

Stratégie esport 2020-2025 : positionner la France sur les compétitions de jeu vidéo

Par Aurélien PALIX et Aurélien REITER
Direction générale des Entreprises

Pourquoi lancer une stratégie nationale de l'État sur le sport électronique, plus communément appelé esport ? En premier lieu pour des raisons économiques : cette discipline, qui englobe les compétitions de jeux vidéo en ligne ou hors ligne devrait représenter un marché mondial de l'ordre de 12 milliards de dollars d'ici 2030.

Mais au-delà des perspectives économiques liées à l'esport, l'intérêt de ce secteur revêt plusieurs aspects, qu'ils soient technologiques, puisque l'esport participe à l'essor et à la promotion du jeu vidéo, ou encore patrimoniaux, puisque l'organisation de grands événements de esport permet d'accueillir de nombreux visiteurs et ainsi de promouvoir la destination France.

En se basant sur une présence historiquement forte dans le domaine des compétitions sportives, avec notamment l'accueil de grandes compétitions sur le sol national et des équipes françaises de renom, l'État a lancé en 2020 une stratégie nationale de développement de l'écosystème qui a mené à de nombreuses réalisations, la dernière en date étant l'alignement de la TVA pour les billets de compétitions sportives avec celle des compétitions sportives traditionnelles pour attirer un maximum de spectateurs.

Depuis 2020, la stratégie se poursuit avec des actions co-pilotées par le ministère des Sports et le ministère de l'Économie alors même que la concurrence internationale s'intensifie dans le secteur. La stratégie gouvernementale vise à développer un écosystème viable, avec une attention particulière sur l'éthique, la formation, le soutien aux acteurs et l'attractivité du pays.

L'ESPORT, UNE DISCIPLINE À PART ENTIÈRE REPOSANT SUR UNE CHAÎNE DE VALEUR AUX PERSPECTIVES DE CROISSANCE IMPORTANTES

Le sport électronique, également appelé esport, englobe l'ensemble des activités permettant aux joueurs de se confronter sur des jeux vidéo, quel que soit le genre de jeu ou la plateforme utilisée (ordinateur, console ou tablette). Ces affrontements entre joueurs se déroulent soit en ligne, sur Internet, soit en personne, hors ligne, et peuvent prendre la forme de compétitions à l'échelle locale, nationale ou internationale. Ces événements peuvent prendre diverses formes et être organisés et réglementés par des communautés de joueurs, des associations, des entreprises spécialisées dans l'événementiel ou même par les éditeurs de jeux eux-mêmes.

Le public peut assister à ces compétitions en présentiel ou *via* de la captation vidéo. Certaines compétitions peuvent attirer un public considérable sur place (50 000 personnes

au Major de Counter Strike Global Offensive à l'Accor Arena en mai 2023) tout comme la diffusion en direct des compétitions sur Internet *via* des plateformes dédiées, phénomène connu sous le nom de *streaming* qui peut rassembler des millions de téléspectateurs¹ (dans le domaine du *streaming*, Twitch.tv domine largement ce marché en Occident, bien que des alternatives telles que YouTube Gaming existent).

Les gagnants de ces tournois, en mettant en avant leurs compétences physiques et mentales, remportent des titres, des coupes, des prix ou des récompenses financières pouvant se chiffrer à des centaines de milliers de dollars. En 2023, ce sont 250 000 000 de dollars de *cashprizes* distribués dans 4 700 événements au niveau mondial².

Les joueurs de haut niveau sont généralement affiliés à des structures, qu'il s'agisse d'équipes amateurs ou professionnelles, associatives ou privées. Ces structures peuvent offrir un soutien financier aux joueurs pour les déplacements, l'hébergement, l'achat de matériel, voire rémunérer leurs performances.

L'esport ne s'arrête cependant pas uniquement à des équipes ou des joueurs mais englobe tout un écosystème économique interdépendant sur une chaîne de valeur (production audiovisuelle, organisations d'évènements, *coach*, *data analyst*) sans oublier le rôle primordial joué par les éditeurs de jeux détenant la propriété intellectuelle des jeux sur lesquels sont basées les compétitions. Ainsi, le développement de l'esport contribue à une réelle dynamique économique et selon Business Wire, le marché mondial de l'esport devrait atteindre 12 milliards de dollars d'ici 2030.

