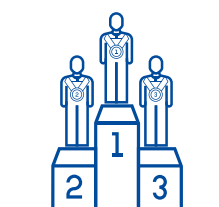


L'ESPORT EN FRANCE

AU-DELÀ DU PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ, UN SECTEUR ÉCONOMIQUE EN PLEIN ESSOR

CHIFFRE D'AFFAIRES ESTIMÉ EN 2019



LES ÉQUIPES PROFESSIONNELLES

13,5 millions d'euros **27%**



LES PRODUCTEURS ET DIFFUSEURS DE CONTENUS

9 millions d'euros **18%**

50* MILLIONS D'EUROS

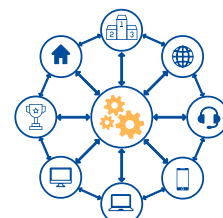
* Hors investissement, hors acteurs transverses¹, éditeurs et développeurs de jeux vidéo

Source : étude Cepheid, estimation sur la base d'un échantillon représentatif par maillon + entretiens



LES ORGANISATEURS DE COMPÉTITIONS

13 millions d'euros **26%**



LES ACTEURS MULTI-MAILLONS²

14,5 millions d'euros **29%**

¹ Acteurs qui, au travers de leurs activités et métiers, œuvrent pour le développement et la croissance du secteur : investisseurs (publics ou privés), collectivités, cabinets de conseil, agences, écoles...

² Acteurs opérant sur plusieurs verticales différentes (ex : Webedia, GamersOrigin, Team aAa)

LES CHIFFRES DE L'EMPLOI

650 EQUIVALENTS TEMPS PLEIN

52%

ÉQUIPES PROFESSIONNELLES

18%

ORGANISATEURS DE COMPÉTITIONS

17%

PRODUCTEURS/DIFFUSEURS DE CONTENUS

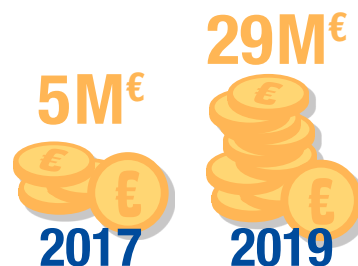
13%

MULTI-MAILLONS

Source : étude Cepheid, estimation sur la base d'un échantillon représentatif par maillon + entretiens

³ 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 – Source : étude Cepheid

DES INVESTISSEMENTS EN CROISSANCE



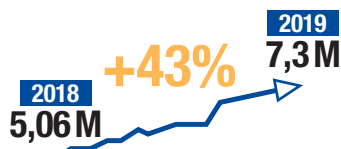
LA FRANCE ET SES VOISINS

| | FRANCE | UK | ESPAGNE |
|--------------------------------|--------|------|---------|
| C.A. | 50M€ | 71M€ | 27M€ |
| EMPLOIS ETP³ | 650 | 1214 | 800 |
| JOUEURS PRO | 189 | N.C. | 270 |

Sources : [france-esports.org/](https://www.france-esports.org/)
UK : <https://www.bbc.com/news/technology-41111111>

DES ATOUTS POUR SE DÉVELOPPER

UN INTÉRÊT CROISSANT DU PUBLIC POUR LES COMPÉTITIONS ESPORT



Source : Baromètre France Esports 2019 : <https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2019/>



Une pratique professionnelle qui se structure avec...

15 ÉQUIPES PROFESSIONNELLES

Source : étude Cepheid

189 JOUEURS PROFESSIONNELS

recensés dont au moins 84 ont gagné plus du SMIC mensuel

Source : étude Cepheid



1,3M DE PRATIQUANTS AMATEURS EN 2019

Source : France Esports/ Médiamétrie

UN MAILLAGE TERRITORIAL QUI SE DÉVELOPPE

