

# BAROMÈTRE FRANCE ESPORTS 2022

## 10 800 000 <sup>+1,4M</sup>

CONSUMMATEURS OU PRATIQUANTS

Soit **22%** des internautes 15+

12%

7%

3%

**6M** <sup>+0,8M</sup>  
uniquement  
consommateurs

**3,5M** <sup>+0,9M</sup>  
consommateurs et  
pratiquants

**1,3M** <sup>+0,3M</sup>  
uniquement  
pratiquants

## QUI SONT LES JOUEURS D'ESPORT ?

**JOUEUR GRAND PUBLIC**

**9,8 MILLIONS** <sup>+0,1M</sup>

**20%** des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement  
. SANS classement  
. SANS compétition

48% 52% 25-34 ans **22%** CSP+ **38%**  
15-24 ans Moyenne CSP+ Internetautes 15+ : 28%

**ESPORTIF LOISIR**

**2,8 MILLIONS** <sup>+0,1M</sup>

**5,8%** des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement  
. AVEC classement  
. SANS compétition

71% 29% 25-34 ans **26%** CSP+ **29%**  
15-24 ans Moyenne CSP+ Internetautes 15+ : 28%

**ESPORTIF AMATEUR**

**2 MILLIONS** <sup>+0,5M</sup>

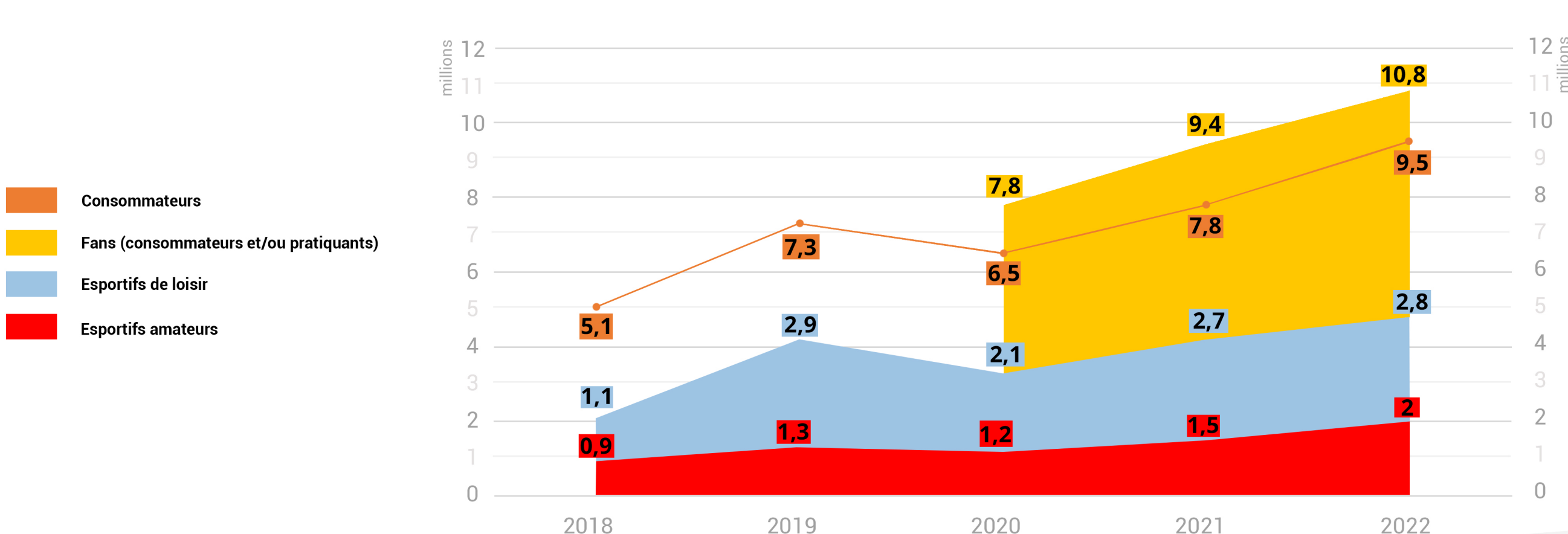
**4%** des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement  
. AVEC classement  
. AVEC compétition

