

Esport Stats

Une lecture en chiffres du sport électronique en 2026 — âges, générations, géographies, flux et performances des rosters d'élite.

Source : PandaScore API · Tournois tier S depuis 2020 · Joueurs actifs uniquement

2 567 JOUEURS ACTIFS	479 ÉQUIPES
594 TOURNOIS	6 JEUX
25.4 ÂGE MOYEN	15-39 FOURCHETTE

CE QU'IL FAUT RETENIR

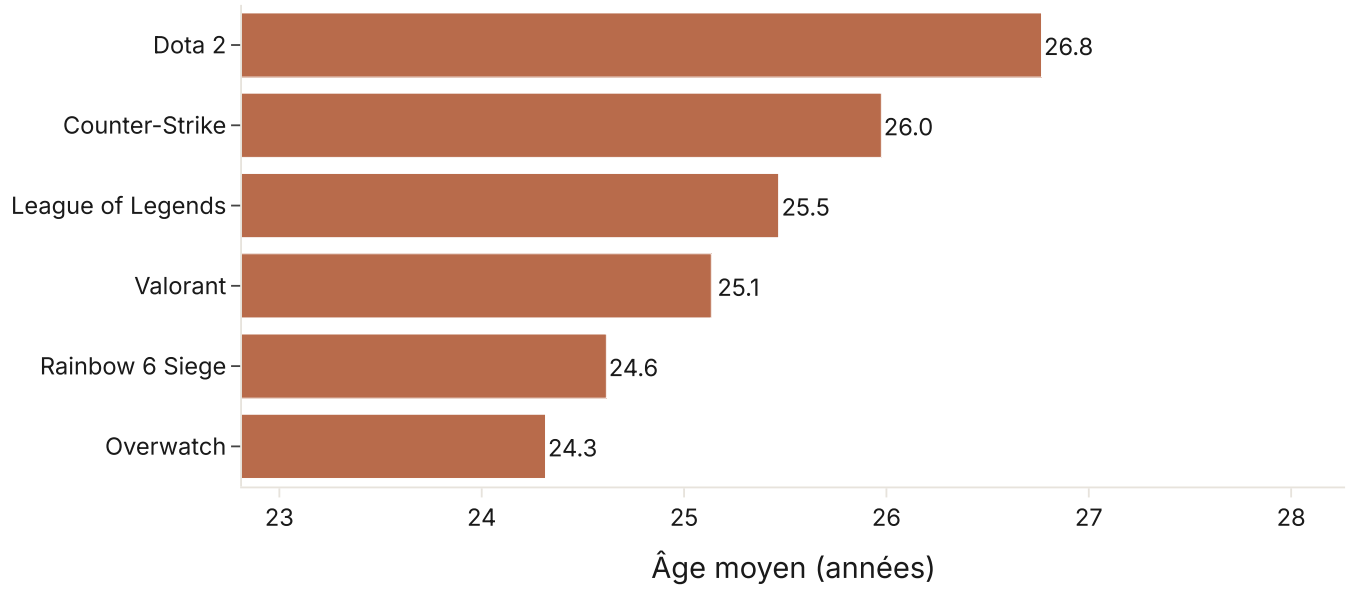
- **Dota 2** est la scène la plus mature (26.8 ans) — **2.5 ans** de plus que **Overwatch** (24.3 ans).
- Concentration régionale maximale : **62% des joueurs de Counter-Strike** viennent de la région EMEA.
- La scène la plus internationale : **Counter-Strike** (indice 0.82). La plus homogène : **Overwatch** (0.63).
- Entre 2020 et 2026, la scène **Rainbow 6 Siege** a vieilli de **3.0 ans** en âge médian.
- Sur **League of Legends**, les rosters vainqueurs sont **0.4 ans plus jeunes** que la moyenne de la scène.
- Le doyen : **TaZ** (39 ans, Counter-Strike). Le benjamin : **TaiLung** (15 ans, Dota 2).

L'âge des pros

Les scènes ne vivent pas au même rythme. Dota 2 et Counter-Strike portent les vétérans ; Overwatch et Valorant tirent la moyenne vers le bas.

