AMOS SPORT BUSINESS SCHOOL

LE CAHIER DES EXPERTS

LE CAHIER DES EXPERTS #99

L'eSport se développe et se structure !

03 Juin 2021

EDITO BLC

DÉVELOPPEMENT ET STRUCTURATION DE L'ESPORT : À CHACUN SON RYTHME

BRUNO LAPEYRONIE

Directeur
AMOS Bordeaux
Enseignant-Chercheur

> **L'approche économique mondiale semble sans limite : le marché 2020 a connu une croissance de plus de 11%. Un marché qui dépasse à présent le milliard d'euros.**

Les chiffres de l'esport donnent le tournis. Que ce soit le baromètre France esport annuel (1) ou le chiffrage mondial via Newzoo (2), les années de croissance se suivent. Quelques éléments confirment cette explosion.

En France, près de 8 millions de pratiquants ou consommateurs illustrent cette démesure, classée toutefois en trois catégories : les joueurs grand public, l'esportif loisir et l'esportif amateur selon que l'on pratique avec ou sans compétition, et avec ou sans classement. En corrélation avec l'assiduité esportive, le profil type est donc très majoritairement un jeune homme, appartenant à une catégorie socio-professionnelle supérieure. Les e-compétiteurs privilégient d'avantage les jeux de combat et tirs alors que le loisir s'oriente vers les jeux sportifs et de voitures. La suite de cette même enquête identifie les modalités de pratiques (en ligne, en présentiel etc.) et permet d'affiner, y compris territorialement les différents types de pratiquants.

L'approche économique mondiale semble, quand à elle, sans limite : le marché 2020 a connu une croissance annuelle de plus de 11% : près de 500 millions d'audience, dont un quart en Chine. Le marché dépasse à présent le milliard d'euros, dont plus de la moitié en sponsoring alors que les secteurs du digital et du streaming connaissent une croissance sans précédent.

Ces enquêtes récentes nous montrent une réalité que l'on ne peut plus nier. Si des débats sémantiques animent et amusent encore les amoureux du sport que nous sommes, des questions plus structurelles se posent aux acteurs du sport.

Sport ou pas, l'esport comporte de nombreuses similitudes avec le champ sportif (mais aussi culturel ou socio-éducatif), mais aussi des différences, qu'il s'agit d'identifier, de s'inspirer et de développer afin de structurer localement. La question développée par les deux experts de ce numéro 92 reflète la volonté des acteurs du esport de se structurer efficacement et territorialement. Plutôt que de se laisser dépasser par la folie des chiffres et l'explosion médiatico-financière, nous notons une réelle dynamique des collectivités territoriales, associations ou entreprises afin d'analyser les modèles sportifs, d'essayer de les comprendre et d'esquisser une transposition partielle, mais juste, des facteurs de réussite et de cadrage, à la hauteur des enjeux de cette activité.

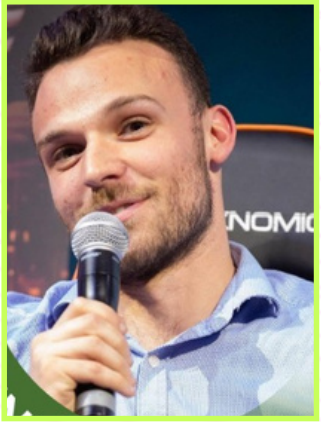
La place du hasard est donc minimisée au profit d'une professionnalisation raisonnée d'une pratique de passionnés.

A ce titre, l'esport a très largement agi quant à la perméabilité des acteurs et des spectateurs. A l'image des « spect'acteurs » analysés par Olivier Bessy en 1995 sur le marathon du Médoc ou lors de carnavals populaires (3), il est à présent légitime de s'interroger sur la fluidité des rôles alternatifs de participants ou de spectateurs de l'esport mais aussi du sport en général lors de cette crise sanitaire.

Je remercie donc les deux experts qui se sont livrés au jeu des confidences et je vous souhaite une excellente lecture.

(1) https://www.france-esports.org/barometre-france-esports-resultats-de-ledition-2020
(2) https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version/utm_campaign=GEMR%202021&utm_source=older%20content%20to%202021%20free%20report&utm_content=free%20report
(3) Le marathon du Médoc o u le carnaval de la course à pied. In Sport, fierté et société

L'AVIS DES EXPERTS



BENJAMIN LECOMTE

Auto-entrepreneur Esport

> A côté de ces trois villes (Paris, Lyon et Tours), la région de la Nouvelle-Aquitaine est déjà une région motrice avec la présence de la Gamers Assembly sur Poitiers depuis 2000.

Merci de vous présenter en quelques mots.

Je m'appelle Benjamin Lecomte, j'ai 29 ans je suis aujourd'hui auto-entrepreneur dans le monde de l'eSport. Jusqu'en octobre 2019 j'étais responsable commercial pour DreamHack France (filiale de DreamHack AB) où j'ai eu la chance de pouvoir travailler avec beaucoup de personnes du milieu et de participer/créer plusieurs événements sur le territoire français (DreamHack, Masters, Paris Games Week...).

