FRANCE
ESPORTS

BAROMÈTRE
FRANCE ESPORTS 2022

10 800 000 +1,4M

CONSOMMATEURS OU PRATIQUANTS

Soit **22%** des internautes 15+

12%	7%	3%
6M +0,8M	**3,5M** +0,9M	**1,3M** -0,3M
uniquement consommateurs	**consommateurs et pratiquants**	**uniquement pratiquants**

QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

JOUEUR GRAND PUBLIC

9,8 MILLIONS +0,1M

20% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement
. **SANS** classement
. **SANS** compétition

48% **52%**
25-34 ans **22%**
15-24 ans **26%**
CSP+ **38%**
Moyenne CSP+ internautes 15 + : 28%

ESPORTIF LOISIR

2,8 MILLIONS +0,1M

5,8% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement
. **AVEC** classement
. **SANS** compétition

71% **29%**
25-34 ans **26%**
15-24 ans **46%**
CSP+ **29%**
Moyenne CSP+ internautes 15 + : 28%

ESPORTIF AMATEUR

2 MILLIONS +0,5M

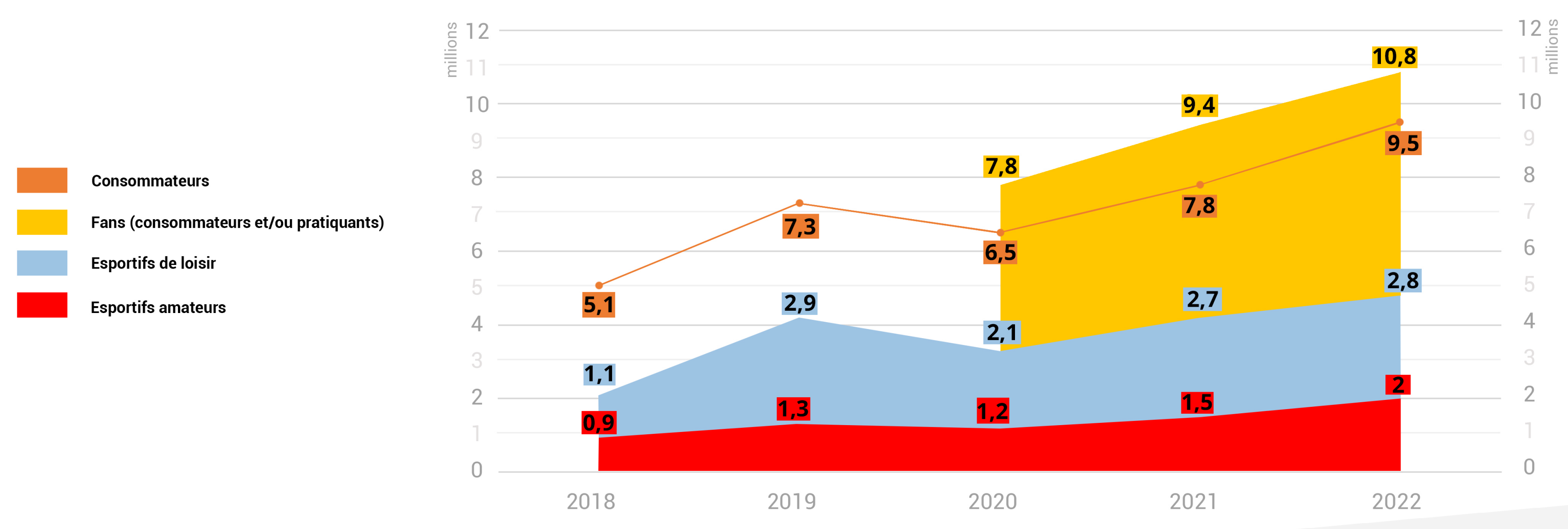
4% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement
. **AVEC** classement
. **AVEC** compétition

94% **6%**
25-34 ans **37%**
15-24 ans **58%**
CSP+ **45%**
Moyenne CSP+ internautes 15 + : 28%

DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT

ÉVOLUTION DU NOMBRE D'ESPORTIFS AMATEURS, D'ESPORTIFS DE LOISIR ET DE CONSOMMATEURS ENTRE 2018 ET 2022



À QUOI JOUENT-ILS ?