UN SECTEUR DONT LES PERSPECTIVES SÉDUISENT DE NOMBREUX ACTEURS ET ÉTATS

Les grandes institutions et les États portent de plus en plus leur attention sur le domaine du *gaming/esport* :

- le Comité International Olympique explore la possibilité d'intégrer l'esport dans les compétitions qu'il organise en marge des Jeux Olympiques, envisageant des jeux tels que « Rocket League » ou « Virtual Regatta » ;
- le Qatar, qui a centré une partie de sa stratégie de développement sur le football, a acquis en 2020 un club de esport à Hong-Kong, le « PSG Talon », de manière similaire à l'acquisition du PSG en 2011 ;
- par ailleurs, depuis 2020, plusieurs pays du Golfe ont lancé d'importants investissements dans l'esport en créant des clubs, en acquérant des clubs existants, et en achetant des entreprises organisant des compétitions majeures (notamment l'achat de « ESL » et « FaceIt » pour 1,5 milliard de dollars en 2022). C'est notamment le cas de l'Arabie saoudite, qui, par l'intermédiaire de Fayçal Ben Bandar Sultan Al Saoud, membre de la famille royale, a dévoilé son projet intitulé « Vision 2030 » avec l'objectif d'atteindre les 20 milliards de revenus d'ici 2030 pour l'industrie saoudienne de l'esport.

En effet, comme tout autre secteur économique, l'esport peut être un vrai instrument de "soft power". De nombreux pays se sont engagés dans l'esport avec diverses stratégies économiques : les pays scandinaves autour des joueurs, la Pologne et l'Allemagne autour de l'accueil des événements...

¹ Les Worlds 2023 de League of Legends ont rassemblé plus de 6,4 millions de téléspectateurs.

² Toornament report 2023, <https://blog.toornament.com/2024/02/get-the-toornament-report-2023/>

Il est également à noter le cas particulier de la Corée du Sud qui s'est engagée sur le sujet dès la fin des années 1990. Sa politique de soutien à l'ensemble des enjeux numériques a intégré systématiquement les enjeux liés à l'esport, et elle est depuis vue autant comme une pionnière qu'un exemple avec notamment des résultats significatifs de ses équipes dans de nombreuses compétitions (les équipes coréennes ont gagné 7 fois les championnats du monde de League of Legends sur les 13 organisés).

Au milieu des initiatives des différents États, la France est depuis quelques années engagée pour prendre sa part dans le marché de l'esport européen et mondial. Et elle le fait très bien !

LA STRATÉGIE FRANÇAISE POUR DÉVELOPPER LA PRATIQUE ESPORTIVE

À l'image du sport traditionnel ou des événements culturels, l'esport est vecteur d'attractivité avec des retombées économiques importantes pour le pays et les territoires. Mais au-delà de ces seuls aspects économiques, l'esport touche à un ensemble de politiques publiques, de la jeunesse à l'autonomie, en passant par l'attractivité. C'est dans ce sens que la France s'est engagée dès 2016 à légiférer le secteur.

La France a été un des premiers pays au monde à se saisir politiquement et publiquement de l'esport : dès 2016 avec la loi « pour une République Numérique » elle prend des mesures concrètes sur la pratique de l'esport d'une part en autorisant les compétitions physiques payantes et d'autre part en créant un contrat à durée déterminée pour les sportifs.

Par la suite, la France a multiplié les travaux pour faire émerger un écosystème viable dans ce domaine, ce qui n'est pas particulièrement évident au vu des asymétries dans le secteur. En effet, l'ensemble des acteurs dépend fortement des éditeurs ayant le contrôle des jeux, ce qui rend l'ensemble du secteur de l'esport relativement fragile. Le modèle d'affaires des équipes, essentiellement fondé sur les levées de fonds et le *sponsoring*, crée une incertitude et de l'instabilité sur leur viabilité économique à long terme.