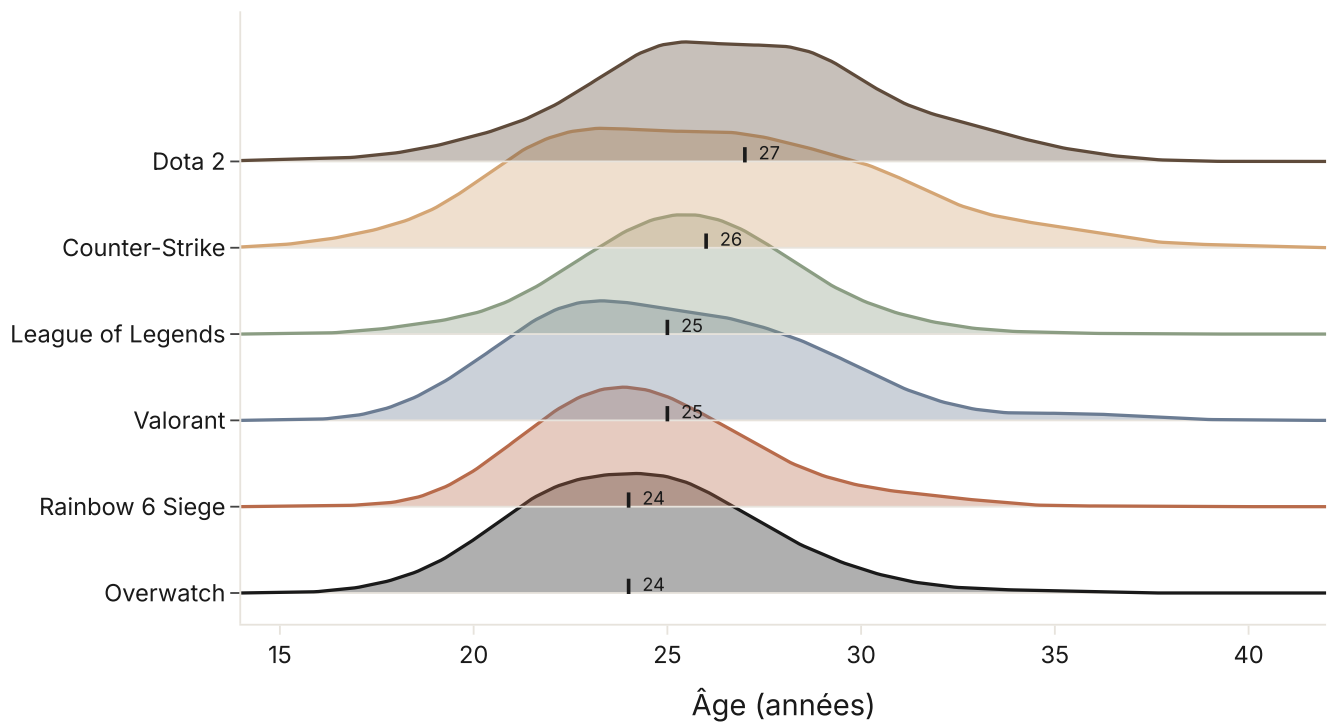
Âge moyen par discipline

Moyenne des âges déclarés des joueurs actifs apparaissant en tier S, classée du plus jeune au plus mature.



Distribution des âges

Chaque crête montre la densité des âges. Le trait vertical marque l'âge médian.



