



Communiqué de presse
A Paris, le 26 septembre 2018

BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2018

France Esports, association regroupant les acteurs majeurs de l'esport, présente son premier baromètre réalisé par Médiamétrie auprès de 4000 internautes de 15 ans et plus. Ce baromètre a été présenté à Mounir MAHJOUBI, Secrétaire d'Etat chargé du Numérique auprès du Premier Ministre.

Quelle est l'ampleur de l'esport en France ? Qui sont les consommateurs et quels sont leurs usages, leurs pratiques ? Quels sont les jeux les plus pratiqués et streamés ?

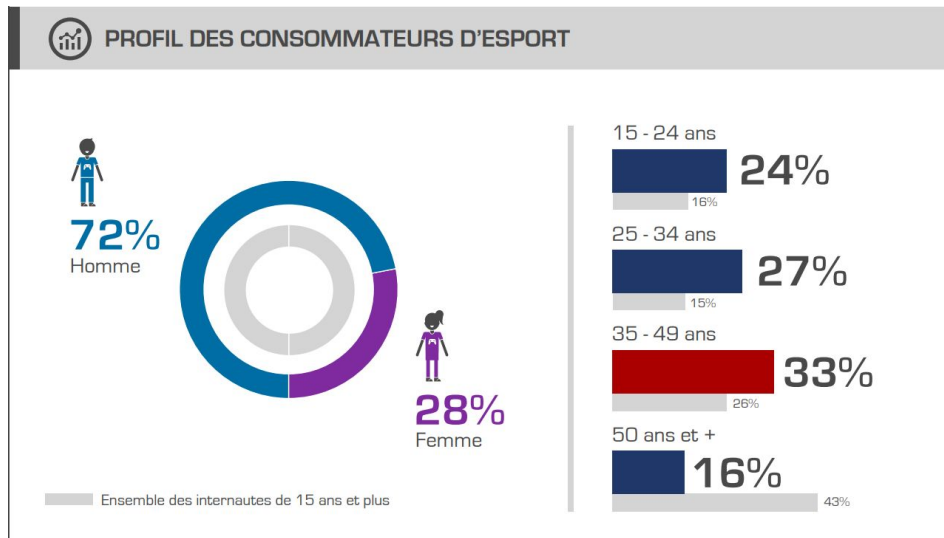
Esportifs, qui êtes-vous ?

5 500 000, c'est le nombre d'internautes français consommateurs d'esport - ayant déjà regardé de l'esport sur Internet, à la télévision ou lors d'un événement - soit 12%. Aux côtés des spectateurs, on retrouve les joueurs : en juillet 2018, on en recensait un peu plus de 2 millions, qui se répartissent entre esportifs amateurs et esportifs loisirs.

Question parité, on compte 72% d'hommes et 28% de femmes. Etonnant ? Pas vraiment pour Stéphan Euthine, Président de France Esports : *"la faible représentation féminine n'est pas une surprise et confirme d'autant plus l'importance de s'engager sur le terrain de la mixité dans ce secteur, c'est un enjeu essentiel de notre association."*

Contrairement aux idées reçues, regarder de l'esport n'est pas une activité réservée aux plus jeunes : les 35-49 ans sont en effet la tranche d'âge la plus consommatrice ; ils représentent 1/3 des téléspectateurs, contre un quart environ pour les 15-24 ans et les 25-34 ans. Autre fait qui peut surprendre, la part des CSP + qui représente près de la moitié des téléspectateurs (48%).

[VOIR L'INFOGRAPHIE COMPLÈTE](#)



Source : Médiamétrie – Baromètre France ESPORTS 2018

Plutôt joueurs ou spectateurs ?

