



**GOVERNEMENT**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# «Synthèse de la cartographie des métiers de l'esport et des compétences qui leurs sont associées aujourd'hui et demain»

Premier levier des transitions numériques et écologiques, la formation des jeunes et des salariés permet de renforcer le capital humain indispensable au fonctionnement de nos entreprises et au-delà de toute la société. C'est aussi le meilleur moyen pour proposer des emplois durables et de tous niveaux de qualification sur l'ensemble du territoire.

**C'est également une des conditions majeures pour la réussite du plan France 2030 : soutenir l'émergence de talents et accélérer l'adaptation des formations aux besoins de compétences des nouvelles filières et des métiers d'avenir. 2,5 milliards d'euros de France 2030 seront mobilisés sur le capital humain pour atteindre cette ambition.**

L'appel à manifestation d'intérêt « Compétences et métiers d'avenir » s'inscrit dans ce cadre et vise à répondre aux besoins des entreprises en matière de formations et de compétences nouvelles pour les métiers d'avenir.

Dans le cadre de ce dispositif, **la réalisation de diagnostics des besoins en compétences et en formations sont financés et diffusés.**

**DIAGNOSTIC DE FORMATION**

**Avril 2022**

# Métiers et compétences de l'esport aujourd'hui.

## Méthodologie

Le consortium s'est basé sur les travaux scientifiques et les études déjà existantes afin d'établir des entretiens semi-directifs qui ont été conduits auprès d'une cinquantaine d'acteurs de l'écosystème esportif. Les entretiens effectués ainsi que les discussions informelles de vérification auprès d'experts et de professionnels regroupent ainsi la vision de l'écosystème esportif professionnel.

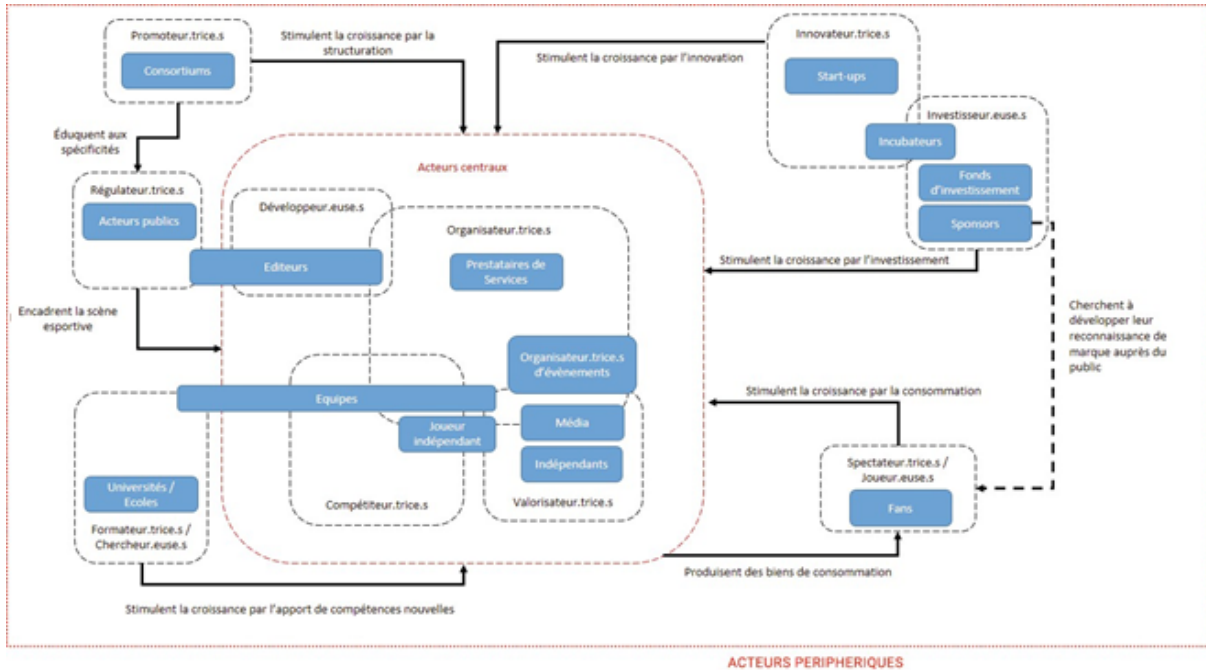
Pendant six mois, c'est toute la chaîne de valeur de l'esport qui a pu être explorée et interrogée, des éditeurs aux spectateurs en passant par les équipes ou bien encore les médias propres à l'esport. Ce sont aussi des acteurs nouveaux ou indirectement liés à l'esport qui ont été inclus dans cette étude. Cela comprend des organismes publics qui utilisent ou prévoient d'utiliser l'esport dans leurs pratiques ou bien encore des fédérations sportives qui commencent à élaborer une stratégie de positionnement. Ce sont au total plus de 30h d'entretiens auprès de plus de 50 personnes qui ont été analysées et compilées pour produire ce document.

Il est toujours nécessaire de pointer les limites inhérentes à toute enquête sur la représentativité, la méthodologie employée ou encore les conclusions. Les éléments présentés dans cette étude peuvent, et doivent, toujours être critiqués de manière constructive afin de consolider les connaissances que nous avons de l'écosystème et de s'assurer de la pertinence des informations présentées. Cependant, le processus de collecte des données et de rédaction s'est fait sous le contrôle d'experts du domaine et de chercheurs et chercheuses. De nombreux allers-retours ont été faits avec les intervenants afin de s'assurer de la qualité des données. Le consortium s'est aussi assuré de la plus grande représentativité de l'écosystème afin de confronter les points de vue et la manière dont les acteurs se perçoivent dans celui-ci. Enfin une attention particulière a été portée sur les sources académiques utilisées, les travaux de représentation notamment sont basés sur les dernières avancées scientifiques en matière d'esport. Si les principaux articles utilisés sont cités en annexe bibliographique, une bibliographie plus exhaustive a permis le cadrage de l'étude, sans pour autant avoir été notable dans les propos présentés ici. Celle-ci, inspirée des travaux de thèse et de recherche des membres du consortium peut être mise à disposition des personnes souhaitant explorer de manière plus approfondie les enjeux de la structuration de l'esport.

Le consortium FUTUReSPORT est fier de vous présenter l'aboutissement de ces six mois d'études qui représente une nouvelle pierre à la structuration de l'écosystème esportif en France.

## Nouvelle représentation du secteur de l'esport :

Dans une volonté d'optimiser les modélisations existantes, nous suggérons les représentations suivantes du secteur de l'esport. La première représentation est celle de l'écosystème esportif avec une actualisation nécessaire, faisant apparaître de nouveaux acteurs qui jouent désormais un rôle important dans son développement.