Doyens et benjamins

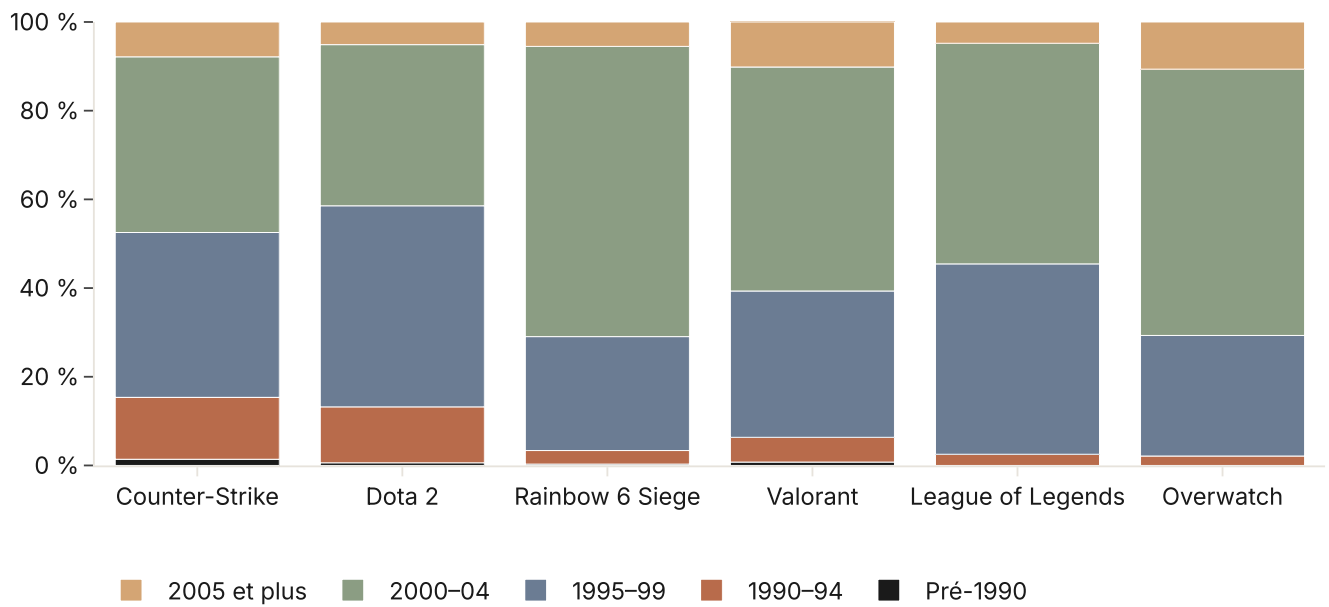
JEU	DOYEN	ÂGE	BENJAMIN	ÂGE
Counter-Strike	TaZ	39	s1zzi	16
Dota 2	Puppey	36	TaiLung	15
League of Legends	brTT	35	HongQ	18
Overwatch	neptuNo	34	TR33	18
Rainbow 6 Siege	supr	37	Ryce	17
Valorant	solo	38	Xross	18

L'évolution des scènes

Qui peuple chaque discipline, et comment le profil d'âge s'est déplacé année après année ?