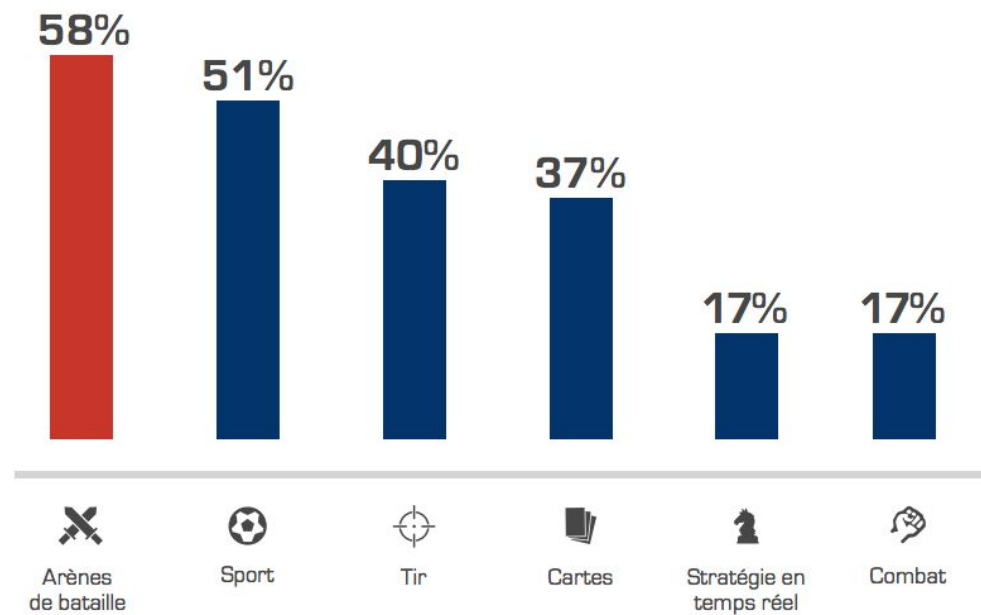
Dans les deux cas, on retrouve des similitudes. Parmi ceux qui préfèrent visionner l'esport c'est avant tout pour admirer les compétences des joueurs (42%), se distraire et se divertir (38%) et apprendre des stratégies et techniques liées au jeu. Pour les joueurs, le plaisir est indéniablement la principale motivation (75%).

Dans le top 3 des compétitions les plus suivies par les amateurs, on retrouve les arènes de bataille, suivies par près de 6 amateurs sur 10, comme par exemple LoL. Le podium est complété par les jeux de sport - Fifa en tête - et par les jeux de tirs, dominés par Call of Duty, avec 40% des sportifs amateurs qui s'y intéressent.

[VOIR L'INFOGRAPHIE COMPLÈTE](#)



LES COMPÉTITIONS SUIVIES PAR LES ESPORTIFS AMATEURS



Esportifs amateurs qui ont suivi au moins une compétition d'esport au cours des 12 derniers mois.

Esportifs amateurs (avec enjeu) : Ensemble des pratiquants s'étant confrontés à d'autres joueurs dans le cadre de parties leur permettant de se positionner parmi les autres joueurs de monde (ranked, ladder) ou lors de compétitions en ligne ou en LAN.

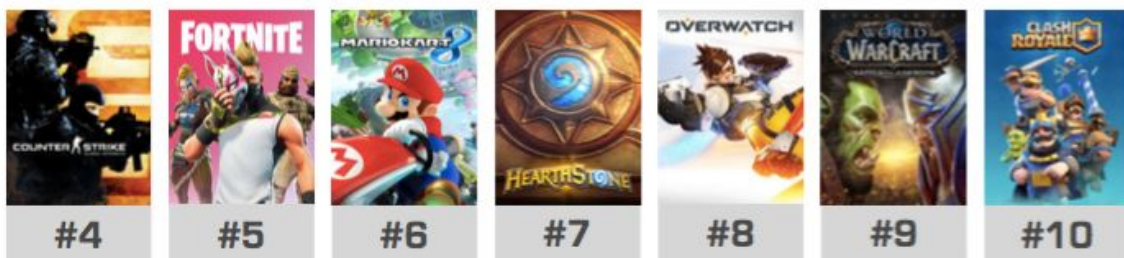
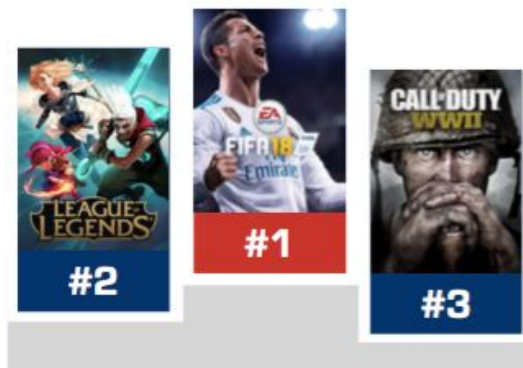
Source : Médiamétrie – Baromètre France ESPORTS 2018

Dans un ordre différent, ces 3 jeux sont aussi les plus populaires auprès des pratiquants d'esport*.

[VOIR L'INFOGRAPHIE COMPLÈTE](#)



LES JEUX DES PRATIQUANTS D'ESPORT



Pratiquants d'esport : Ensemble des sportifs de loisirs et amateurs.

Source : Médiamétrie – Baromètre France ESPORTS 2018

Adieu, les clichés autour du gamer

Les pratiquants d'esport ne font pas QUE jouer, ils pratiquent des activités physiques et culturelles. Et même plus que la moyenne des internautes Français !