GENRES DE JEUX

29%	21%	20%	18%	8%
Course arcade	Jeux tirs	Battle royale	Jeux sports	Jeux combats

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT
(Parties non-classées)

Pas de temps de jeu	Moins de 5h	Plus de 5h
29%	60%	11%

GENRES DE JEUX

32%	30%	20%	13%	13%
Battle royale	Jeux tirs	Jeux sports	Course arcade	Arènes Combat
▲+1	▼-1			

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT
(Parties classées ou non)

Pas de temps de jeu	Moins de 5h	Plus de 5h
10%	49%	41%

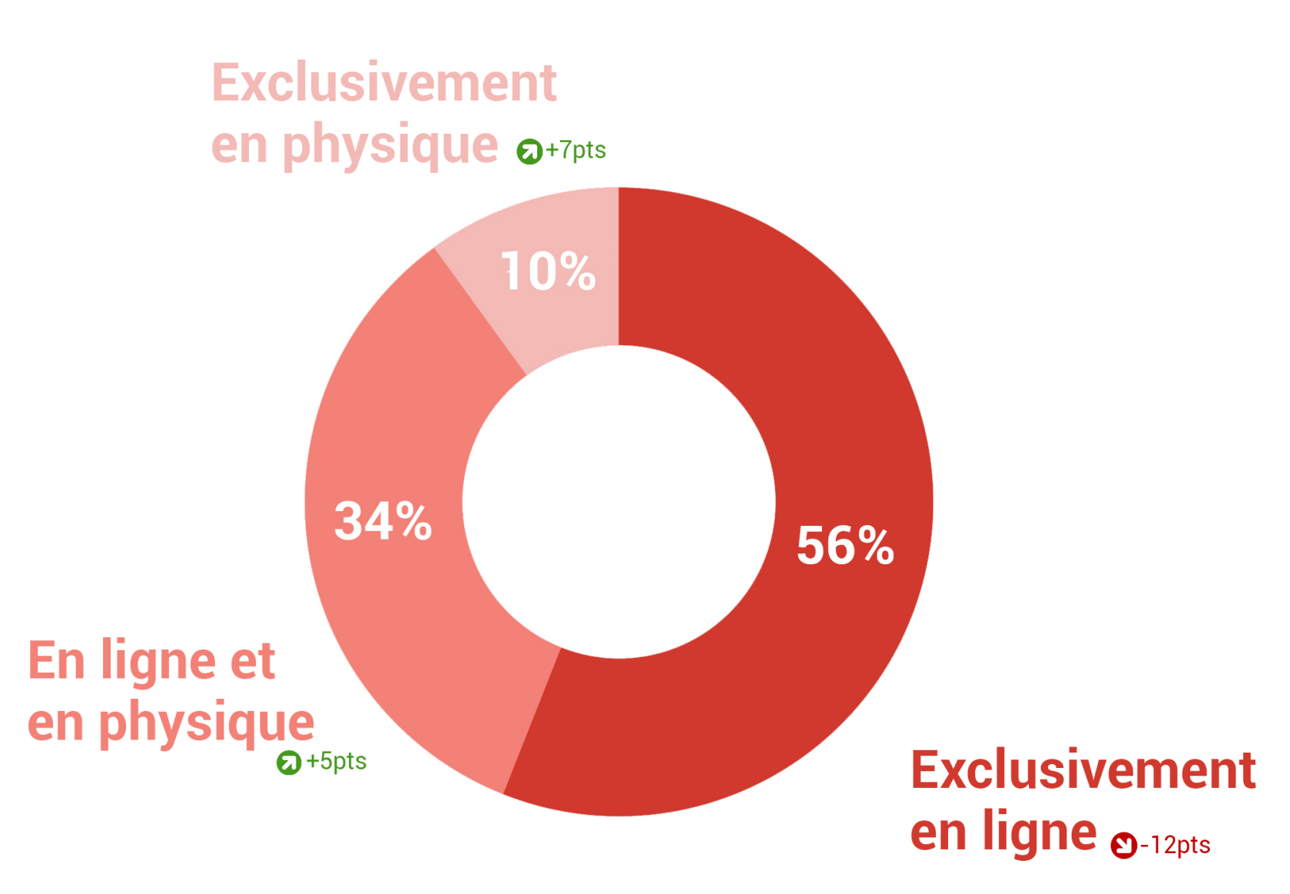
GENRES DE JEUX

61%	57%	20%	19%	17%
Jeux tirs	Arènes Combat	Battle royale	Jeux combats	Sport arcade
▲+1	▼-1	▲+1	▲+1	▼-2