© Dr. Axel Berard, 2023

Cette visualisation se présente en deux parties. Au centre se trouvent ce que l'on peut nommer les acteurs « centraux » de l'esport, ceux dont l'activité et la production sont communément admises comme faisant partie de l'esport et que nous retrouvons dans les visualisations de Besombes. Autour des acteurs centraux, les acteurs « périphériques » de l'esport soutiennent, financent, structurent, observent, aident,...

Les éléments en NOIR représentent les grandes activités, les rôles, que l'on peut retrouver dans la pratique esportive, et que nous expliquerons ensuite. En BLEU sont les structures (ou parfois les individus) qui endossent les rôles décrits. Ce choix de représentation permet ainsi facilement de réaliser que certaines structures possèdent parfois plusieurs attributions. Ainsi une équipe peut avoir tout à la fois des activités de compétiteur.trice.s, d'organisateur.trice.s, de valorisateur.trice.s et de formateur.trice.s. Nous reviendrons sur les définitions ensuite, mais il est important de rappeler que lorsque nous évoquons des structures aux activités multiples, nous faisons références à une internalisation de la production de ces activités, et non le recours à des prestataires externes. Il est à noter que les notions de « central/périphérique » peuvent être parfois comprises comme des jugements de valeur. Les auteurs veulent insister sur le fait que tous les acteurs présentés sont nécessaires à l'esport sans distinction aucune. Leur absence signifierait la fin de l'écosystème esportif (sans spectateur.trice.s il n'y a plus d'esport professionnel car plus de public pour assister aux compétitions, de même que sans acteurs publics, il n'y a pas d'encadrement et donc pas de structuration, sans sponsor c'est le modèle économique des équipes qui est mis à mal, etc.).

### Les acteurs centraux.

Les acteurs que nous avons nommés “centraux” sont ceux dont les activités proviennent de et/ou sont tournées vers l’esport en tant qu’activité économique principale :

- Les **compétiteur.trice.s** sont les acteurs qui sont mis en avant dans l’écosystème esportif. Ce sont les joueur.euse.s et les équipes qui participent aux compétitions de manière professionnelle et récurrente. Ce sont les visages de l’esport et ont un impact direct sur le développement et la croissance de cette industrie. Ils peuvent être des joueur.euse.s professionnel.le.s, des amateurs ou des étudiants qui participent dans des tournois universitaires, bien que le circuit amateur porte d’autres enjeux qui seront développés plus tard.
- Les **valorisateur.trice.s** produisent du contenu à partir des actions des compétiteur.trice.s. Les médias et les indépendants sont les principaux valorisateur.trice.s de l’esport. Ils produisent des reportages, des documentaires, des émissions de télévision, des streams et des podcasts sur les compétitions et les joueur.euse.s. Ils jouent un rôle clé dans la promotion et la popularisation de l’esport en valorisant les actions des compétiteur.trice.s et en les diffusant au grand public.
- Les **organisateur.trice.s** sont les acteurs qui mettent en place les moyens de produire des compétitions et de capter du contenu à valoriser. Ils peuvent être des entreprises, des associations, des fédérations, des universités ou des gouvernements. Ils planifient, organisent et gèrent les compétitions et ont un impact considérable sur la qualité et la visibilité des compétitions.
- Les **développeur.euse.s** fournissent la matière utile pour les autres acteurs. Il s’agit principalement des éditeurs qui développent les jeux utilisés ensuite pour les compétitions. Ils peuvent également créer ou soutenir des nouvelles compétitions, des formats de jeux et des règles et possèdent un fort droit de regard sur l’utilisation de leurs licences.

### Les acteurs périphériques.

Autour des acteurs « centraux » de l’écosystème viennent se greffer les acteurs « périphériques » de la scène esportive :

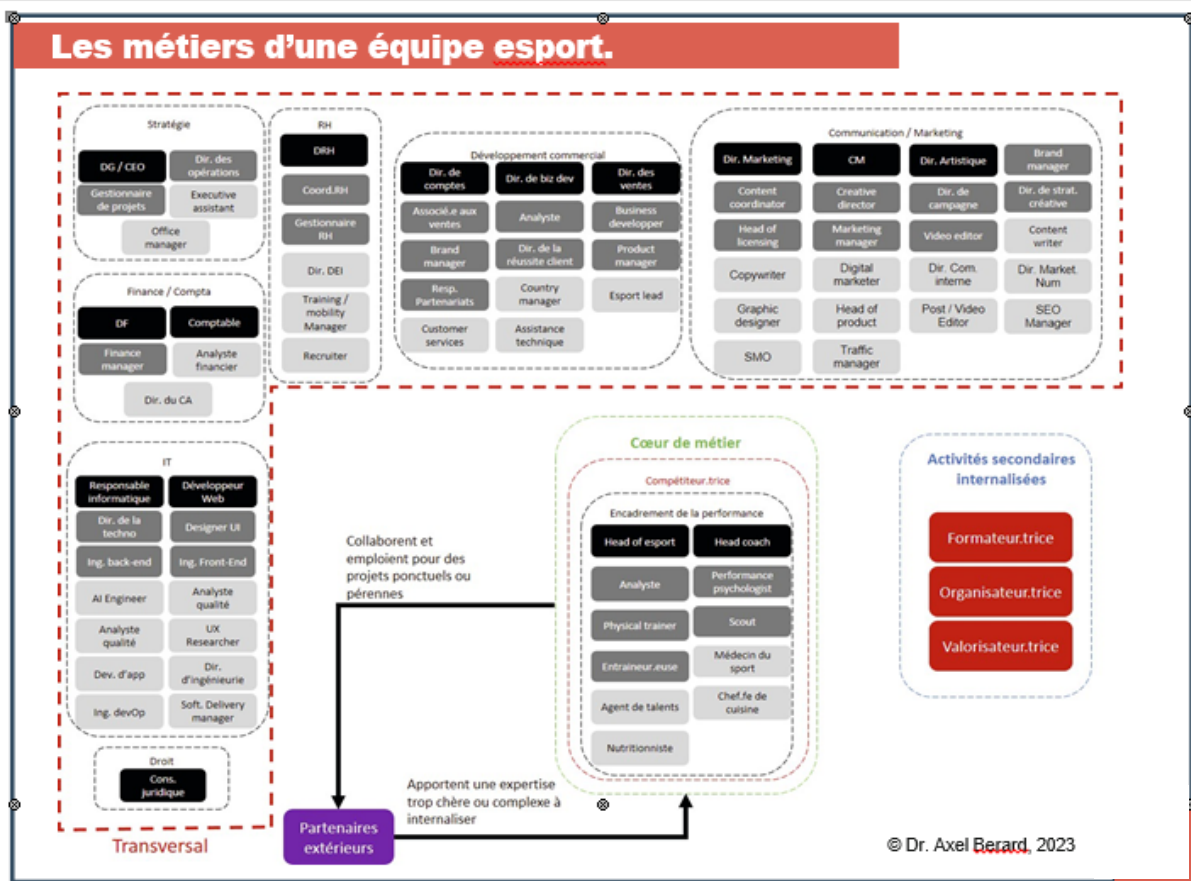
- Les **innovateur.trice.s** et **investisseur.euse.s** regroupent les start-ups, les sponsors et les autres acteurs qui investissent directement dans l’esport et créent de l’innovation. Ils aident à financer les équipes et les compétitions, et à mettre en place les nouvelles technologies et les nouveaux formats de jeux qui permettent de développer l’esport.
- Les **promoteur.trice.s** sont des acteurs qui aident à structurer l’écosystème esportif et à conseiller les régulateur.trice.s. Ce sont des associations, des fédérations, des entreprises ou des individus qui ont une expertise sur les questions liées à l’esport. A titre d’exemple, en France, France Esports apporte son expertise via de nombreux acteurs pour accompagner le développement de l’écosystème français et aider les régulateur.trice.s.

