BAROMÈTRE
FRANCE ESPORTS 2023

11 800 000 ↗+1M

CONSOMMATEURS ET/OU PRATIQUANTS

Soit **23%** des internautes 15+

12%	9%	3%
5,8M ↘-0,2M	**4,7M** ↗+1,2M	**1,3M**
uniquement consommateurs	consommateurs et pratiquants	uniquement pratiquants

QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

JOUEUR GRAND PUBLIC

7,8 MILLIONS ↘-2M

15,4% des internautes 15+

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

49% 51%

25-34 ans **23%**
15-24 ans **28%**

CSP+ **37%**
Moyenne CSP+ internautes 15+ : 28%

ESPORTIF LOISIR

3,7 MILLIONS ↗+0,9M

7,2% des internautes 15+

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

64% 36%

25-34 ans **25%**
15-24 ans **49%**

CSP+ **30%**
Moyenne CSP+ internautes 15+ : 28%

ESPORTIF AMATEUR

2,3 MILLIONS ↗+0,3M

4,5% des internautes 15+

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

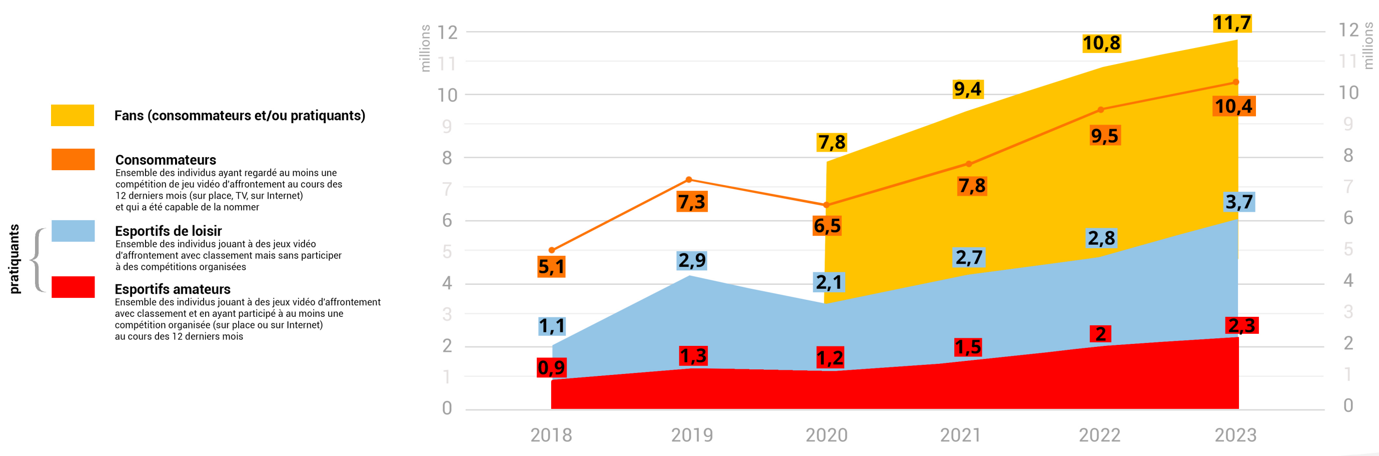
93% 7%

25-34 ans **43%**
15-24 ans **48%**

CSP+ **57%**
Moyenne CSP+ internautes 15+ : 28%

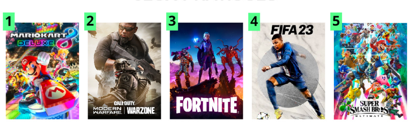
DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT

ÉVOLUTION DU NOMBRE D'ESPORTIFS AMATEURS, D'ESPORTIFS DE LOISIR ET DE CONSOMMATEURS ENTRE 2018 ET 2023



À QUOI JOUENT-ILS ?