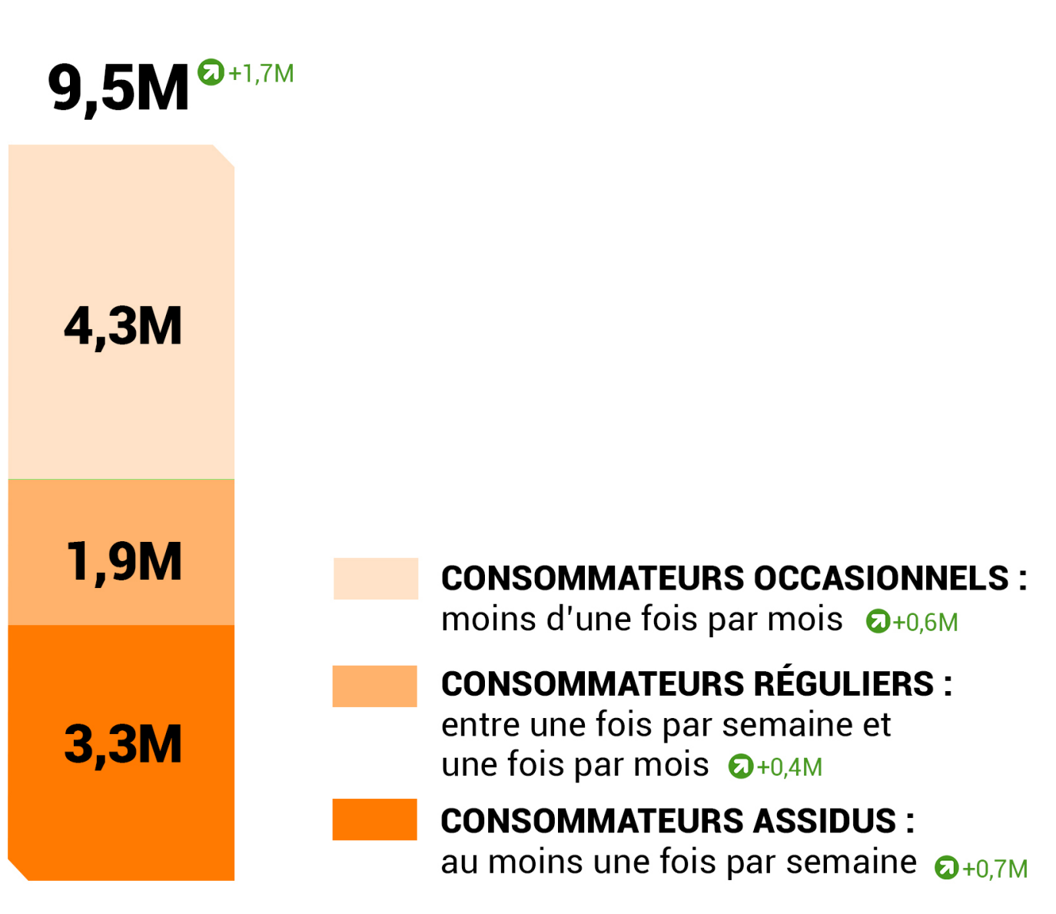
TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT
(Parties classées ou non)

Pas de temps de jeu	Moins de 5h	Plus de 5h
5%	20%	75%

OÙ SE DÉROULENT LES COMPÉTITIONS ?



QUELLE FRÉQUENCE DE CONSOMMATION ?



CONSOMMATEURS OCCASIONNELS : moins d'une fois par mois +0,6M

CONSOMMATEURS RÉGULIERS : entre une fois par semaine et une fois par mois +0,4M

CONSOMMATEURS ASSIDUS : au moins une fois par semaine +0,7M

QUE REGARDENT-ILS ?