- Les régulateur.trice.s sont les acteurs qui encadrent légalement les compétitions et la pratique, investissent et offrent l'utilisation d'infrastructures. Ils.Elles peuvent être des autorités gouvernementales (Etat, régions, villes) ou des éditeurs de jeux vidéo qui contrôlent les compétitions en utilisant leur droit de propriété intellectuelle. Ils.Elles ont un impact sur la réglementation et la légalité des compétitions mais aussi sur la dynamique de structuration pour les années qui viennent.
- Les formateur.trice.s/chercheur.euse.s sont les acteurs qui dispensent des cours, des formations et font de la recherche sur l'esport. Les universités et les écoles sont les principaux formateur.trice.s, avec de plus en plus d'équipes qui proposent des formations. Les chercheur.euse.s travaillent également sur l'esport pour comprendre les tendances, les impacts et les opportunités de l'esport. Par la formation et la recherche, ils participent indirectement à la structuration et la pérennisation de l'écosystème sportif.

Maintenant que le panorama de l'écosystème sportif est dressé, il est temps de venir explorer la diversité des métiers qui existent aujourd'hui au sein de cet écosystème, afin d'établir ensuite une carte des compétences et des responsabilités dans l'écosystème sportif. La cartographie des métiers proposée par Nicolas Besombes ne permettait pas de se repérer en fonction des types de structures considérées. Alors que son approche était holistique, proposant une visualisation de tous les métiers sur un schéma unique, nous proposons une approche sectorielle, définie par les catégories décrites dans le schéma précédent.

Cette approche particulière et originale possède plusieurs avantages, le premier est d'orienter les personnes souhaitant travailler dans une structure donnée en leur fournissant une liste qui se veut exhaustive des métiers possibles dans celle-ci (bien qu'il soit impossible d'être parfaitement exhaustif, tant les modèles peuvent différer d'une structure à l'autre). Le second avantage est de mettre en lumière les fonctions dites transversales, dont les compétences ne sont pas spécifiques à l'esport mais dont l'importance est vitale pour soutenir toutes les structures. Enfin, cette visualisation permet aussi aux professionnels de se positionner et de réfléchir à leur propre structuration. Ces infographies se veulent être des boussoles utiles à l'écosystème en suggérant des priorisations dans les recrutements et la répartition des tâches de l'entreprise.

**Exemple de visualisation avec les métiers dans une équipe esport (liste exhaustive dans le rapport complet) :**



Chaque infographie de ce rapport est construite de la façon suivante : Les encadrés en noir et pointillé décrivent la fonction principale des métiers présentés (un CEO aura des attributions principalement liées à la stratégie, quand un DRH aura des fonctions avant tout liées aux ressources humaines). Les métiers prioritaires à chaque fonction sont écrits en noir. Ainsi un.e directeur.trice marketing sera sûrement le premier métier à recruter si l'on veut développer la fonction marketing. Les métiers importants pour améliorer la fonction considérée sont écrits en gris foncé. Dans notre exemple, on pourra associer un.e chef.fe de produit au directeur marketing.

## Les compétences & attributions des métiers de l'esport

La première partie de ce rapport, basée sur les nombreux entretiens réalisés avec une grande diversité d'acteurs de l'esport, a permis une catégorisation très large, sinon exhaustive, des métiers de l'esport. La partie suivante va reprendre ces métiers en y associant les compétences inhérentes. L'objectif est de fournir rapidement une compréhension des enjeux portés par chaque métier afin d'aider l'écosystème à normaliser les attributions et les intitulés d'un poste donné. Il est en effet important pour un secteur donné d'employer un vocabulaire qui revêt la même signification pour tous les acteurs qui le composent.

Ici encore nous insistons sur le fait que ces fiches de poste sont dans une logique de suggestion et non de prescription auprès des professionnels de l'esport. Nous souhaitons, tout comme pour les visualisations précédentes, offrir des outils faciles d'accès et d'usage afin que leur utilisation se répande facilement et puisse bénéficier au plus grand nombre. Enfin ces descriptions ont aussi pour vocation d'aider les personnes voulant s'insérer sur le marché de l'esport à identifier les métiers les plus en adéquation avec leurs compétences, ou bien d'identifier les compétences que ces personnes doivent développer pour atteindre le poste visé.

**Exemple de présentation des métiers des équipes (liste exhaustive dans le rapport complet) :**

<b>MANAGER</b>	
<b>HEAD COACH</b>	<b>Planifier et organiser des entraînements et des matchs</b>
	<b>Analyser la performance</b>
	<b>Maîtriser les mécaniques du jeu considéré et les stratégies qui en découlent</b>
	<b>Gérer une équipe</b>
	<b>Communiquer</b>

## Suggestions de filières universitaires de formation

De la même manière que nous avons présenté les fiches de poste, nous suggérons maintenant une présentation inédite pour ces métiers, en organisant leur présentation en fonction des filières de formation qui peuvent développer les compétences évoquées.

Il est ici encore important de rappeler le caractère suggestif et non prescriptif. Nous n'affirmons nullement que l'accès à ces métiers impose obligatoirement de suivre telle ou telle formation. De même nous ne suggérons pas que les recruteurs doivent exiger impérativement un diplôme de telle ou telle filière pour un métier donné.

Nous souhaitons également affirmer que la plupart des compétences, de l'aveu même des personnes interrogées, sont transversales ou non spécifiques à l'esport. Par ailleurs, beaucoup de parties prenantes de l'esport rappellent le caractère incertain des carrières dans ce secteur, et insistent sur l'importance d'avoir un diplôme et des compétences qui peuvent être valorisés dans d'autres secteurs d'activités.

