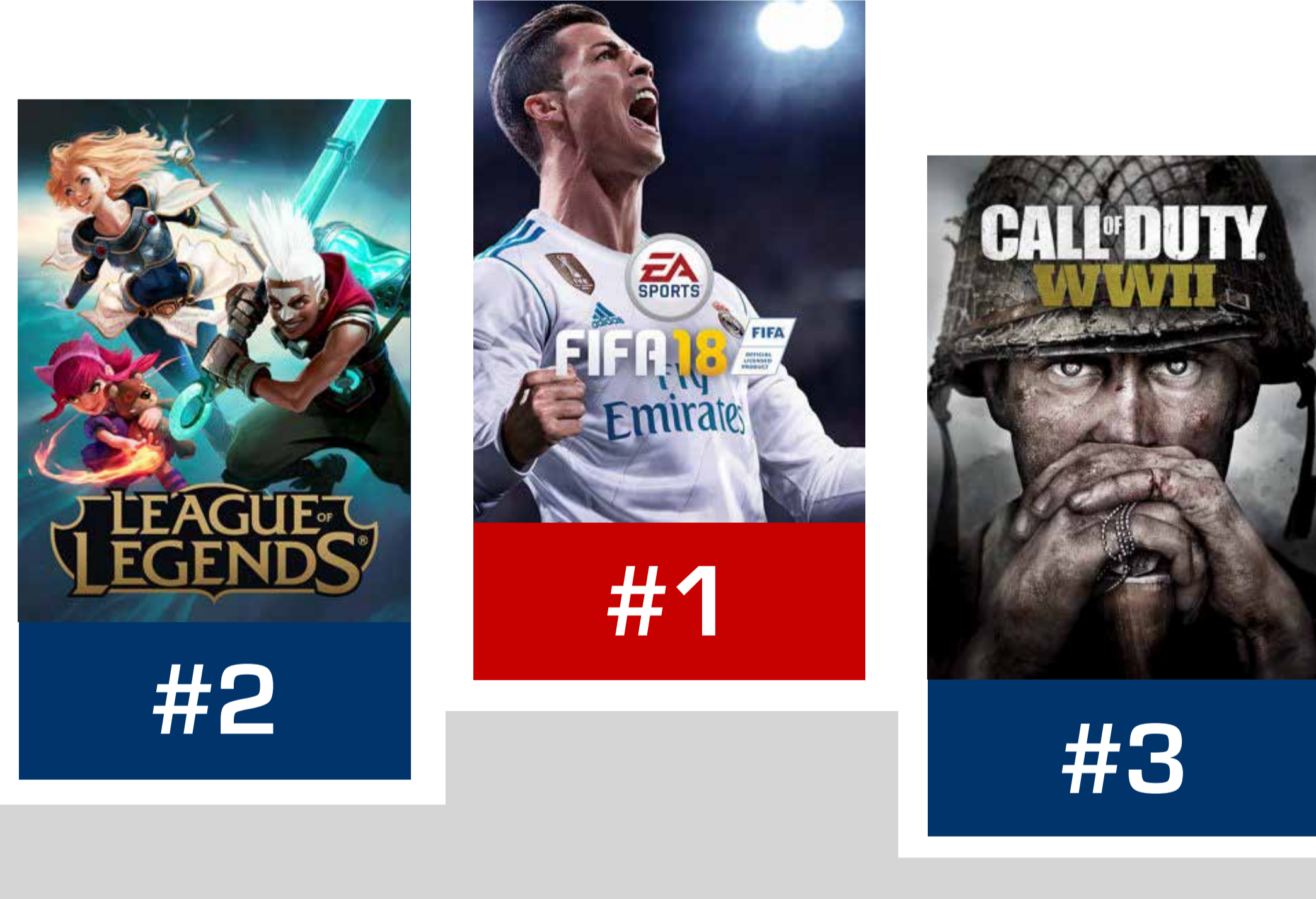
LES COMPÉTITIONS SUIVIES PAR LES ESPORTIFS AMATEURS



Arènes de bataille Sport Tir Cartes Stratégie en temps réel Combat

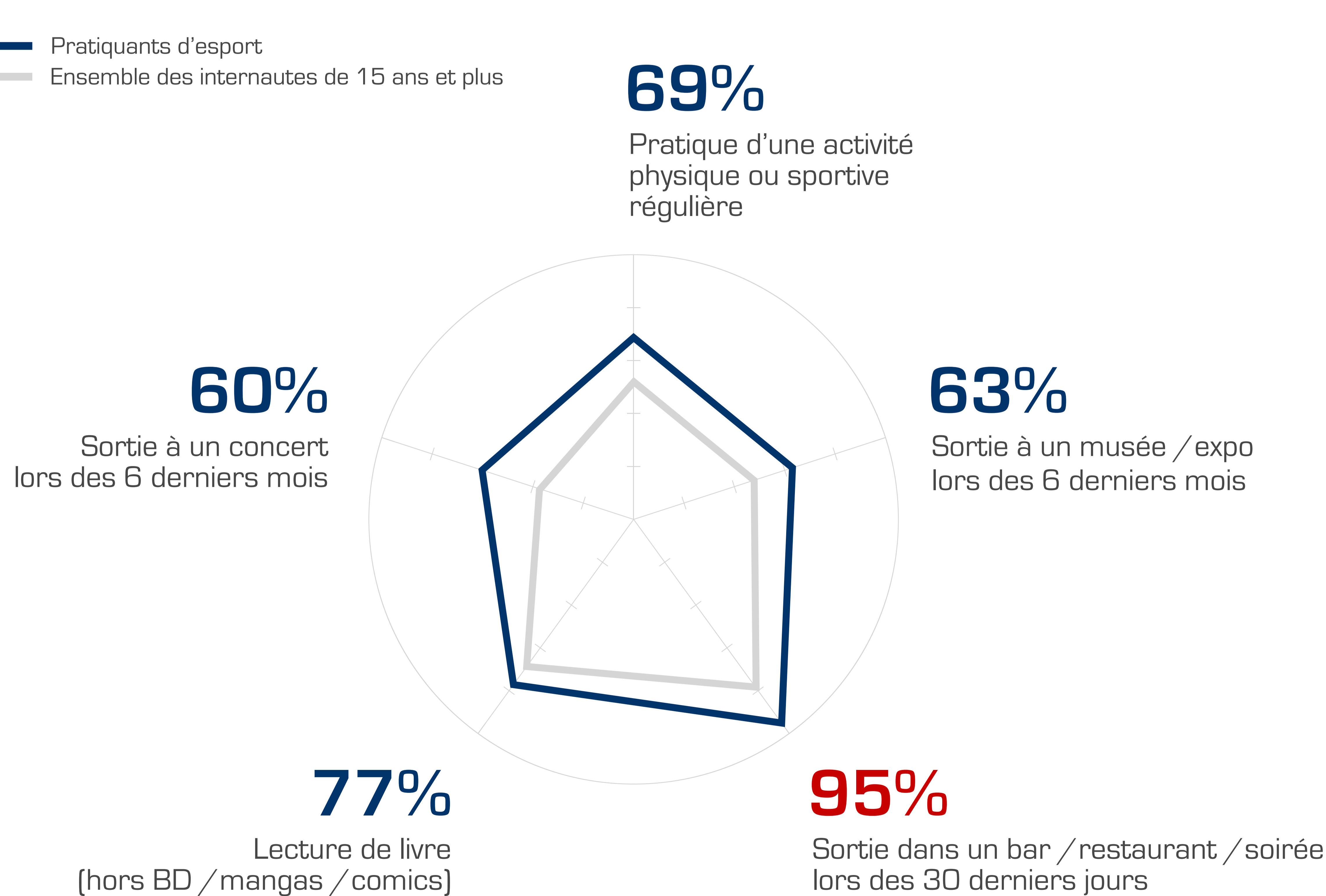
Esportifs amateurs qui ont suivi au moins une compétition d'esport au cours des 12 derniers mois.
Esportifs amateurs (avec enjeu) : Ensemble des pratiquants s'étant confrontés à d'autres joueurs dans le cadre de parties leur permettant de se positionner parmi les autres joueurs de monde (ranked, ladder) ou lors de compétitions en ligne ou en LAN.

LES JEUX DES PRATIQUANTS D'ESPORT



Pratiquants d'esport : Ensemble des esportifs de loisirs et amateurs.

LES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET CULTURELLES DES PRATIQUANTS D'ESPORT



Les pratiquants d'esport sont significativement plus nombreux à avoir une activité physique et culturelle que l'ensemble des internautes interrogés.