Ainsi, de février à juin 2019, avec les Assises de l'esport, des ateliers ont été organisés par la direction générale des Entreprises (DGE) et le ministère des Sports, en partenariat avec l'Association France Esports pour accompagner les dynamiques de structuration et de développement du milieu de l'esport.

Ces assises ont abouti à la définition de la stratégie France esport 2020-2025, en vue d'établir une feuille de route à un horizon de 5 ans.

Cette stratégie est organisée autour de quatre axes ventilés autour d'une vingtaine d'actions.

Axe 1 : Promouvoir le développement d'une pratique esportive responsable et socialement valorisée

Avec l'enjeu de démocratiser et positiver l'esport, promouvoir un esport éthique, intègre et inclusif (mixité, handicap, lien social...).

Axe 2 : Accompagner la création d'un parcours de formation pertinent, avec une attention particulière portée aux joueurs de haut niveau

Avec l'enjeu d'encadrer et former les futurs joueurs de haut niveau et professionnels de la filière.

Axe 3 : Mettre en place une politique de soutien au développement des acteurs français de l'esport

Avec l'enjeu de soutenir la croissance, l'investissement, l'innovation et l'exportation du savoir-faire français.

Axe 4 : Mettre en valeur l'attractivité de la France, de ses territoires et de son écosystème de l'esport, auprès des acteurs de la filière et des investisseurs

Avec l'enjeu de renforcer l'attractivité de notre territoire et écosystème face à une concurrence internationale accrue.

Cette stratégie a connu un coup d'accélérateur en janvier 2023 avec les ateliers Impulsion Politique et Coordination Stratégique (IPCS) lancés par le ministère des Sports, des Jeux Olympiques et Paralympiques 2024, en collaboration avec le ministère du Numérique.



Photo 1 : Ateliers IPCS sur l'esport janvier 2023 –
Jean Noël Barrot et Amélie Oudéa-Castéra
(© Ministère des Sports).

La direction générale des Entreprises, dans le cadre de cette stratégie et en relation avec les autres ministères, a permis en 2023 d'aboutir à réaliser certaines grandes actions de cette stratégie : l'alignement de la TVA à 5,5 % pour les événements sportifs ainsi que l'éligibilité du visa « Talents » pour les joueurs et les *coachs* relevant de l'esport.

En relation avec le ministère des Sports, la direction générale des Entreprises a aussi mis en place une *taskforce* interministérielle pour unifier les différents travaux des ministères et les recentrer vers la réussite de la stratégie, quitte à faire du sur mesure et parfois accompagner les joueurs internationaux dans leur demande de visa.

Ce type de services « jusqu'au dernier km » est particulièrement précieux pour les acteurs comme pour les éditeurs/organisateur qui, *via* cet accompagnement, peuvent parfois faire le choix de la France pour un événement. Les choix de localisation d'événements se jouent en effet à très peu de choses dans ce secteur émergent où la concurrence internationale est féroce.

UNE STRATÉGIE NATIONALE SUR L'ESPORT QUI PORTE SES FRUITS ET POSITIONNE NOTRE PAYS À LA POINTE SUR LA PRATIQUE

La mise en œuvre de la stratégie esport 2020-2025 s'est accompagnée d'un développement de la pratique en France au fil des années. Si la France affiche encore un niveau d'activité modeste à l'échelle mondiale, elle reste l'un des pays les plus engagés au niveau européen avec un chiffre d'affaires estimé à 141,4 millions d'euros pour l'année 2022 selon l'observatoire économique de l'esport³.

En comparaison avec les chiffres de l'étude PIPAME en 2020⁴, évaluant le poids économique du secteur à 50 millions d'euros en 2019, nous pouvons donc estimer que le poids économique du secteur de l'esport a quasiment triplé en France entre 2019 et 2022, en termes de chiffre d'affaires généré.