Enfin nous savons que l'écosystème sportif est constitué d'un grand nombre de personnes autodidactes ou n'ayant pas suivi des cursus classiques. Nous insistons donc sur le fait qu'un diplôme n'est pas un gage de qualité mais un indice de la maîtrise de certaines compétences. La diversité des profils et des parcours est une chance et une force de l'écosystème sportif et une raison de sa résilience. Cette particularité est donc pleinement souhaitable et doit être encouragée.

Enfin il est tout à fait possible que certaines filières soient capables de développer les compétences d'un métier qui ne soit pas indiqué. Cela tient au fait que nous avons indiqué le cœur des formations pour plus de clarté, mais que certaines compétences puissent être développées à la marge. Ainsi une filière science de gestion peut éventuellement développer des compétences en comptabilité / gestion ou en communication/marketing. Il existera toujours des zones grises dans les attributions et les compétences développées par les universités de même qu'il y aura toujours des similarités d'enseignement entre deux filières (transversalité des enseignements).



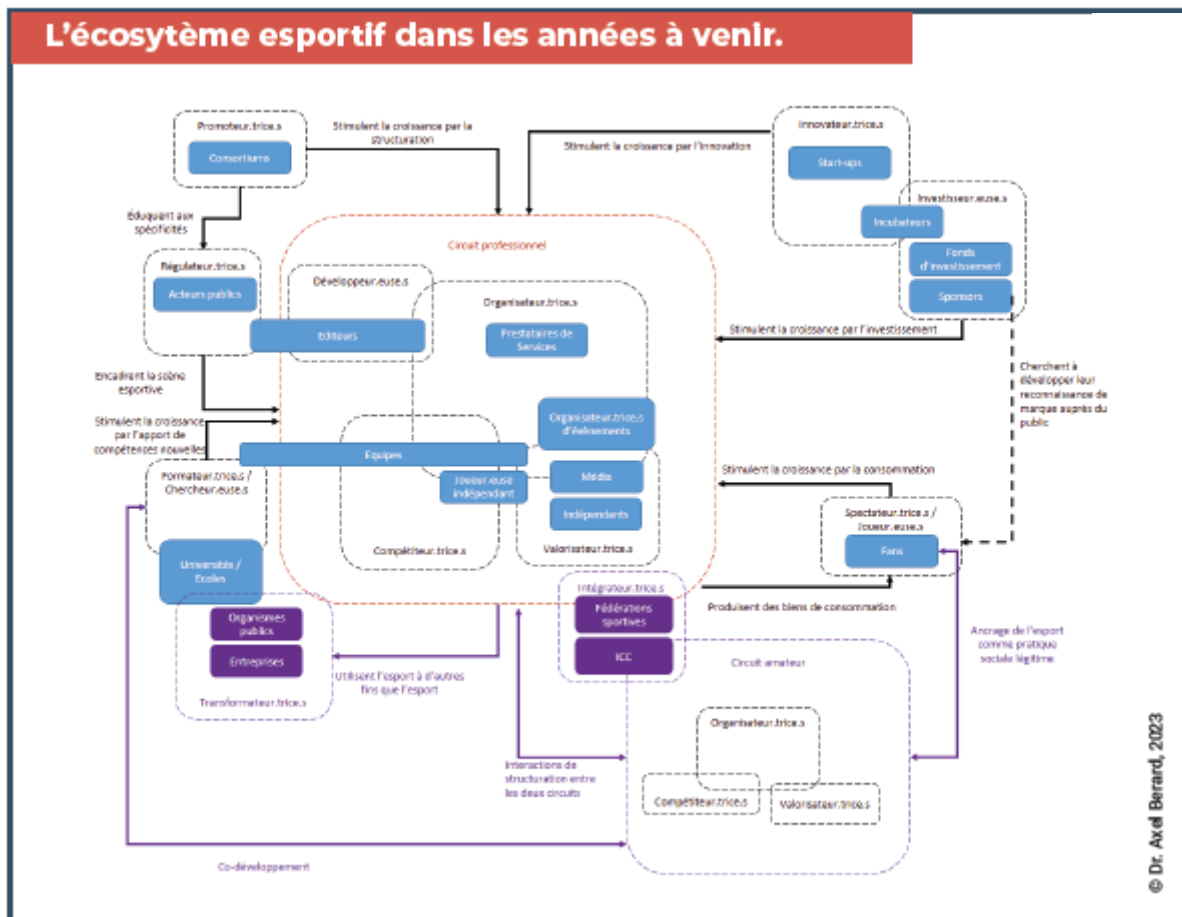
Exemple de suggestion de filières (liste exhaustive dans le rapport complet) :

<b>STAPS</b>	<b>COMPÉTITEUR.TRICE.S</b>
	Head Coach
	Head of Esports
	Analyste d'équipe
	Performance Psychologist
	Physical Trainer
	Dietician & Nutritionist
	Sport Medicine Physician
	<b>FORMATEUR.TRICE.S</b>
	Entraîneur universitaire

# Retour sur les entretiens avec les acteurs de l'écosystème.

## Une visualisation de l'écosystème pour les années à venir

Comme l'ont évoqué les personnes interrogées, il est important d'affirmer que l'écosystème sportif va faire face à de nombreux défis, va voir apparaître de nouveaux métiers et de nouveaux acteurs au cours de son développement, va se professionnaliser progressivement et va diffuser de plus en plus largement auprès du grand public. C'est dans un souci d'intégration de ces nouveaux acteurs que nous suggérons un enrichissement de la représentation de l'écosystème présentée en début de ce travail.



Par rapport à la version simplifiée, nous voyons apparaître trois grands ensembles qui enrichissent la visualisation

- Les transformateur.trice.s sont les acteurs qui vont utiliser l'esport à d'autres fins que son usage principal qui est le jeu en lui-même. Ainsi nous avons trois grands types de structures qui vont entrer dans cette catégorie.

