

# Compétitions de jeux vidéo : l'e-sport français aux manettes

Par **Bercy Infos** < <https://economie.gouv.fr/entreprises/bercy-infos-qui-sommes-nous> >, le 30/10/2019 - **Innovation et data**

Au-delà du spectacle et de la compétition, l'e-sport est devenu un secteur économique en pleine expansion. Qui sont les acteurs ? Quels sont les enjeux en France ? Toutes les réponses.

## L'e-sport, qu'est-ce que c'est ?

L'e-sport est communément désigné comme la pratique compétitive des jeux vidéo.

Pour **France Esports** < <https://www.france-esports.org/> >, association regroupant les acteurs majeurs de l'e-sport en France, il s'agit de « l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console ou tablette) ».

**Lire aussi : [E-sport : quel encadrement pour les compétitions de jeux vidéo ?](#)**

## Qui sont les acteurs de l'e-sport ?

**Les équipes et les joueurs** : leurs revenus proviennent essentiellement des gains obtenus en compétition, d'un revenu fixe pour les joueurs qui sont salariés et/ou de fonds provenant de sponsors. Les revenus générés par cette activité varient selon la taille de la structure et les compétitions auxquelles ces derniers participent.

**Les promoteurs**: ils organisent les compétitions, en assurent la promotion et le bon déroulement. Le prix d'entrée des billets constitue l'une de leurs principales sources de rémunération.

**Les éditeurs** : ils produisent et, le cas échéant, conçoivent les jeux vidéo support des compétitions.

**Les sponsors** : ils peuvent être endémiques, c'est-à-dire directement liés au secteur de l'électronique et des jeux vidéo ou non endémiques, c'est-à-dire issus de secteurs non liés au numérique tels que le sport traditionnel ou agro-alimentaire.

**Les diffuseurs** : ce sont les canaux de retransmission des compétitions, les distributeurs classiques investissent de plus en plus ce secteur.

Enfin, le secteur de l'e-sport peut compter sur une **audience significative : 7,3 millions de français** ont été identifiés comme consommateurs d'e-sport (baromètre France Esports 2019).

## L'e-sport bénéficie d'un cadre juridique spécifique en France

Dès 2016, les pouvoirs publics ont posé les bases d'un cadre législatif propice au développement du secteur, avec, en particulier, la création d'un statut salarié sécurisant pour les joueurs professionnels et celle d'un statut officiel pour les compétitions de jeux vidéo physiques.

Le dispositif a été complété par :

- ▶ Deux décrets d'application publiés le 9 mai 2017 précisant les conditions de légalisation des compétitions de jeux-vidéo et les conditions de délivrance de l'agrément permettant l'embauche des e-sportifs professionnels salariés
- ▶ Deux arrêtés du 17 avril 2018 fixant respectivement la liste des dates de début et de fin de saison de compétitions de jeux vidéo et la part des récompenses perçues par les mineurs de 16 ans dans le cadre de compétitions de jeux vidéo et laissée à la disposition des représentants légaux.

## Quels enjeux pour l'e-sport en France ?

D'ici 2021, le marché mondial de l'e-sport devrait atteindre 1,6 milliards de dollars. Avec un peu plus de 28 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2018 et une croissance continue, la France s'affiche parmi les leaders mondiaux du secteur.

Notre pays compte :

- ▶ plus d'une trentaine d'équipes professionnelles réparties sur l'ensemble du territoire
- ▶ plus de 800 associations e-sportives (pratique amateur, activités de sensibilisation et inclusion)
- ▶ plus de 4 millions de pratiquants en 2019 dont 2,9 millions de personnes correspondant à des « E-sportifs Loisir » (joueurs participant à des parties classées - ranked et ladders - mais sans inscription à des compétitions organisées) et 1,3 millions de personnes correspondant à des « E-sportifs Amateurs » (joueurs avec classement avec inscription à des compétitions organisées en ligne ou LAN - baromètre France Esports 2019).

La stratégie nationale e-sport 2020-2025 vise à faire de la France le leader européen du secteur d'ici 2025.

**Lire aussi : [La stratégie e-sport 2020-2025 de la France](#)**

*Publié initialement le 05/06/2018*

## Aller plus loin

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

Le statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo < <https://www.entreprises.gouv.fr/numerique/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video>>

## Ce que dit la loi

Décret n°2017-871 du 9 mai 2017 < <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000034633551&categorieLien=id>> (organisation des compétitions de jeux vidéo)

Décret n°2017-872 du 9 mai 2017 < <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=IORFTEXT000034633579&categorieLien=id>> (statut des

joueurs professionnels salariés de jeux vidéo)

Arrêté du 17 avril 2018 <

[https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000036833527&dateTexte=&categorieLien=id)

[cidTexte=JORFTEXT000036833527&dateTexte=&categorieLien=id](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000036833527&dateTexte=&categorieLien=id)>

(dates début et fin des compétitions de jeux vidéos)

Arrêté du 17 avril 2018 <

[https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000036833537&dateTexte=&categorieLien=id)

[cidTexte=JORFTEXT000036833537&dateTexte=&categorieLien=id](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000036833537&dateTexte=&categorieLien=id)>

(part des récompenses perçues par les mineurs de 16 ans)

Thématiques : [Innovation et data](#)

---

Ce sujet vous intéresse ? Chaque jeudi avec la lettre Bercy infos Entreprises, recevez les toutes les dernières actus fiscales, comptables RH et financières... utiles à la gestion de votre activité.

exemple : nom.prenom@domaine.com

Je m'abonne

Je consens à ce que mon adresse email soit utilisée afin de recevoir les lettres de Bercy infos. [Consulter notre politique de confidentialité](#)

---

Partager la page