JEUX PRATIQUÉS



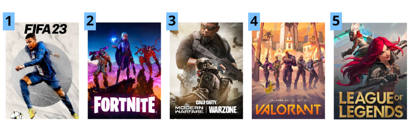
1 MARIO KART 8 DELUXE
2 CALL OF DUTY MODERN WARFARE WARZONE
3 FORTNITE
4 FIFA 23
5 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

31% 18% 18% 14% 5%

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

Pas de temps de jeu	Moins de 5h	Plus de 5h
25%	61%	14%

JEUX PRATIQUÉS



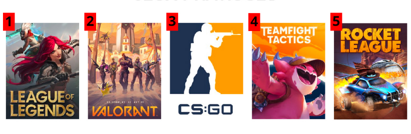
1 FIFA 23
2 FORTNITE
3 CALL OF DUTY MODERN WARFARE WARZONE
4 VALORANT
5 LEAGUE OF LEGENDS

23% 22% 21% 16% 12%

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
9%	47%	44%

JEUX PRATIQUÉS



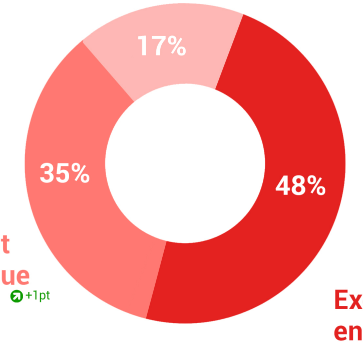
1 LEAGUE OF LEGENDS
2 VALORANT
3 CS:GO
4 TEAMFIGHT TACTICS
5 ROCKET LEAGUE

51% 31% 21% 18% 18%

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%	25%	70%

OÙ SE DÉROULENT LES COMPÉTITIONS ?



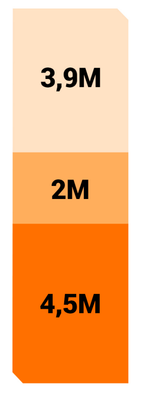
Exclusivement en physique ↗+7pts

En ligne et en physique ↗+1pt

Exclusivement en ligne ↘-8pts

QUELLE FRÉQUENCE DE CONSOMMATION ?

10,4M ↗+0,9M



CONSOMMATEURS OCCASIONNELS : moins d'une fois par mois ↘-0,4M

CONSOMMATEURS RÉGULIERS : entre une fois par semaine et une fois par mois ↗+0,1M

CONSOMMATEURS ASSIDUS : au moins une fois par semaine ↗+1,2M

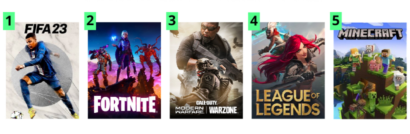
QUE REGARDENT-ILS ?

Consommateurs	56% ↗
Sur place (1 fois par an)	15% ↗
Sur internet (1 fois par semaine)	13% ↗
Sur TV (1 fois par mois)	13% ↘

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
44%	53%	3%

JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



1 FIFA 23
2 FORTNITE
3 CALL OF DUTY MODERN WARFARE WARZONE
4 LEAGUE OF LEGENDS
5 MINECRAFT

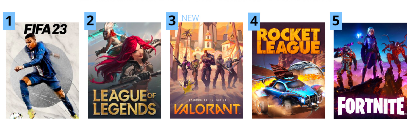
30% ▲+1 | 28% ▼-1 | 20% | 10% | 9%

Consommateurs	81% ↗
Sur place (1 fois par an)	26% ↗
Sur internet (1 fois par semaine)	32% ↗
Sur TV (1 fois par mois)	25% ↘

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
19%	74%	7%

JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



1 FIFA 23
2 LEAGUE OF LEGENDS
3 NEW VALORANT
4 ROCKET LEAGUE
5 FORTNITE

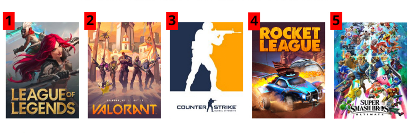
28% ▲+2 | 25% ▼-1 | 24% | 22% ▲+1 | 22% ▼-3