Consommateurs	49%
Sur place (1 fois par an)	11%
Sur internet (1 fois par semaine)	7%
Sur TV (1 fois par an)	22%

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
51%	47%	2%

JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION

1
2
3
4
5
NEW
FORTNITE
FIFA 22
CALL OF DUTY WARZONE
LEAGUE OF LEGENDS
MINECRAFT

33%	23%	16%	14%	7%
▲+1	▼-1	▼-1		

Consommateurs	73%
Sur place (1 fois par an)	19%
Sur internet (1 fois par semaine)	19%
Sur TV (1 fois par an)	28%

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
27%	65%	8%

JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION

1
2
3
4
5
LEAGUE OF LEGENDS
FORTNITE
FIFA 22
CALL OF DUTY WARZONE
ROCKET LEAGUE

30%	24%	22%	12%	11%
▲+2		▼-2		

Consommateurs	100%
Sur place (1 fois par an)	44%
Sur internet (1 fois par semaine)	81%
Sur TV (1 fois par an)	14%

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
0%	52%	48%

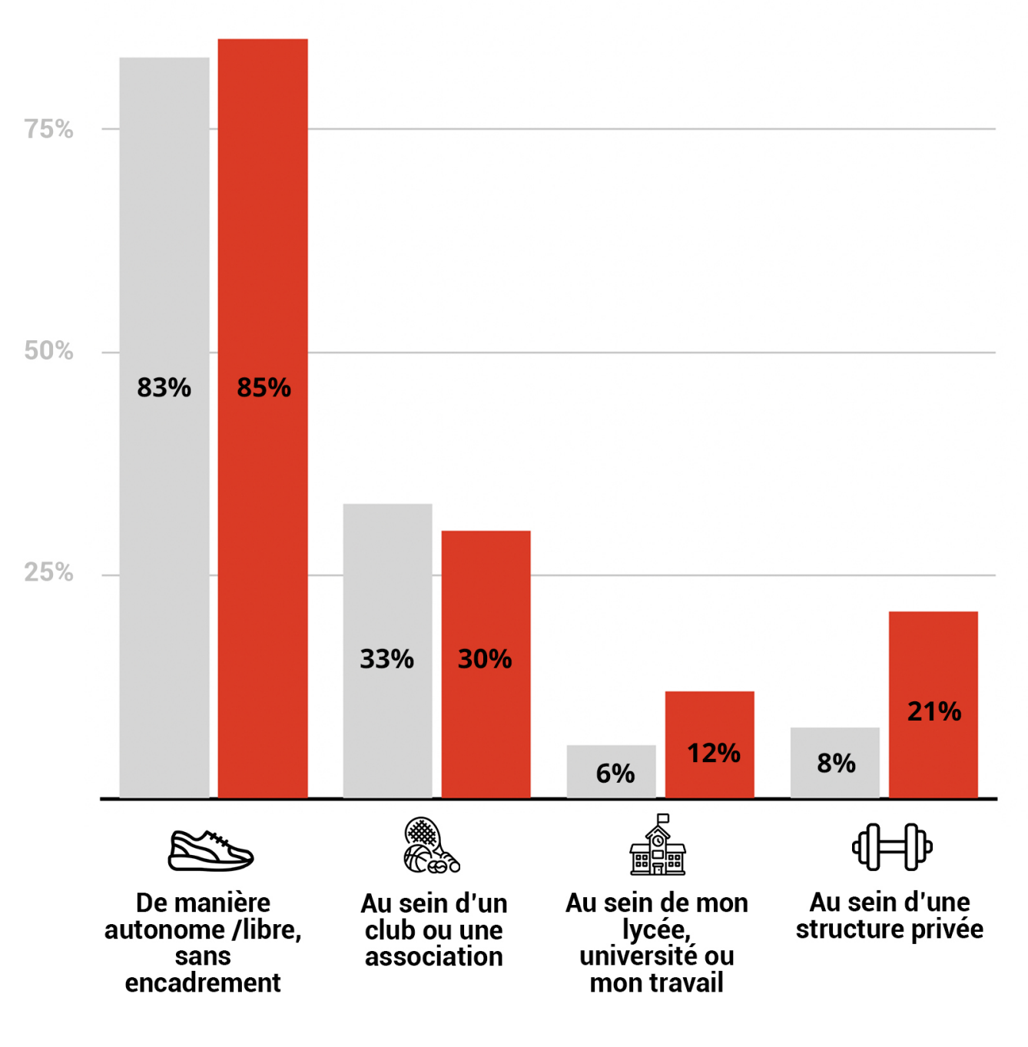
JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION

