



MINISTÈRE
DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES

Liberté
Égalité
Fraternité

Pôle Ressources
National
Sport
Innovations

Lettre d'information PRN SI - Septembre 2022 Esport



Bonjour {{contact.FIRSTNAME}},

Vous trouverez dans cette lettre d'information un état des lieux de l'Esport en France, sa structuration et ses perspectives de développement.

[Au sommaire ce mois-ci :](#)

- **Le dossier** : " Esport et Sport : entre singularités et volontés de rapprochement "
- **L'interview** : Romain Sombret, France Esport
- **Le chiffre clef** : 9,4 millions - le nombre de "gamers" en France !
- **Les dernières actualités** de l'Esport

Bonne lecture !

DOSSIER



Esport et sport : entre singularités et volontés de rapprochement

Le développement important du sport électronique en France impose aux acteurs de ce champ de se structurer et interroge également les pouvoirs publics sur leur rôle dans l'accompagnement de ce développement.

Le PRN SI vous propose un état des lieux du

Esport en France et présente les initiatives des principaux acteurs privés et publics.

[Dossier complet](#)

INTERVIEW



[Romain Sombret, France Esport](#)

Pour cette édition, le PRN SI est allé à la rencontre de Romain Sombret, vice-président impact et innovation sociale à France Esport, association à but non lucratif qui se donne pour mission de rassembler les acteurs de sport électronique en France.

L'occasion d'analyser avec lui l'évolution et la structuration du Esport en France et de dessiner l'avenir de cette discipline.

[Entretien complet](#)

CHIFFRE CLEF

9,4

C'est, en millions, le nombre de pratiquants ou consommateurs d'Esport en France en 2021, soit 19% des internautes de plus de 15 ans, ce qui représente une hausse de 1.6 million par rapport à 2020.

Parmi ces personnes, 5.2 millions sont exclusivement des individus qui regardent des compétitions de jeux vidéo, 2.6 millions sont des personnes qui regardent et pratiquent l'Esport, et 1.6 million sont exclusivement des gens qui jouent à des parties classées et/ou s'inscrivent à des compétitions de jeux vidéo.

[Etude complète](#)

ACTUALITES



[Naissance d'un fonds d'investissement européen pour le jeu vidéo](#)

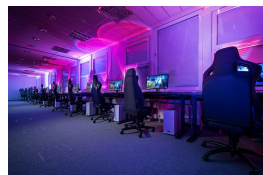
Premier fonds privé entièrement dédié au secteur du jeu vidéo en Europe, Inviga a pour objectif d'atteindre 80 millions d'euros d'actifs sous gestion en 2023, et devrait annoncer prochainement cinq prises de participation pour 10 millions d'euros en France et en Belgique.



[Projet de rapport de l'UE sur le sport électronique et les jeux vidéo](#)

La Commission de la Culture et de l'éducation du Parlement Européen a rendu en mai 2022 son 1er projet de rapport sur le sport électronique.

Elle invite notamment la Commission et le Conseil de l'Union Européenne à reconnaître officiellement la valeur de l'écosystème des jeux vidéo.



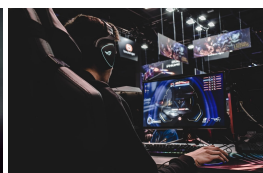
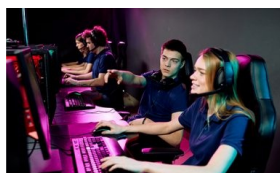
[La FFBB peaufine sa stratégie Esport](#)

En pleine stratégie de diversification, la Fédération Française de Basket-Ball (FFBB) a fait de l'Esport l'un de ses terrains de chasse favoris.

Après des résultats encourageants en 2021 sur ce segment, l'instance a décidé de remplir pour formuler une saison 2 encore plus aboutie... et engageante.



[Z Event : deux](#)



[E-sport : les joueurs](#)

jours de direct et des millions d'euros pour l'écologie

Plus de 10 millions d'euros récoltés, des centaines de milliers de personnes touchées... Peu politique, l'évènement caritatif Z Event; dédié cette année à l'écologie, lui offrira cependant une "caisse de résonance incroyable". Pendant plus de cinquante heures, les participants réunis dans une même pièce vont « streamer » (diffuser du contenu en direct) sur leurs chaînes Twitch respectives. Les streamers vont encourager les spectateurs à réaliser des dons.

Esport : les collectivités mettent leur grain de sel

Des collectivités veulent accompagner et encadrer le sport virtuel. Certaines collectivités y ont vu une opportunité sur le plan économique. De nombreuses villes organisent depuis plusieurs années des compétitions d'e-sport plus ou moins importantes pour les retombées économiques générées, l'attractivité du territoire ou le développement du tourisme. D'autres compte également l'utiliser pour tisser un lien avec les jeunes et les attirer vers la pratique sportive.

en situation de handicap face aux « galères »

Dans sa rubrique « Hors-terrain », 20 Minutes explore de nouveaux espaces d'expression du sport, inattendus, insolites, astucieux ou en plein essor. Cet article s'intéresse à l'e-sport, et à la place des joueurs en situation de handicap dans ce domaine encore jeune. S'ils sont de plus en plus nombreux, il reste beaucoup à faire pour leur inclusion, notamment sur la question du matériel, de la réglementation, et de l'organisation des tournois.

PRN Sport Innovations du ministère des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques

CREPS des Pays de la Loire
5 avenue de la Babinière
44230 La Chappelle-sur-Erdre
prn-si@creps-pdl.sports.gouv.fr



Directrice de publication : Fabienne BOURDAIS
Équipe éditoriale : Aude REYGADE, Gérard BAUDRY,
Samuel SOUFFOY, Maxime LEBLANC et Simon OLIVEAU
Crédits photos : iStock

Cet e-mail a été envoyé à {{ contact.EMAIL }}.
Vous avez reçu cet email car vous vous êtes inscrit sur la liste de diffusion du
Pôle Ressources National Sport Innovations.

[Se désinscrire](#)