Consommateurs	100%
Sur place (1 fois par an)	57% ↗
Sur internet (1 fois par semaine)	80% ↘
Sur TV (1 fois par mois)	7% ↘

TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT

Pas de temps de visionnage	Moins de 5h	Plus de 5h
0%	50%	50%

JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION

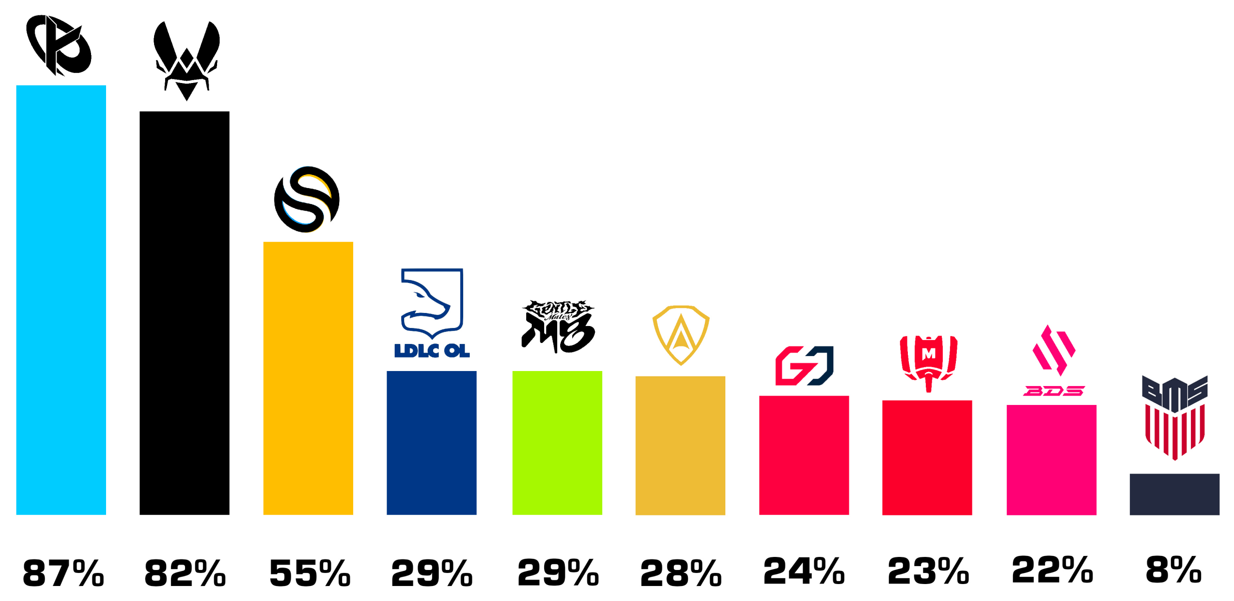


1 LEAGUE OF LEGENDS
2 VALORANT
3 COUNTER STRIKE
4 ROCKET LEAGUE
5 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

67% | 41% | 31% | 29% | 19%

NOTORIÉTÉ DES STRUCTURES ESPORTIVES FRANÇAISES

POURCENTAGE DES ESPORTIFS AMATEURS AYANT CITÉ LA STRUCTURE INSTINCTIVEMENT



Légende :

▲+X ▼-X Évolution de la position au classement vs 2022
↘ Baisse vs 2022
↗ Hausse vs 2022

Données recueillies et analysées par Médiamétrie.
Étude réalisée sur Internet du 22 Juin au 28 Juillet 2023.
Echantillon principal de 4000 internautes de 15 ans et plus, représentatifs de la population française.
Echantillon secondaire de 499 volontaires de 15 ans et plus, issus du Collège des Joueurs de France Esports.
Tous droits réservés © 2023 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.