1
2
3
4
5
LEAGUE OF LEGENDS
VALORANT
COUNTER STRIKE
ROCKET LEAGUE
SUPER SMASH BROS

74%	38%	30%	22%	20%
	▲+2	▼-1	▼-1	

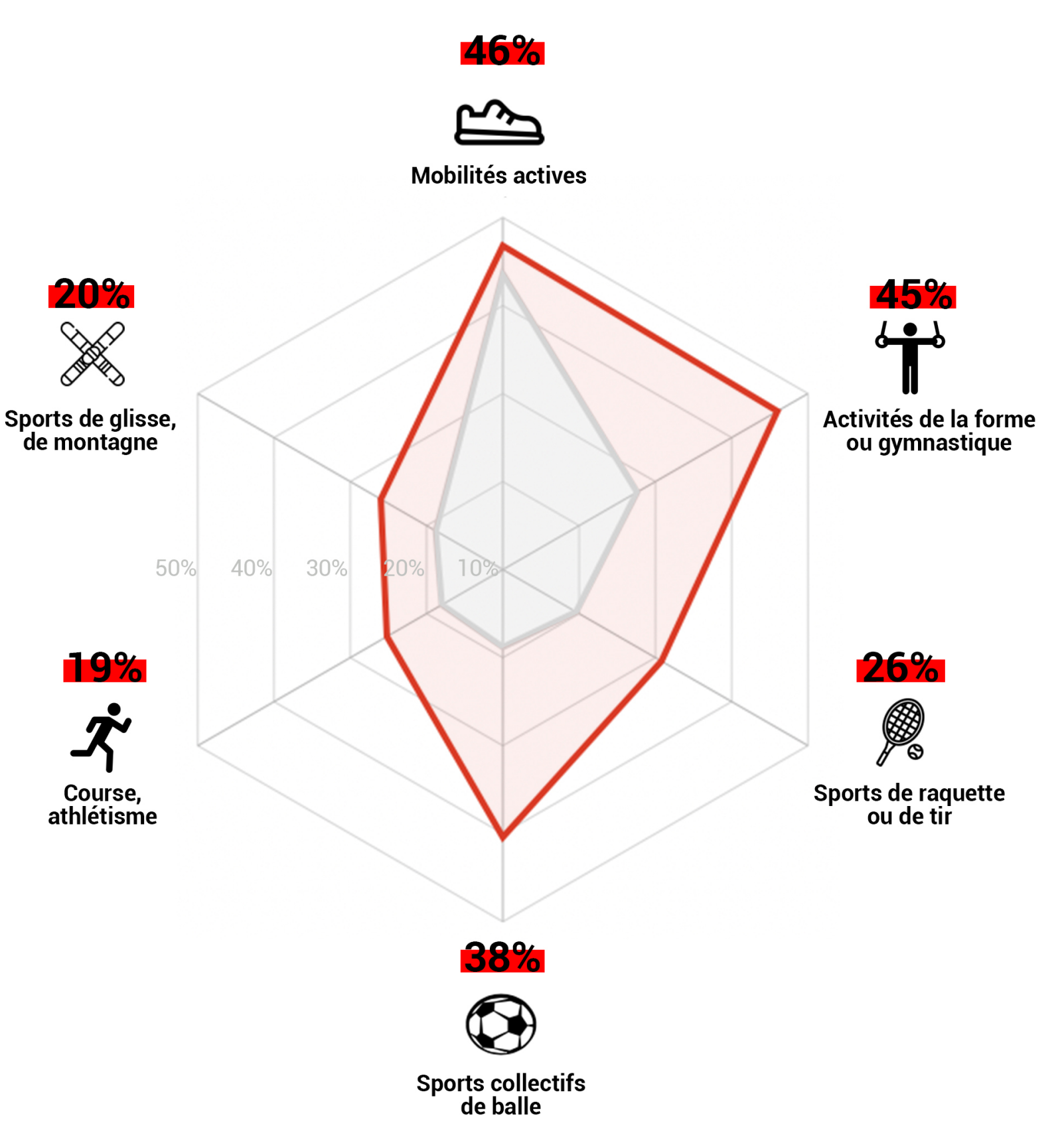
HABITUDES SPORTIVES DES ESPORTIFS AMATEURS