- Les organismes publics qui voient dans l'esport un moyen d'atteindre d'autres objectifs. Cela peut par exemple être les missions locales qui utilisent l'esport pour aider à la réinsertion professionnelle, ou bien encore les associations qui utilisent l'esport pour créer un lien entre des populations.
  - Les seconds sont les entreprises qui peuvent voir dans l'esport un moyen de recrutement. Celles-ci se basent en effet sur les travaux des universitaires pour détecter des compétences développées par la pratique esportive. Elles peuvent aussi utiliser l'esport à des fins de cohésion des équipes, dans un cadre plus ludique.
  - Enfin les derniers acteurs entrant dans cette catégorie seront certainement les établissements du secondaire et de l'enseignement supérieur, avec le développement de la recherche de l'esport comme terrain d'étude. Bien que la littérature scientifique soit encore très peu développée, un grand nombre de recherches sont à entreprendre ouvrant un nouveau champ d'étude. De la même manière que l'industrie du sport peut être prise pour exemple pour développer et exemplifier des connaissances, celle de l'esport pourrait servir de cas d'étude pour des notions non esportives. Ainsi, il ne sera pas surprenant à l'avenir de prendre l'exemple de la finale des LEC en 2023 à Montpellier pour parler des notions ayant trait au management événementiel, ou bien d'évoquer la gestion des joueur.euse.s professionnels pour parler de notions de comportement organisationnel et de psychologie de la performance.
- Les intégrateurs sont les organismes qui veulent s'inscrire dans la pratique de l'esport en plus de leur activité principale, souvent dans une logique de produit d'appel à leur pratique initiale. Ce sont donc des acteurs non-endémiques qui commencent à s'implanter ou à minima construire une stratégie d'implantation pour les années qui viennent.
- Comme l'évoquent les fédérations sportives en entretien, il y a une problématique forte dans l'attraction et la rétention des licenciés en clubs, notamment sur la tranche des 16-25 ans. Or l'esport est à l'inverse une pratique assez ancrée dans les habitudes de cette tranche d'âge. Les fédérations voient donc dans l'esport un moyen d'attirer les personnes pour inciter à venir régulièrement dans les lieux physiques, créant des habitudes mais aussi des opportunités pour pratiquer d'autres activités. Il est donc probable que prochainement nous assistions à une implication de plus en plus forte des fédérations dans la pratique de l'esport. Les stratégies possibles sont pléthores et peuvent impacter grandement le dynamisme de l'écosystème.
- De la même manière les ICC, industries culturelles et créatives, peuvent voir dans l'esport le même levier de développement que les fédérations sportives. Nous pouvons ainsi penser aux expérimentations qui ont eu lieu dans certains cinémas en France pour diffuser la finale du championnat français de League of Legends.

## Quels seront les nouveaux métiers de l'esport ?

Il est toujours extrêmement difficile de prédire l'avenir et d'affirmer avec conviction que l'écosystème sportif évoluera dans telle ou telle direction. Bien évidemment des projections existent, nous pouvons ainsi citer les différents rapports de Newzoo qui prédisent une croissance constante du marché de l'esport. Toutes les analyses semblent en effet confirmer que l'économie de l'esport ne peut être amenée qu'à croître. Le marché est encore jeune, la pratique est répandue, le pouvoir d'achat des spectateur.trice.s est en augmentation à mesure que ceux-ci vieillissent et entrent dans la vie active, etc. Cependant une croissance économique ne nous indique nullement quels vont être les besoins en compétence ni les nouveaux métiers qui vont émerger dans les années qui viennent. Pour tenter cet exercice périlleux de prédiction, nous avons analysé plus précisément les propos tenus par les personnes interrogées afin de mieux comprendre les différents enjeux et scénarios évoqués.

Bien évidemment nous pouvons commencer par **les nouveaux métiers qui vont avoir un intérêt pour les structures**. Répondant à des problématiques nouvelles ou des besoins nouveaux, il est difficile de les nommer tous, car ceux-ci n'existent pas encore. Nous pouvons ainsi imaginer que si la réalité virtuelle prend une place plus importante dans les habitudes des spectateur.trice.s et du grand public, de nouveaux métiers liés à la promotion, ou la valorisation de compétitions peuvent s'envisager. De même le déploiement de l'intelligence artificielle aura peut-être un intérêt pour des structures sportives et des postes seront dédiés à son utilisation et son incorporation. Toutes les innovations peuvent potentiellement avoir un rôle dans la structuration de l'écosystème, et il convient de garder un œil ouvert sur celles-ci.

Par ailleurs **d'autres métiers qui n'existent pas dans l'écosystème sportif mais existent ailleurs** vont peut-être s'inviter dans les années qui viennent. Ainsi les spécialistes des capacités oculo-motrices peuvent venir éventuellement renforcer à la marge les performances des joueur.euse.s de la même manière que le font actuellement les data analyst ou bien encore les psychologues de la performance. **Ces ajouts sont**, dans la taxonomie que nous avons présentée précédemment sur les visualisations des métiers par structure, **des métiers utiles**. C'est-à-dire que ceux-ci ne peuvent venir qu'en dernière étape de la structuration des entités sportives. Ces métiers créent la différence marginale qui permet de gagner en compétitivité. Il est donc fort probable que les nouveaux métiers qui n'existent pas encore apparaissent dans un premier temps dans les structures les plus développées de l'écosystème sportif et ne représenteront des recrutements que de l'ordre de la dizaine en France.

Les potentiels de recrutement et d'employabilité les plus forts se trouvent sans doute ailleurs, concomitamment à la croissance de l'écosystème sportif dans son ensemble et de ses sources de financement. Puisque les métiers de l'esport sont très nombreux, comme nous avons pu le constater précédemment, **il n'est donc nul besoin d'imaginer de nouveaux métiers**. De la même manière que pour le monde sportif, ou les entreprises du numérique, **une maturation de l'écosystème et un meilleur financement de celui-ci va nécessiter une plus grande professionnalisation**, une plus grande expertise et une plus grande répartition des fonctions au sein des structures. Cependant cette maturation nécessite des investissements volontaires et continus afin d'atteindre la taille critique qui permet à l'esport d'être auto-suffisant. **Le nombre d'emplois créés au sein des structures existantes, ou la création de nouvelles structures sur le territoire sont totalement tributaires des politiques volontaristes des acteurs publics** et des participations des acteurs privés non endémiques. Il est difficile de prévoir le bassin d'emplois qui sera créé dans le futur. Cependant nous pouvons constater que le nombre des métiers peut être très élevé au sein des structures. De nouvelles équipes, de nouveaux événements sur le

territoire, de nouveaux médias entraîneraient mécaniquement une augmentation des besoins en emplois et en compétences. Plus les financements pour ceux –ci seront abondants, plus les emplois créés seront importants.

En outre, **l'arrivée de nouveaux acteurs peut être potentiellement génératrice de nouveaux emplois.** Dans la catégorie des innovateur.trice.s, les start-ups créent des emplois en répondant à un besoin de l'écosystème. L'intensité des recrutements et des créations d'entreprises est cependant conditionnée à la taille du marché sportif en France, et donc tributaire des investissements faits par le public et le privé. Ici aussi les potentialités peuvent être grandes mais difficiles à estimer du fait que les financements sont dépendants des volontés des acteurs nommés.