94% 6% 25-34 ans **37%** CSP+ **45%**  
15-24 ans Moyenne CSP+ Internetautes 15+ : 28%

## DÉVELOPPEMENT DE L'ESPORT

ÉVOLUTION DU NOMBRE D'ESPORTIFS AMATEURS, D'ESPORTIFS DE LOISIR ET DE CONSOMMATEURS ENTRE 2018 ET 2022



## À QUOI JOUENT-ILS ?

**GENRES DE JEUX**

29% 21% 20% 18% 8%

Course arcade Jeux tirs Battle royale Jeux sports Jeux combats

**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT**  
(Parties non classées)

Moins de 5h 29% 60% 11% Plus de 5h

**GENRES DE JEUX**

32% 30% 20% 13% 13%

Battle royale Jeux tirs Jeux sports Course arcade Arènes Combat

**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT**  
(Parties classées ou non)

Moins de 5h 10% 49% 41% Plus de 5h

**GENRES DE JEUX**

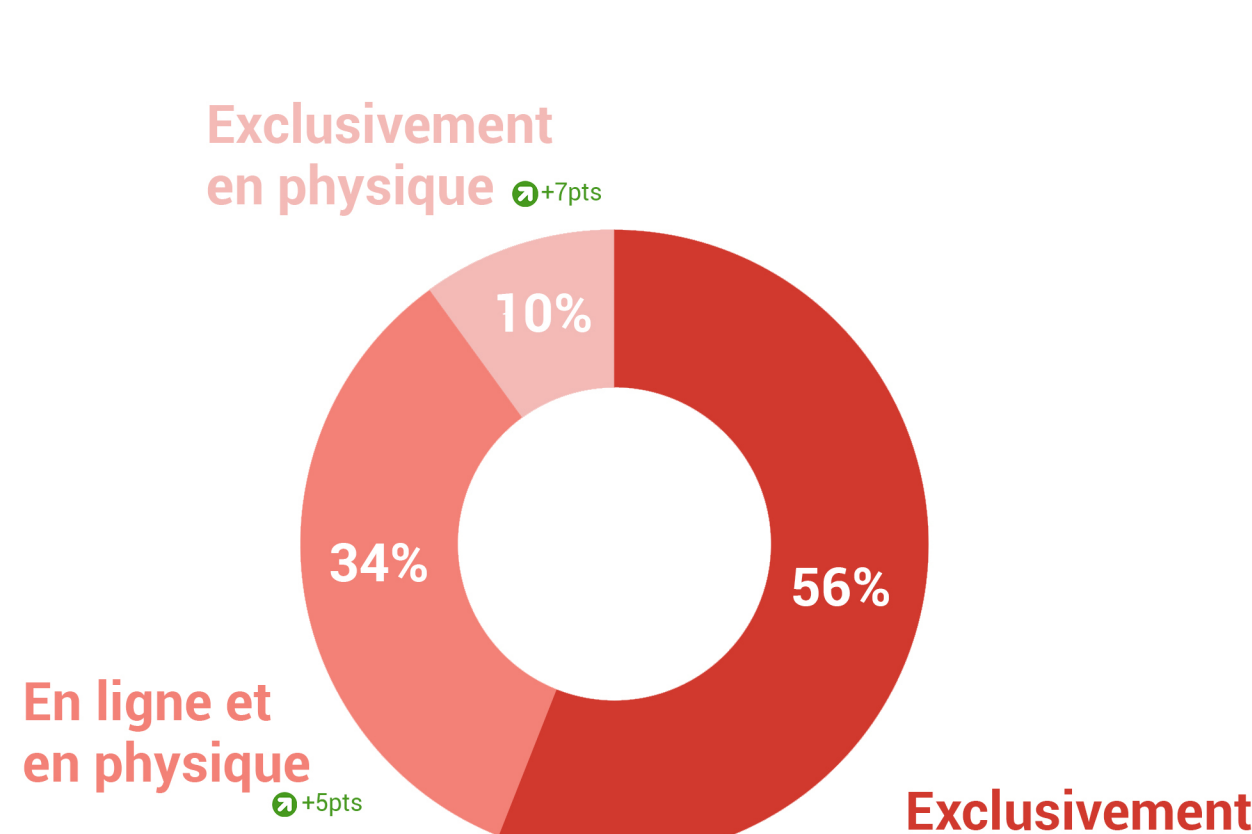
64% 57% 20% 19% 17%

Jeux tirs Arènes Combat Battle royale Jeux combats Sport arcade

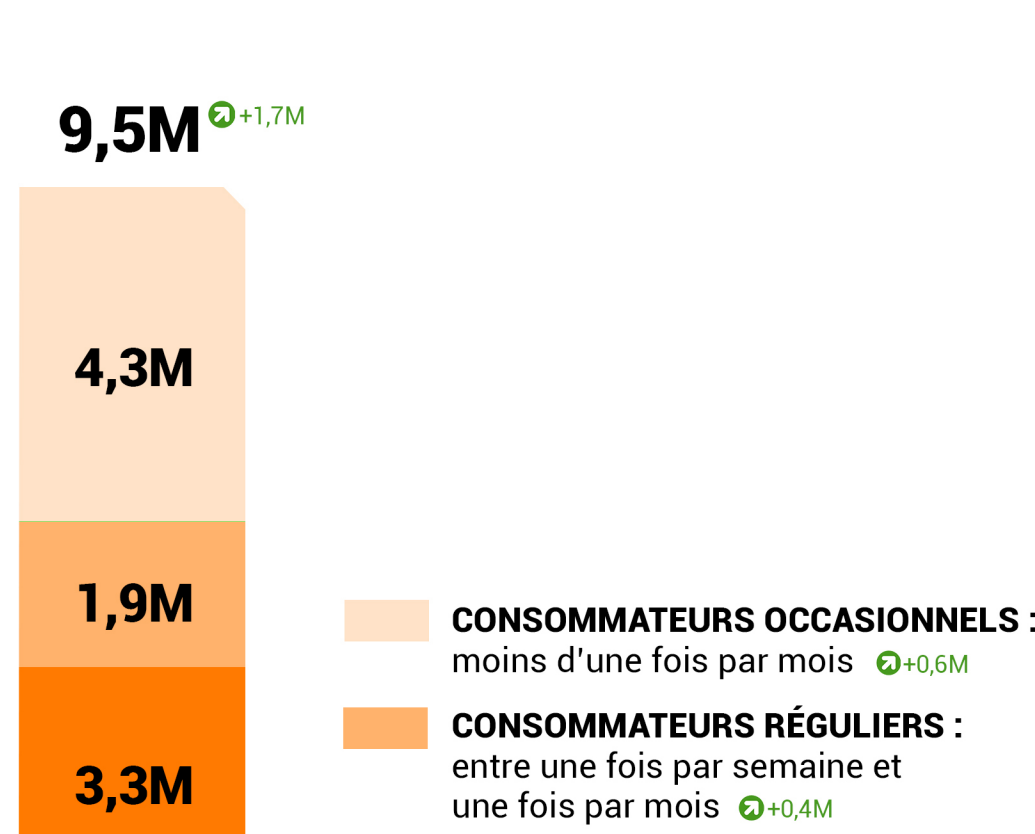
**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE AU JEU VIDÉO D'AFFRONTEMENT**  
(Parties classées ou non)