Par ailleurs, la filière se structure au niveau national et présente :

- des chiffres d'emploi en progression. En 2019, la France comptait près de 650 emplois (ETP) en lien avec l'esport, 189 joueurs professionnels, ainsi qu'un secteur associatif important. En 2022, on estime à 1 000 emplois en lien avec l'esport ;
- des investissements dans l'esport en croissance, même s'ils restent relativement faibles (60 M€ investis dans le secteur en l'espace de 3 ans). Ils représentaient 5 M€ en 2017 et 29 M€ en 2019, montrant ainsi une dynamique de développement du secteur économique et de l'innovation dans la filière esportive en France. Après une phase de croissance soutenue, permise par l'augmentation des investissements (notamment des *sponsors*), il semblerait que le secteur ait entamé une phase de transition, ou plutôt de consolidation économique ;
- le chiffre d'affaires moyen des acteurs du secteur est de 2,1 millions d'euros en 2022, un chiffre environ deux fois plus élevé qu'en 2019 (932 000 €).

En plus du poids économique que prend ce secteur, la structuration de l'écosystème permet d'avoir des acteurs plus performants et ainsi ces dernières années ont vu émerger plusieurs équipes françaises de renommée mondiale comme Vitality ou encore la Karmin Corp, et on peut se targuer d'avoir sur l'ensemble des jeux de très bons joueurs français, qui font rayonner la France.

En complément des équipes, un tissu économique s'est structuré avec des entreprises (hors équipes) qui proposent des services autour de l'esport (organisation d'événement, captation, conseil en gestion de marque et *sponsoring*...) comme Gozulting, Webedia, Toornament ou encore OTP LOL.

³ L'observatoire économique de l'esport a été réalisé par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (le SELL), l'incubateur esport de la ville de Paris « Paris'n'Co » et le Centre de Droit et d'Économie du Sport de Limoges, et financé par le ministère des Sports. Il est paru fin mars 2024 et repose sur des chiffres de 2022.

⁴ L'étude Pipame « Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport » a été publiée par la direction générale des Entreprises (DGE) et la direction des Sports. Cette étude a été menée en collaboration avec la Caisse des Dépôts, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), France Esports et Level 256 – Paris&Co, sous la direction du cabinet de consulting Cepheid.



Photo 2 : Vitality remporte le Major de Counter-Strike :
GO à Paris (© Tech&Co - Melinda Davan-Soulas).

Enfin, depuis quelques années, la France devient une vraie terre d'accueil des compétitions sportives :

- les championnats du monde de LoL (League of Legends) à Bercy en 2019 ;
- un major de Dota en 2019 ;
- les Ultimate Fighting Arena chaque année ;
- le Major de Counter Strike à Paris-Bercy (qui a accueilli plus de 40 000 fans sur 4 jours) ;
- ou encore la finale européenne de LoL à Montpellier en septembre 2023.

L'intérêt pour la France de continuer à accueillir ces événements n'est pas à démontrer pour les effets indirects que cela permet en termes de retombées touristiques. Une étude menée sur la tenue des finales européennes de la League of Legends à Malmö en Suède en 2022 estime que les bénéfices pour l'agglomération de la tenue de cette compétition se chiffrent à plus de 4,5 M€.

Il faut donc continuer à faire perdurer l'accueil de ces événements, alors même que la concurrence européenne et mondiale se renforce. Cela est rendu possible grâce au fait que l'esport français repose sur un engouement et une audience grandissante avec une forte communauté de fans et de passionnés qui alimentent et animent l'écosystème, plus qu'ailleurs.

Même le président de la République a déclaré souhaiter s'investir sur le sujet et faire de la France un pays pionnier en la matière. Il a d'ailleurs accueilli les acteurs de l'esport lors d'une réception en 2022, preuve de la reconnaissance grandissante du secteur, et de son importance.

En conclusion, la France s'est dotée d'une stratégie nationale partagée avec l'ensemble des ministères concernés par cette pratique et dont la mise en place se fait en lien direct avec l'écosystème. L'objectif de cette stratégie est de renforcer la pratique de l'esport en France en vue d'une part profiter des perspectives économiques liées au développement du secteur, et d'autre part de soutenir la mise en place d'un cadre vertueux et respectueux de la pratique amateur.



Photo 3 : Emmanuel Macron aux côtés de l'esport français.
(L. Blevenec / présidence de la République).