**Les intégrateurs représentent, dans les nouveaux entrants, un fort potentiel de croissance, avec en premier lieu les fédérations sportives.** Celles-ci commencent à se positionner vis-à-vis de la pratique sportive et à dessiner une stratégie pour le long terme. Les contours que prendront ces stratégies définiront à l'avenir les besoins en compétences. Les fédérations sportives sont déjà implantées sur tout le territoire, ont l'habitude d'organiser des tournois et possèdent de nombreux formateur.trice.s dans leurs clubs. Si les fédérations décident désormais de former et d'encadrer une pratique amateur ou compétitive de l'esport au sein de leur club, **il est indéniable que les besoins en compétences et en recrutement seront importants.** Il faudra en effet former les formateur.trice.s, créer un écosystème d'accompagnement et de mise à jour des connaissances autour de la pratique sportive et de son encadrement. Il faudra aussi éventuellement accompagner la mise en place et la gestion de circuits compétitifs internes aux fédérations. Il est encore une fois irréaliste d'avancer des nombres et des métiers de manière précise. Cependant les expérimentations envisagées au sein de certaines fédérations laissent optimiste l'observateur extérieur. **Des actions volontaires sont en train de servir de terrain d'exploration et, si celles-ci se concrétisent, conduiront à de nombreux recrutements.**

**Enfin des besoins en compétences et en structuration importants seront indéniablement présents grâce au développement du circuit amateur.** De la même manière que l'esport professionnel, les associations et équipes amateurs vont avoir besoin d'individus formés correctement à prendre en charge les responsabilités de chaque structure. Or **un circuit amateur dynamique est aussi générateur d'emplois** de manière indirecte, dans la massification des tournois locaux et régionaux, dans la multiplication des besoins d'encadrement etc. Par ailleurs l'impact social, difficilement quantifiable d'un point de vue économique, doit être inclus dans les bénéfices portés par le développement d'un écosystème amateur. **C'est un ensemble de valeurs qui peut être transmis grâce à l'esport amateur** et qui nécessite aussi un accompagnement, notamment des acteurs politiques locaux qui ont un rôle central dans cette structuration, par des apports financiers, matériels et légaux.

# L'esport à l'horizon 2030 : éléments de projection.

L'estimation quantitative à l'horizon 2030 du secteur de l'esport est **particulièrement ardue**, notamment en raison de sa relative nouveauté et de l'incertitude quant à la structuration actuelle de la filière. Les acteurs du marché sont actuellement confrontés à des défis importants en termes de croissance et de développement, rendant extrêmement difficiles des projections à 10 ans. De plus, **l'absence de données et d'études scientifiques, en particulier sur le secteur amateur, complique encore davantage l'évaluation** de l'ampleur de ce phénomène et sa future évolution. De plus, **la définition même de l'esport peut parfois varier entre les estimations** entraînant ainsi une modification du périmètre d'analyse, ce qui impacte l'évaluation du secteur.

Sur la base de cette mise en garde, et pour initier une projection de l'évaluation de la taille du marché de l'esport et de son évolution, nous nous sommes appuyés sur les principales analyses économiques mobilisées par les acteurs de l'esport, à savoir les rapports Newzoo, le rapport PIPAME et les rapports de France Esports.

Afin d'offrir une base de réflexion sur le nombre de métiers en jeu à l'horizon 2030, nous allons proposer trois scénarios de valorisation de l'écosystème (voir le rapport complet pour plus de précision sur ces termes et pour plus de détails sur ces estimations :

- **Un scénario « prudent »** qui estime le marché français à 52,76M d'euros en 2022 issu du revenu généré par les 5,2 M d'esport enthousiast).
- **Un scénario « réaliste »** qui part de la valorisation déduite de l'étude de la PIPAME, à savoir une valorisation à 65M d'euros en 2022.
- Enfin **un scénario « intermédiaire »** qui serait une moyenne des deux premières estimations et valoriserait donc l'écosystème à 58,88M d'euros en 2022.

ESTIMATIONS DE LA TAILLE DU MARCHÉ DE L'ESPORT EN 2022		
<i>SCÉNARIO PRUDENT</i>	<i>SCÉNARIO INTERMÉDIAIRE</i>	<i>SCÉNARIO RÉALISTE</i>
52,76M d'€	58,88M d'€	65M d'€

En se référant de nouveau à la courbe de tendance linéaire déduite des données fournies par France Esports entre 2018 et 2022, nous pouvons estimer la tendance de croissance pour 2030 qui serait de 53% entre 2022 et 2030. Nous aurions ainsi un nombre de Fans/Spectateurs estimé à 16,54 millions de personnes. Ici encore nous prenons pour hypothèse que la croissance du nombre de spectateurs et celle du marché de l'esport suivent la même évolution. Si l'on applique cette croissance de 53% à nos trois scénarios, nous avons une estimation de la taille de l'écosystème esportif en France à l'horizon 2030 compris entre 80,72M et 99,45M d'euros, avec une moyenne qui se situerait à 90,09M d'euros, comme résumé dans le tableau suivant :

<b>ESTIMATIONS DE LA TAILLE DU MARCHÉ DE L'ESPORT À L'HORIZON 2030</b>		
<i>SCÉNARIO PRUDENT</i>	<i>SCÉNARIO INTERMÉDIAIRE</i>	<i>SCÉNARIO RÉALISTE</i>
<b>80,72M d'€</b>	<b>90,09M d'€</b>	<b>99,45M d'€</b>

Si l'on reprend les chiffres de l'étude la PIPAME qui compare le nombre d'ETP et la taille du marché de l'esport en France, au Royaume-Uni et en Espagne nous pouvons constater que la France a une moyenne de 13 ETP par million de CA, tandis que le Royaume-Uni a une moyenne de 17,6 ETP par million de CA et que l'Espagne a une moyenne de 29,6 ETP par million de CA. Appliqué à nos trois scénaris qui estiment la taille du marché de l'esport en France en 2030 et en supposant que la productivité restera constante entre 2022 et 2030, nous pouvons suggérer que le nombre d'ETP dans l'esport professionnel sera compris entre 1050 et 1293 ETP en 2030 avec un scénario intermédiaire qui se situerait aux alentours de 1172 ETP. Ici aussi nous attirons sur le fait qu'une productivité constante entre 2022 et 2030 est une estimation simplifiée de la réalité. De nouveaux outils, de nouveaux usages, de nouvelles méthodes de gestion, une autre répartition du temps de travail, etc. auront nécessairement un impact sur la productivité et le nombre d'emplois générés.

