

À LA UNE

ÉCONOMIE DU SPORT

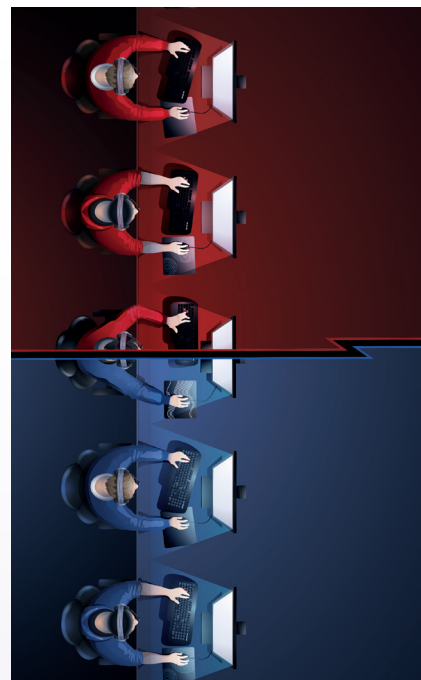
En France, le secteur de l'esport a triplé en trois ans

C'est le constat dressé par la dernière étude publiée par le CDES : le premier Observatoire économique de l'esport. À travers cet observatoire, le CDES et Paris&Co (agence d'innovation territoriale de la ville de Paris) ont étudié l'évolution du poids économique du secteur de l'esport en France entre 2019 et 2022. Une étude publiée en 2021 (étude PIPAME) évaluait à 50 millions d'euros le poids du secteur pour l'année 2019. L'Observatoire économique de l'esport estime ce chiffre à plus de 141 millions d'euros pour l'année 2022, ce qui représente une augmentation de 182 % sur la période étudiée. À noter que le poids économique du secteur est ici défini comme la somme des chiffres d'affaires générés sur le territoire français par les acteurs économiques, à travers une activité dans l'esport. À ce triplement du chiffre d'affaires du secteur, on note également une augmentation du nombre d'emplois générés par l'esport en France. De 650 en 2019, nous estimons que le secteur est passé à 1 017 emplois directement générés en 2022, soit une augmentation de 56 % en trois ans. Ces chiffres éloquent témoignent du dynamisme économique d'un secteur particulièrement jeune, dès lors que 30 % des acteurs recensés dans le cadre de l'étude ont émergé après 2019.

Malgré l'évolution positive de ces indicateurs clés, il existe certaines ombres au

tableau. Premièrement, l'esport semble se caractériser par une forte concentration des revenus, dans la mesure où les 10 plus gros acteurs représentent 70 % du chiffre d'affaires global du secteur. Le constat est similaire en termes d'emploi : si le nombre d'ETP moyen par structure est d'environ 11 en 2022, le nombre d'ETP médian est de 5. Cet écart entre les indicateurs moyen et médian démontre la présence d'un nombre restreint d'acteurs concentrant les emplois tandis que la majorité du secteur est constituée de TPE et de PME. Nous avons également étudié l'évolution des levées de fonds du secteur entre 2019 et 2022 afin d'analyser la capacité de ce dernier à attirer les investissements. Si, le montant global de fonds levés est moins élevé en 2022 (22,5 millions d'euros) qu'en 2019 (29 millions d'euros selon l'étude PIPAME), on note en parallèle une diversification de la typologie des acteurs ayant recours à des levées de fonds. Ainsi, si les investissements tendent à se rationaliser, l'environnement économique du secteur se diversifie fortement.

Outre l'analyse quantitative évoquée précédemment, l'Observatoire économique de l'esport fournit une analyse qualitative basée sur des entretiens menés avec des acteurs du secteur (éditeurs de jeux vidéo, collectivités territoriales, etc.). Cette analyse permet notamment d'expliquer les tendances d'évolution du secteur et de recontextualiser



© Homunkulus28

les données évoquées en partie quantitative. En résumé, il semble que le secteur de l'esport soit aujourd'hui en phase de consolidation économique et se lance dans une quête d'un modèle économique pérenne. Les éditeurs de jeux devraient jouer un rôle central dans la stabilisation du secteur, notamment vis-à-vis des équipes professionnelles. En parallèle, une politique publique de l'esport émerge dans de nombreux territoires, ce qui contribue au dynamisme du secteur.

A.R.

[<https://cdes.fr>]