CADRE DE PRATIQUE SPORTIVE



Moyenne des internautes de 15 ans et plus

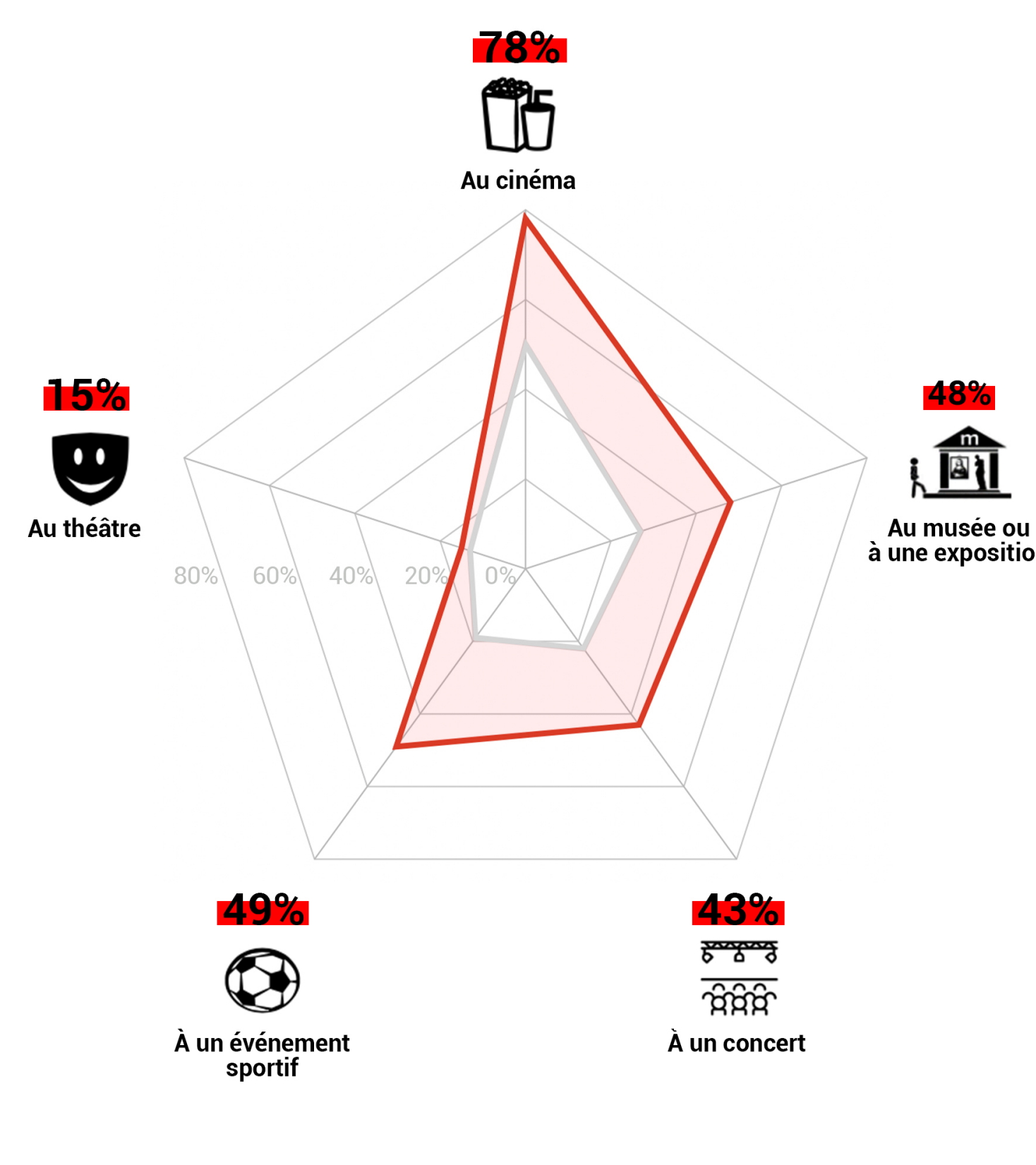
ACTIVITÉS SPORTIVES PRATIQUÉES



Moyenne des internautes de 15 ans et plus

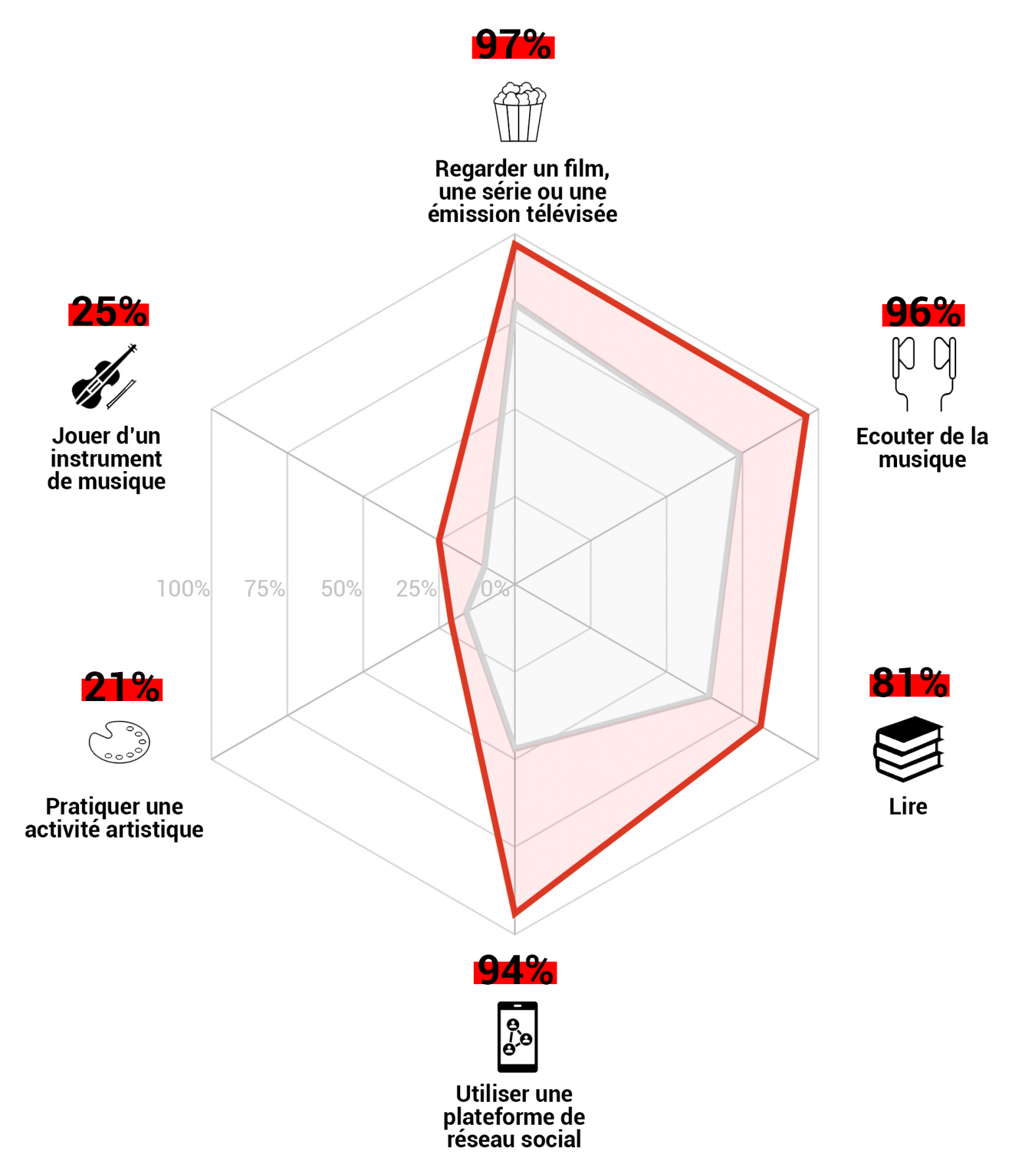
HABITUDES CULTURELLES DES ESPORTIFS AMATEURS

SORTIES CULTURELLES



Moyenne des internautes de 15 ans et plus

ACTIVITÉS CULTURELLES PRATIQUÉES



Moyenne des internautes de 15 ans et plus

Légende :

▲+X ▼-X Évolution de la position au classement vs 2021
Baisse vs 2021
Hausse vs 2021

Mediametrie

Données recueillies et analysées par Médiamétrie.
Étude réalisée sur Internet du 21 Juin au 22 Juillet 2022.
Echantillon principal de 6337 internautes de 15 ans et plus, représentatifs de la population française.
Echantillon secondaire de 734 volontaires de 15 ans et plus, issus du Collège des Joueurs de France Esports.
Tous droits réservés © 2022 Médiamétrie - www.mediametrie.fr

Association loi 1901 à but non lucratif, France Esports se donne pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France, afin de leur offrir une plateforme de collaboration efficace et un canal de communication fédérée qu'ils soient Joueurs, Promoteurs, ou Créateurs-Éditeurs de jeux.

FRANCE
ESPORTS