En utilisant les chiffres de répartition fournis par le rapport de la PIPAME, nous pouvons estimer la répartition de ces ETP pour chacun des scénarios dans le tableau suivant :

<b>RÉPARTITION</b>	<i>SCÉNARIO PRUDENT</i>	<i>SCÉNARIO INTERMÉDIAIRE</i>	<i>SCÉNARIO RÉALISTE</i>
<b>52% d'équipes professionnelles</b>	<b>546 ETP</b>	<b>610 ETP</b>	<b>672 ETP</b>
<b>18% des organisateurs de compétitions</b>	<b>189 ETP</b>	<b>211 ETP</b>	<b>233 ETP</b>
<b>17% diffuseurs de contenus</b>	<b>179 ETP</b>	<b>199 ETP</b>	<b>220 ETP</b>
<b>13% multi-maillons</b>	<b>137 ETP</b>	<b>152 ETP</b>	<b>168 ETP</b>

En utilisant les données de l'étude PIPAME sur la répartition des acteurs de l'industrie de l'esport en France, il est possible de faire une estimation grossière de la répartition géographique pour chacun des scénarios prévus en 2030, en supposant que la répartition demeure inchangée.

<b>RÉPARTITION</b>	<b>SCÉNARIO PRUDENT</b>	<b>SCÉNARIO INTERMÉDIAIRE</b>	<b>SCÉNARIO RÉALISTE</b>
<b>IDF &gt; 50%</b>	<b>&gt; 525 ETP</b>	<b>&gt; 586 ETP</b>	<b>&gt; 646 ETP</b>
<b>Centre-Val de Loire (5%-10%)</b>	<b>53 – 105 ETP</b>	<b>59 – 117 ETP</b>	<b>65 – 129 ETP</b>
<b>Le Grand-Est (5%-10%)</b>	<b>53 – 105 ETP</b>	<b>59 – 117 ETP</b>	<b>65 – 129 ETP</b>
<b>PACA (5%-10%)</b>	<b>53 – 105 ETP</b>	<b>59 – 117 ETP</b>	<b>65 – 129 ETP</b>
<b>Auvergne-Rhône-Alpes (5%-10%)</b>	<b>53 – 105 ETP</b>	<b>59 – 117 ETP</b>	<b>65 – 129 ETP</b>
<b>Autres régions &lt; 5%</b>	<b>&lt; 53 ETP</b>	<b>&lt; 59 ETP</b>	<b>&lt; 65 ETP</b>

Une question plus difficile encore que la valorisation de l'écosystème professionnel demeure celle de l'évaluation du poids économique que représentera l'esport amateur dans les années à venir. Il n'existe à notre connaissance aucune valorisation de la taille du marché de l'esport amateur et nous enjoignons les chercheurs et chercheuses à se saisir de cette question. Malgré tout, nous pouvons essayer d'approximer prudemment la taille de l'écosystème en observant le secteur le plus proche de l'esport, à savoir l'écosystème sportif. La CDES rendait ainsi son rapport sur la taille du marché du sport en France en 2018, l'estimant à 11,69Mds d'euros pour le sport professionnel. Le rapport estime ensuite que la taille du sport associatif représente entre 5,2 à 10,1 Mds d'euros. Ainsi la part du sport associatif pèserait entre 44,4% (scénario dit "bas" dans le rapport) à 86,3% (scénario dit "haut" dans le rapport) du poids du sport professionnel selon les scénarios étudiés, ce qui veut dire que le marché du sport pèserait entre 16,89Mds et 21,7Mds d'euros en 2018. Nous suggérons que l'esport en 2030 se partagera de la même manière que le sport. Les politiques et volontés de structuration s'inspirent en effet beaucoup du sport traditionnel dans l'esport. Il est cependant tout à fait envisageable que l'écosystème sportif parvienne à se structurer d'une manière inédite et que les modèles de prévision doivent être repensés. Nous proposons donc de penser le partage de la valeur du marché de l'esport de la même manière que le sport. Cela reste sans doute un choix critiquable mais le peu de données actuelles ne permet pas de faire d'autres choix.

L'évaluation de la taille du marché de l'esport présentée précédemment avec les trois scénarios se basait uniquement sur une évaluation de l'esport professionnel.



Comme l'esport associatif représenterait entre 44,4% et 86,3% du poids de l'esport professionnel selon nos hypothèses. Nous suggérons le tableau suivant en fonction des trois scénaris proposés précédemment:

	<i>SCÉNARIO PRUDENT</i>	<i>SCÉNARIO INTERMÉDIAIRE</i>	<i>SCÉNARIO RÉALISTE</i>
<b>Esport professionnel</b>	80,72M d'€	90,06 d'€	99,4M d'€
<b>Esport associatif (scénario bas: 44,4%)</b>	35,84M d'€	40M d'€	44,13M d'€
<b>Esport associatif (scénario haut: 86,3%)</b>	69,66M d'€	77,72M d'€	85,78M d'€
<b>TOTAL (SCÉNARIO BAS)</b>	116,56M d'€	130,06M d'€	143,53M d'€
<b>TOTAL (SCÉNARIO HAUT)</b>	150,38M d'€	167,78M d'€	185,18M d'€

Ces estimations se basent uniquement sur un parallèle avec le monde du sport. Les caractéristiques et la maturité de l'écosystème esportif diffèrent grandement de celui du sport. Les politiques publiques, les investissements privés, le développement de nouveaux usages, l'introduction de nouveaux supports, ou encore l'appropriation de l'esport par les entreprises, les organismes publics, les fédérations sportives et les associations auront un impact fort sur la taille et la valorisation de l'écosystème amateur. Le nombre de personnes concernées par l'esport pourrait varier grandement d'autant plus que, traditionnellement, plusieurs personnes se partagent un ETP dans le monde associatif. Ainsi dans le monde du sport, 116 000 ETP étaient répartis pour 5,2 Millions de personnes, soit 45 personnes par ETP. Ce sont donc potentiellement des milliers de personnes qui seront concernées par l'esport amateur à l'horizon 2030.

Le potentiel d'emplois créés dans l'écosystème esportif professionnel et amateur dépend de plusieurs facteurs clés. Un facteur est l'investissement public dans ce domaine en particulier. Un autre facteur qui peut influencer le nombre d'ETP créés est le positionnement stratégique des fédérations sportives. L'investissement privé est également un facteur clé pour le développement de l'esport et la création d'emplois. Les innovations peuvent elles aussi avoir un impact sur les emplois du fait de nouveaux usages, de nouvelles pratiques et de nouveaux modes de consommation. Par ailleurs on voit aussi se développer des pratiques de loisir esportif marchand, c'est-à-dire des structures qui utilisent l'esport sous une forme différente du circuit professionnel ou amateur classique (par exemple, Esports Virtual Arena). L'appropriation de l'esport par différents acteurs, tels que les entreprises, peut également avoir un impact sur le nombre d'ETP créés. Enfin l'acceptation de l'esport en tant que pratique sociale est également importante. Plus l'esport sera considéré comme une pratique normale et acceptable, plus il y aura de possibilités pour créer des emplois dans ce domaine.