Moins de 5h 5% 20% 75% Plus de 5h

## OÙ SE DÉROULENT LES COMPÉTITIONS ?



## QUELLE FRÉQUENCE DE CONSOMMATION ?



## QUE REGARDENT-ILS ?

Consommateurs **49%**

Sur place (1 fois par an) **11%**

Sur internet (1 fois par semaine) **7%**

Sur TV (1 fois par an) **22%**

**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT**

Moins de 5h 51% 47% 2% Plus de 5h

**JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION**

1 2 3 4 5

FORTNITE FIFA 22 VALORANT LEAGUE OF LEGENDS ROCKET LEAGUE

33% 23% 16% 14% 7%

Consommateurs **73%**

Sur place (1 fois par an) **19%**

Sur internet (1 fois par semaine) **19%**

Sur TV (1 fois par an) **28%**

**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT**

Moins de 5h 27% 65% 8% Plus de 5h

**JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION**

1 2 3 4 5

LEAGUE OF LEGENDS FORTNITE FIFA 22 VALORANT ROCKET LEAGUE

30% 24% 22% 12% 11%

Consommateurs **100%**

Sur place (1 fois par an) **44%**

Sur internet (1 fois par semaine) **81%**

Sur TV (1 fois par an) **14%**

**TEMPS CONSACRÉ LA DERNIÈRE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT**

Moins de 5h 0% 52% 48% Plus de 5h

**JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION**

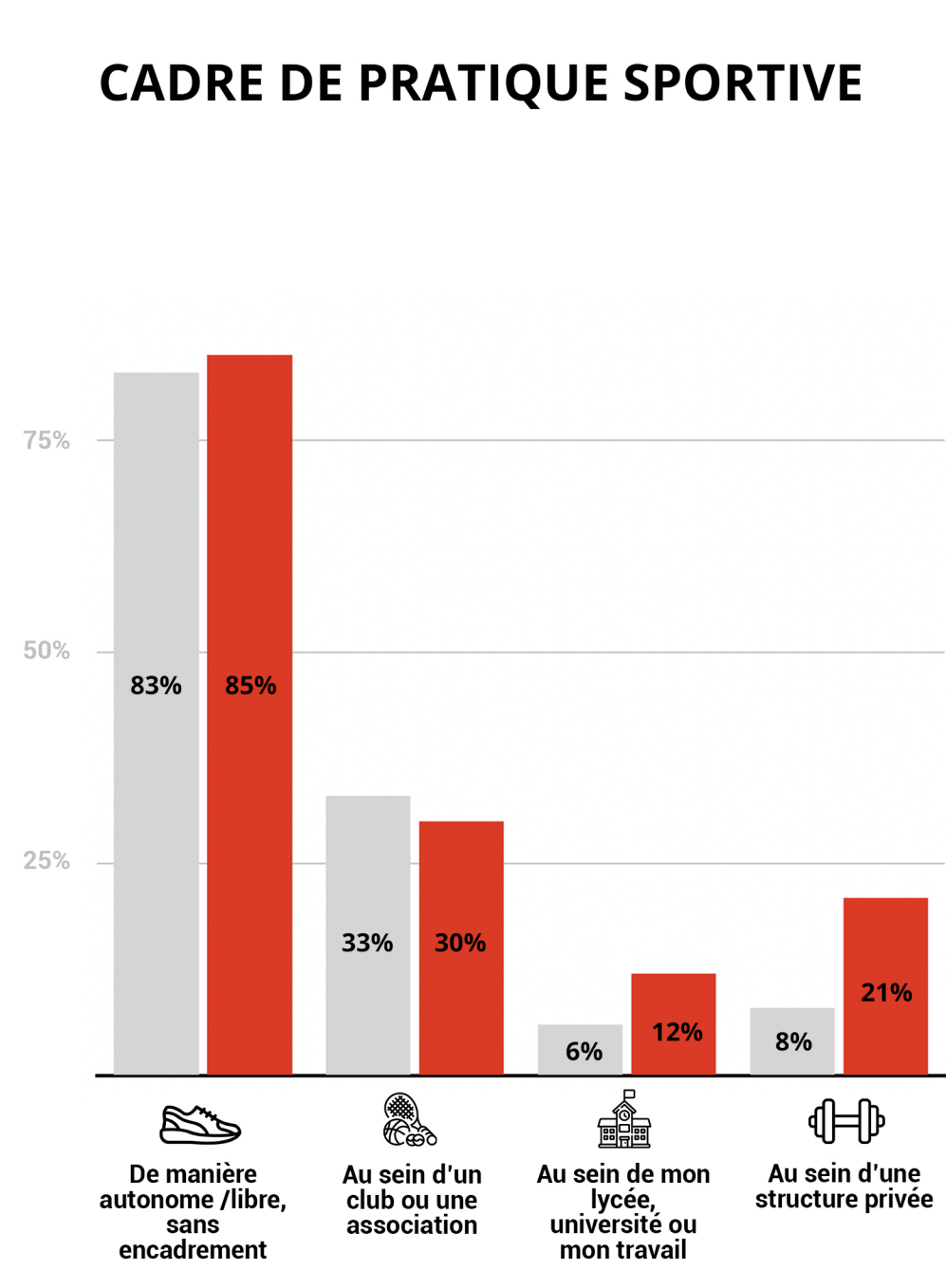
1 2 3 4 5

LEAGUE OF LEGENDS VALORANT FORTNITE ROCKET LEAGUE

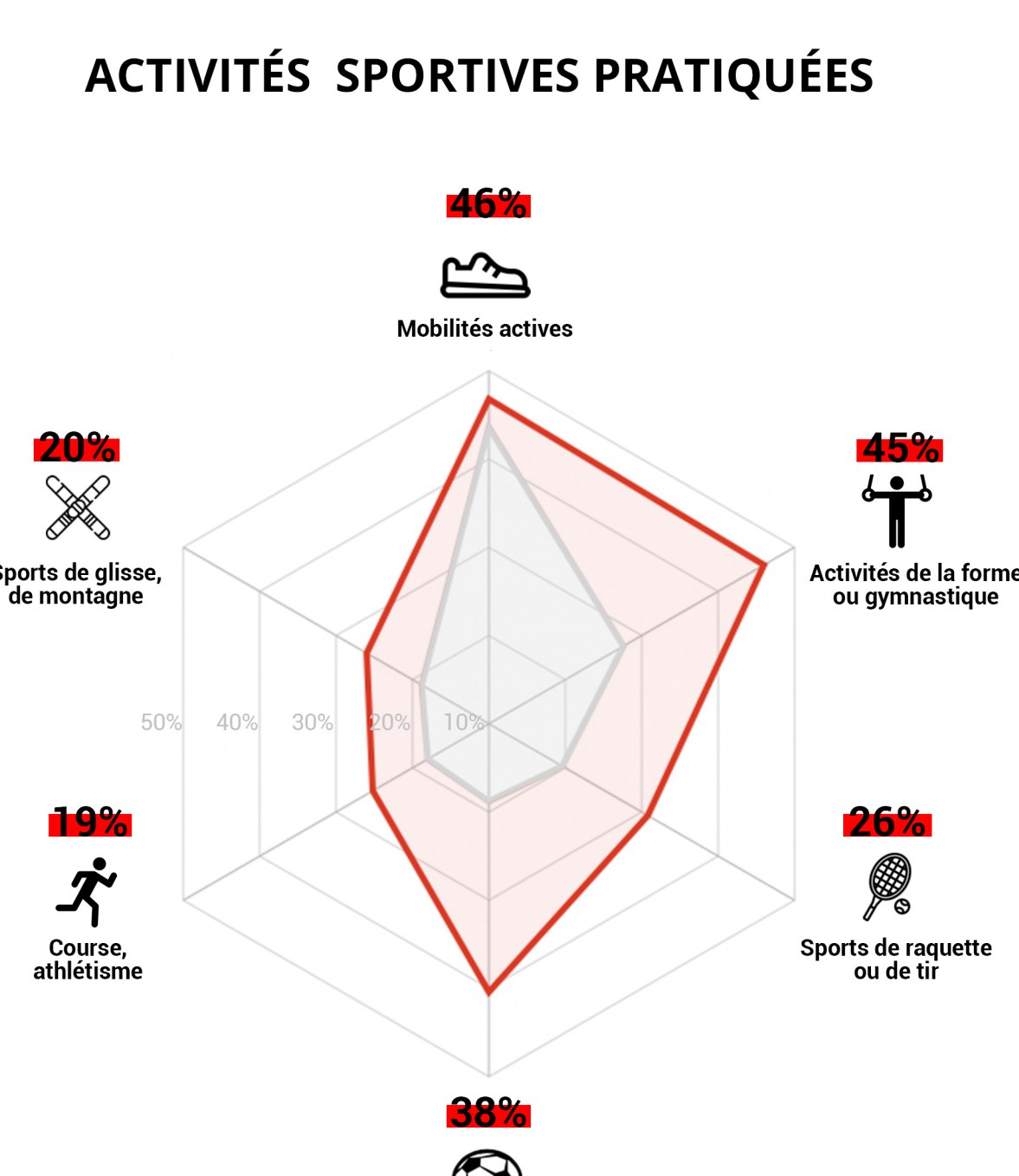