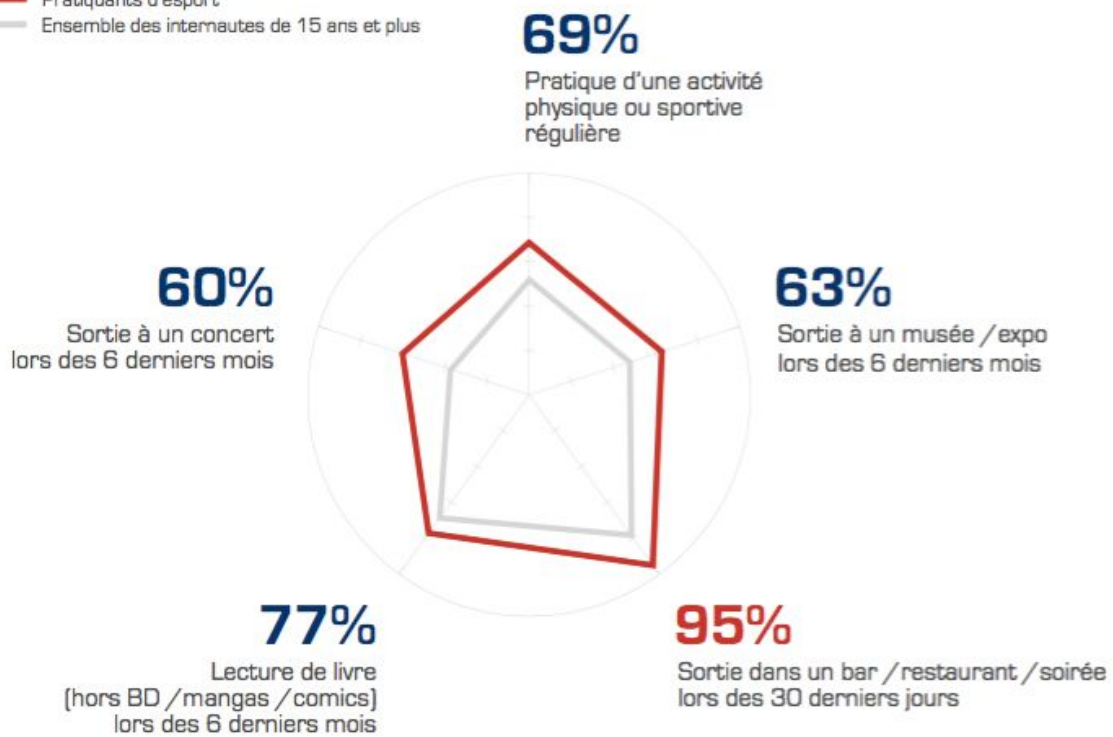
Au cours des 6 derniers mois, 95% sont sortis dans des bars / restaurants, 77% ont lu au moins un livre, 69% ont pratiqué une activité physique, 63% sont allés au musée et 60% sont allés à un concert.

[VOIR L'INFOGRAPHIE COMPLÈTE](#)



LES ACTIVITÉS PHYSIQUE ET CULTURELLE DES PRATIQUANTS D'ESPORT

— Praticants d'esport
— Ensemble des internautes de 15 ans et plus



Les praticants d'esport sont significativement plus nombreux à avoir une activité physique et culturelle que l'ensemble des internautes interrogés.

Source : Médiamétrie – Baromètre France ESPORTS 2018

* Les praticants d'esport sont les sportifs loisirs et amateurs ainsi que les quelques professionnels.

Contact presse

Fanny Dhyser

communication@france-esports.org

06.99.11.28.44

VOIR L'INFOGRAPHIE COMPLÈTE



A propos de France Esport :

Dans un contexte français, et international, de professionnalisation et de structuration de la pratique des sports électroniques, les principaux acteurs de son développement en France se sont associés avec les syndicats professionnels du jeu vidéo pour créer France Esports, association loi 1901 à but non lucratif. L'association France Esports a pour objet de développer, promouvoir, encadrer la pratique des sports électroniques dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain, s'inscrivant dans les valeurs et les principaux fondamentaux de l'Olympisme (Article 1 de ses statuts). L'association souhaite représenter les intérêts communs du monde amateur, du monde professionnel ainsi que des agents économiques du secteur des sports électroniques.

<https://www.france-esports.org/>



A propos de Médiamétrie :

Le baromètre de l'esport en France a été mené sur Internet du 26 avril au 14 mai 2018 auprès d'un échantillon de 4 090 internautes de 15 ans et +, représentatif de la population d'internautes vivant en France. Leader des études médias, Médiamétrie observe, mesure et analyse les comportements du public et les tendances du marché. Créée en 1985, Médiamétrie développe ses activités en France et à l'international sur la Télévision, la Radio, l'Internet, le Cinéma, le Téléphone Mobile, la Tablette et le Cross-Médias. En 2017 Médiamétrie a réalisé un chiffre d'affaires de 93M€.

www.mediametrie.fr

Twitter : @Médiamétrie

Facebook : Médiamétrie