J'interviens aujourd'hui auprès de plusieurs écoles supérieures sur la thématique du eSport.

J'attends avec impatience la reprise des événements pour également reprendre des actions commerciales auprès de plusieurs entités eSport FR.

En quoi l'environnement de l'eSport s'apparente-t-il aujourd'hui à celui d'un sport de haut niveau ?

Pour qu'un sport soit considéré de "haut niveau" il doit regrouper le sport professionnel, amateur et handisport.

On peut constater que le milieu du jeu vidéo, et plus précisément de l'eSport, regroupe également ces trois "pôles". Si à cela, nous ajoutons les métiers qui y sont rattachés comme l'entrainement, la préparation physique/mentale ou la diététique, on peut constater que le quotidien d'un joueur de sport électronique est semblable à celui d'un sportif de haut niveau.

Le modèle existant de l'eSport vous parait-il viable à long terme ?

Médiatiquement, c'est un milieu encore "récent" même si les rouages existent depuis plusieurs années. Le modèle est viable mais il reste encore beaucoup à faire, notamment sur l'aspect juridique (contrats de joueurs par exemple).

France eSports et de multiples autres acteurs contribuent à faire évoluer la pratique d'une façon pérenne et durable.

La Nouvelle-Aquitaine peut-elle devenir une région « moteur » en terme d'eSport ?

Il y a de nombreuses villes en France qui œuvrent pour le développement de l'eSport.

Les villes comme Paris et Lyon regroupent des sociétés et événements en lien avec le milieu mais il ne faut pas oublier la ville de Tours, très dynamique dans ce secteur (DreamHack, ESL, Need For Seat, WSC, Connectesport...).

A côté de ces trois villes, la région de la Nouvelle-Aquitaine est déjà une région motrice avec la présence de la Gamers Assembly sur Poitiers depuis 2000.

En 2018 et avant la crise sanitaire, l'événement a accueilli 2000 joueurs en LAN (événement eSport se déroulant en physique) et près de 24 000 visiteurs durant les 3 jours de l'événement.

De belle augure pour les années à venir et la reprise de l'événementiel !

L'AVIS DES EXPERTS

TOM MAZEAU

Etudiant en Master 2
AMOS Bordeaux

> Mon mémoire de recherche se concentre sur l'esport, son environnement et sa pérennité..

Merci de vous présenter en quelques mots.
Je me présente, je suis Tom Mazeau, étudiant en Master 2 au sein de l'école de commerce spécialisée dans le sport : AMOS Bordeaux.
Après avoir réalisé un BTS Assistant Gestion PME-PMI, j'ai choisi AMOS car mon souhait est de m'épanouir professionnellement en travaillant dans le domaine du sport et avec comme but de créer ma propre entreprise de vente de produit ou d'équipement sportif. Le secteur de l'esport m'intéresse aussi particulièrement et je souhaiterais évoluer dans ce domaine.

Votre mémoire de recherche se concentre d'ailleurs sur l'esport. Quels axes de recherche développez-vous ?
Mon mémoire de recherche se concentre sur l'esport, son environnement et sa pérennité.
En effet, avec ce mémoire je vais chercher à savoir si l'esport est un secteur d'activité viable. Je travaille donc sur deux grandes hypothèses.

La première est que l'environnement de l'esport est aujourd'hui similaire à l'environnement d'un sport de haut niveau. Je vais donc m'intéresser au quotidien des joueurs professionnels, aux spectacles que sont les compétitions et événements esport, à l'adaptabilité de la discipline ainsi qu'à son évolution.

La seconde est que le domaine de l'esport est aujourd'hui un secteur professionnel durable. Je vais donc parler des différents métiers que le domaine de l'esport recouvre, les formations existantes avec notamment les écoles qui se multiplient en France.

En quoi votre travail peut-il intéresser les différents acteurs et autres parties prenantes ?
Mon travail peut être utile pour les acteurs du territoire car le domaine de l'esport est méconnu pour beaucoup et rempli de préjugés pour d'autres. L'esport permet lui aussi de rassembler les gens autour de compétitions mais également d'événements. Le quotidien des esportifs professionnels est similaire au quotidien de sportifs professionnels de n'importe quels autres sports mais beaucoup de personnes voient en eux de simples « geek ».
Les principaux événements esportifs rassemblent d'avantages de personnes que beaucoup d'autres sports. Par exemple, la finale des mondiaux de League of Legends qui avait au lieu en 2019 à Paris, au sein de l'Accord Hôtel Arena, avait vendu toutes les places en moins de 30 minutes.

Avec ce mémoire, les acteurs du territoire prendront conscience, je l'espère, de l'importance de l'esport et de sa place dans l'économie. Ce travail de recherche peut leur permettre de s'intéresser à ce domaine d'activités, de rassembler les acteurs en mettant en place des actions concrètes sur le territoire.

AMOS

SOIRÉE PARTENAIRE

AMOS BORDEAUX

MARDI 22/06/2021

18h