74% 38% 30% 22% 20%

## HABITUDES SPORTIVES DES ESPORTIFS AMATEURS

### CADRE DE PRATIQUE SPORTIVE

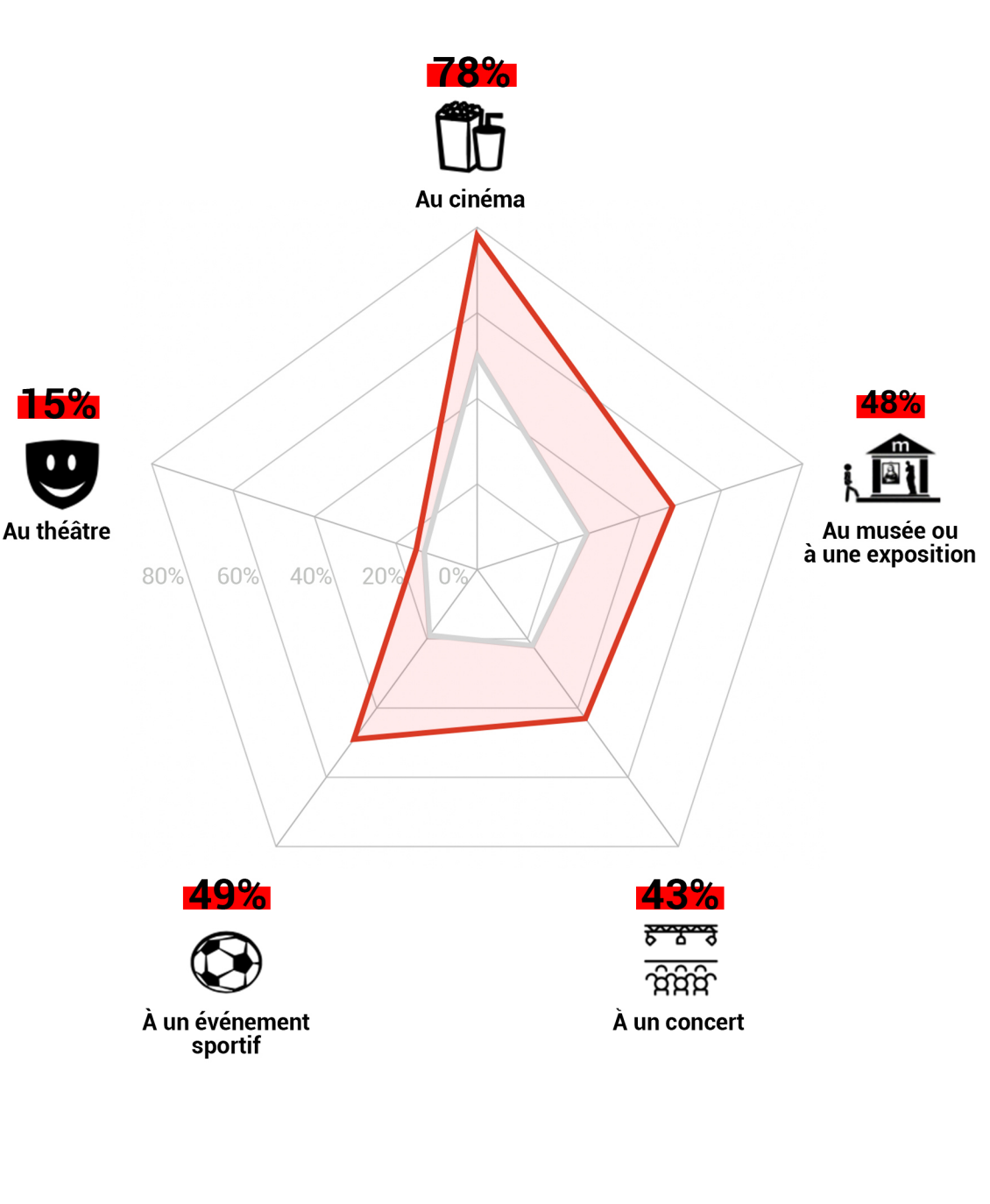


### ACTIVITÉS SPORTIVES PRATIQUÉES

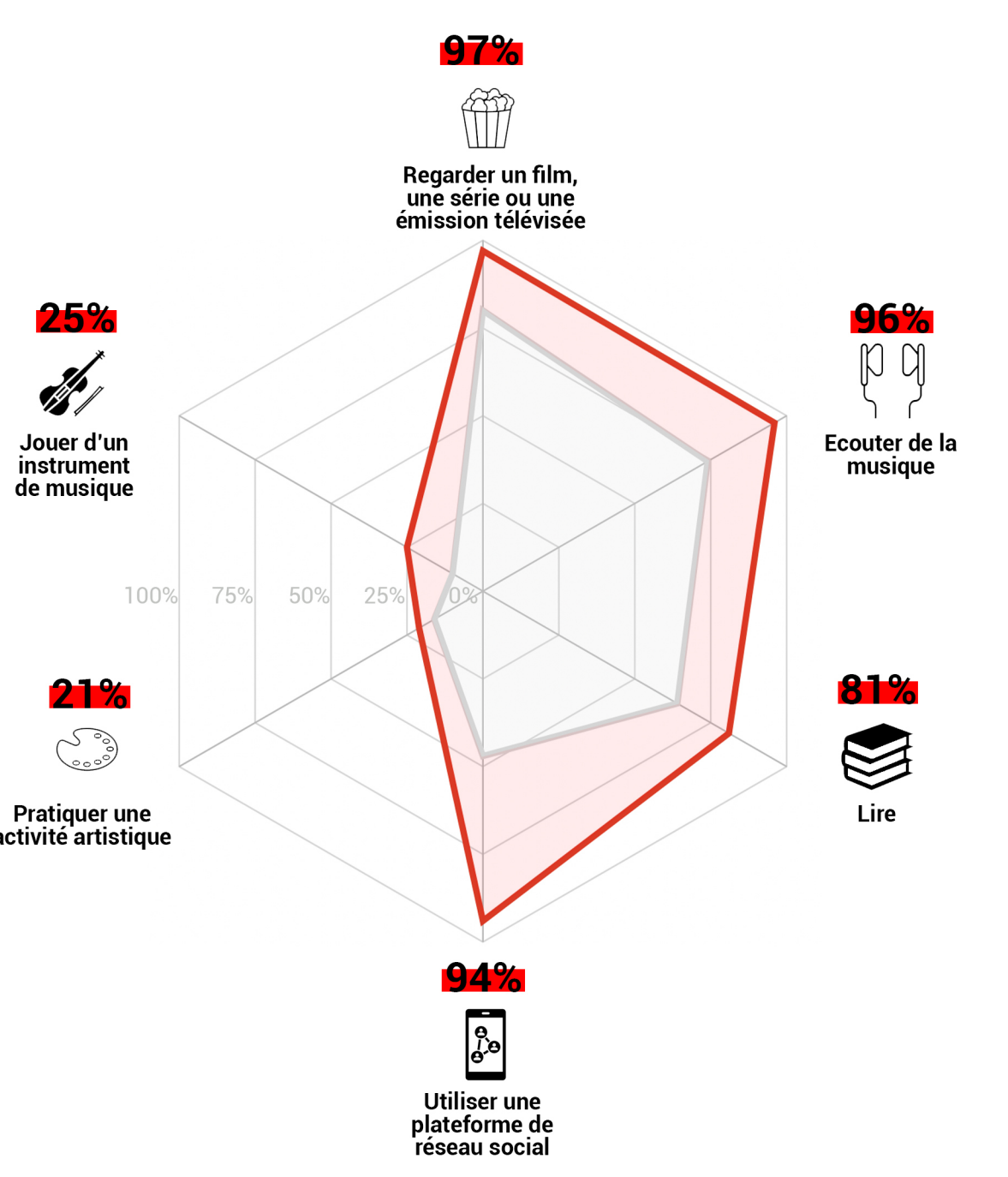


## HABITUDES CULTURELLES DES ESPORTIFS AMATEURS

### SORTIES CULTURELLES



### ACTIVITÉS CULTURELLES PRATIQUÉES



### Légende :

- ▲+X ▼-X Évolution de la position au classement vs 2021
- ⊖ Baisse vs 2021
- ⊕ Hausse vs 2021