## Résumé & conclusion

Ces visualisations structurelles ainsi que les propositions de priorité des recrutements ont vocation à aider les structures existantes et futures à se positionner afin de viser une structuration qui se veut la plus raisonnée et pérenne possible. **Nous invitons donc tous les acteurs de l'esport à se saisir de ces outils et les utiliser sans modération.**

**Nous avons identifié les compétences et attributions de chacun de ces métiers dans des tableaux que nous avons voulus les plus synthétiques possibles.** Ces outils sont à destination des personnes souhaitant travailler dans l'esport qui peuvent ainsi comparer leurs compétences et leurs désirs avec une description réaliste des métiers qu'ils ou elles pourraient viser. Cela s'adresse aussi aux recruteurs dans l'esport et aux structures sportives pour **contribuer**, une fois encore humblement, **à la normalisation et la généralisation des métiers et de leurs fonctions** afin d'offrir une base de travail commune à cet écosystème.

Toujours dans cette logique **nous avons identifié pour chacun de ces métiers des filières d'enseignement à même de développer les compétences nécessaires.** Les professionnels de l'esport, plus qu'ailleurs, proviennent de parcours très différents et **l'écosystème esportif français est riche de cette diversité.** La diversité de profils, d'éducation et de parcours de formation est une grande force de l'écosystème sportif qu'il faut maintenir car c'est elle qui lui offre sa grande plasticité et sa résilience face à l'incertitude.

**Les universités et écoles privées peuvent être une chance et une aide précieuse pour développer des compétences précises et accompagner le développement de l'esport par des activités de recherche essentielles à ce stade.**

Enfin, les entretiens effectués avec les représentants d'acteurs de l'esport français ont permis de comprendre que les années qui viennent vont voir leur lot à la fois de chances et de défis. De chances car cela représente **un nouveau secteur économique dans lequel la France peut être un leader européen.** Le pays possède les compétences, les infrastructures et les volontés pour devenir un lieu de référence pour l'esport mondial. Il s'agit donc d'une filière en pleine croissance, qui porte des enjeux de recrutement et d'employabilité à fort potentiel. Une chance aussi parce que **l'esport**, et plus particulièrement l'esport amateur, **est porteur de valeurs, de lien social et peut**, à l'instar du sport amateur, **devenir un creuset d'échanges et de mixités.** Une chance enfin parce que **l'esport est une pratique sociale et culturelle en développement**, et son accompagnement en tant qu'industrie créative est une réponse aux nouveaux usages et aux nouveaux centres d'intérêts de la population.

Mais il s'agit aussi d'un défi car il devient évident que de nombreux acteurs doivent se positionner clairement vis-à-vis de l'esport pour lui permettre d'atteindre la maturité nécessaire pour que ces externalités positives, qu'elles soient sociales, économiques ou culturelles, puissent se voir. **Les acteurs publics, notamment au niveau local et régional, doivent se saisir de manière volontaire de ces questions.** Ils doivent soutenir et encourager les initiatives locales pour permettre le maillage du territoire. Ce n'est que par une plus grande coopération avec eux, que les acteurs de l'esport pourront révéler leur plein potentiel. **Les fédérations sportives doivent elles aussi se positionner vis-à-vis de cette pratique. L'esport n'est ni un remplaçant ni un concurrent, mais une pratique complémentaire à celle du sport.**

Un constat sans appel se dégage de cette étude. **Les années qui viennent vont être riches pour l'esport**

**français.** Les acteurs traditionnels travaillent avec les nouveaux entrants qui réalisent l'importance d'accompagner l'écosystème dans son entièreté. **Ce n'est qu'en multipliant les actions de coopération entre acteurs publics, sportifs, sportifs, économiques, sociaux et de l'enseignement et de la recherche, que nous réussissons à faire face aux défis qui s'annoncent** pour cette filière et faire de l'esport français un esport de premier plan. **De nombreux chantiers ont été identifiés** sur l'enseignement, la formation, la recherche, le développement de l'esport amateur, la structuration de l'esport professionnel, la coopération entre les parties prenantes, etc. **Les auteurs et les autrices de cette étude invitent toutes les bonnes volontés à se saisir de ces questions** pour aider l'esport français à être à la hauteur de ses ambitions.

Nous espérons que le présent livrable a été à la hauteur des enjeux qu'il représentait au début de sa création, et qu'il servira de base à de nombreuses initiatives.

# Bibliographie

*Une liste de sources secondaires est à disposition des lecteur.trice.s voulant approfondir le sujet de l'esport. Merci de contacter Dr. Axel Berard : [axelberard@hotmail.fr](mailto:axelberard@hotmail.fr)*

- 100 JOBS in Esport : <https://100jobsinesports.Com/>.
- Ahn, J., Collis, W., & Jenny, S. (2020). The one billion dollar myth: Methods for sizing the massively undervalued esports revenue landscape. *International Journal of Esports*, 1(1), Article 1 : <https://www.ijesports.org/article/15/html>
- Besombes, N. (2020a). Chronologie de l'esport : [https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports\\_Chronologie.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports_Chronologie.pdf) Besombes, N. (2020b). Ecosystème de l'esport : [https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports\\_Ecosysteme.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports_Ecosysteme.pdf) Besombes, N. (2020c). Les jeux esport : [https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports\\_JeuxEsports.pdf](https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2020/01/France-Esports_JeuxEsports.pdf)
- Etude PIPAME (2021) : *Analyse du marché et perspectives pour le secteur de l'esport*.
- France, E. (2019) : *Infographie: Etude Economique de l'Esport en France*.
- France, E. (2022). Baromètre de l'esport - 2022 : <https://www.france-esports.org/wp-content/uploads/2022/10/France-Esports-Barometre-2022-Info-graphie.pdf>
- Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021) : *Esports.edu: An Inventory and Analysis of Global Higher Education Esports Academic Programming and Curricula*.
- Masségli, D. (2019) : *Communication du groupe de travail sur l'e-sport*.
- Rapport européen Laurence Farreng—CULT-PR-73148. (2022).
- Scholz, T. M., & Nothelfer, N. (2022) : *Research for CULT Committee: Esports—Background analysis*.
- Scott, M. J., Summerley, R., Besombes, N., Connolly, C., Gawrysiak, J., Halevi, T., Jenny, S. E., Miljanovic, M., Stange, M., Taipalus, T., & Williams, J. P. (2021) : *Foundations for Esports Curricula in Higher Education. Proceedings of the 2021 Working Group Reports on Innovation and Technology in Computer Science Education*, 27–55. <https://doi.org/10.1145/3502870.3506566>
- Stratégie Nationale Esport 2020-2025. (2020).