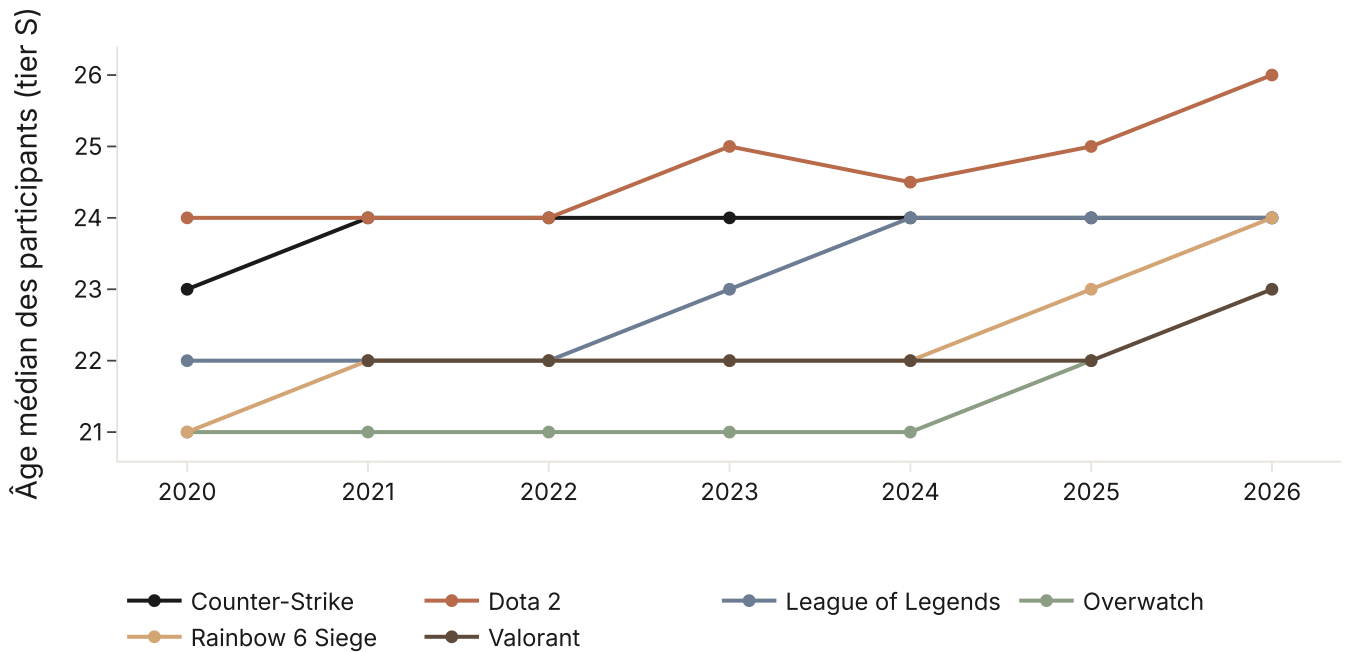
Cohortes de naissance

Part des joueurs actifs aujourd'hui par tranche d'année de naissance, en pourcentage.



Âge médian des participants, année par année

Construit à partir des rosters historiques : pour chaque année, on calcule l'âge à cette année-là des joueurs qui ont effectivement participé à un tournoi tier S. Chaque année a donc sa propre cohorte — les nouveaux arrivants entrent, les anciens sortent.



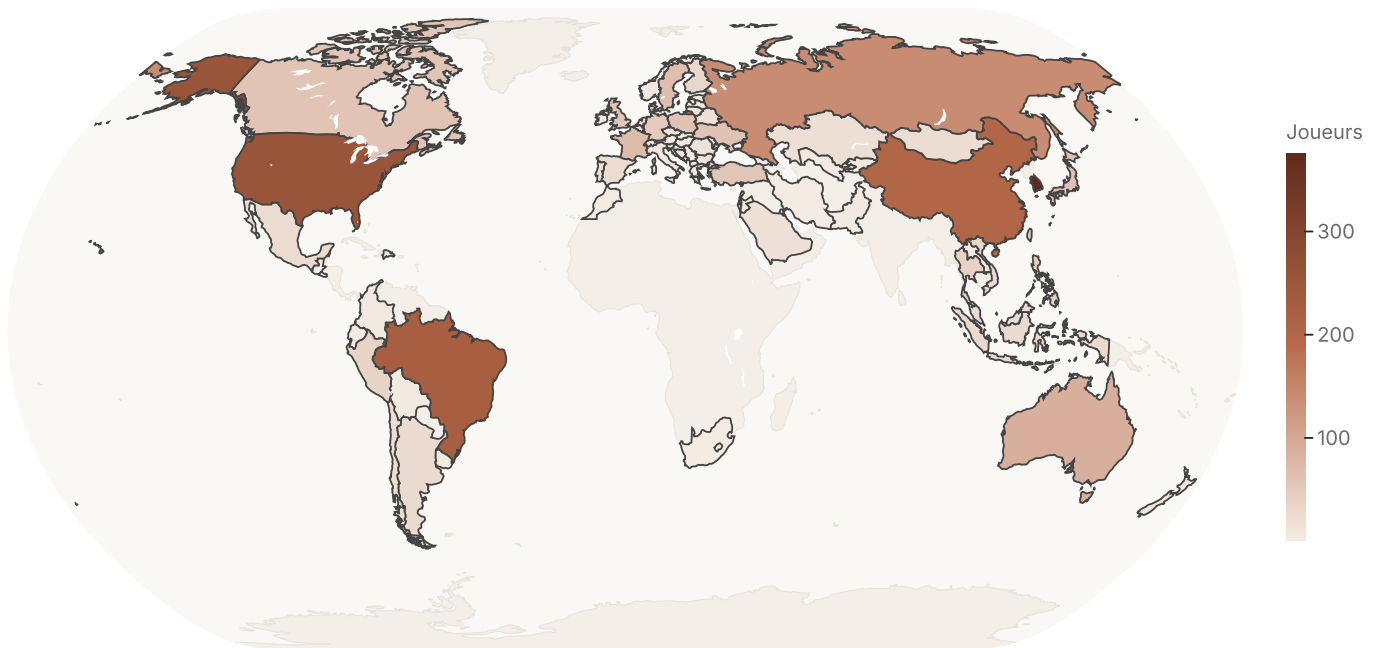
Méthodologie : données historiques issues de l'endpoint rosters. Les années avec moins de 10 joueurs sont masquées. Une éventuelle sous-représentation des très vieilles années reflète la couverture de PandaScore sur cette période, pas nécessairement la scène réelle.

Géographie de la scène

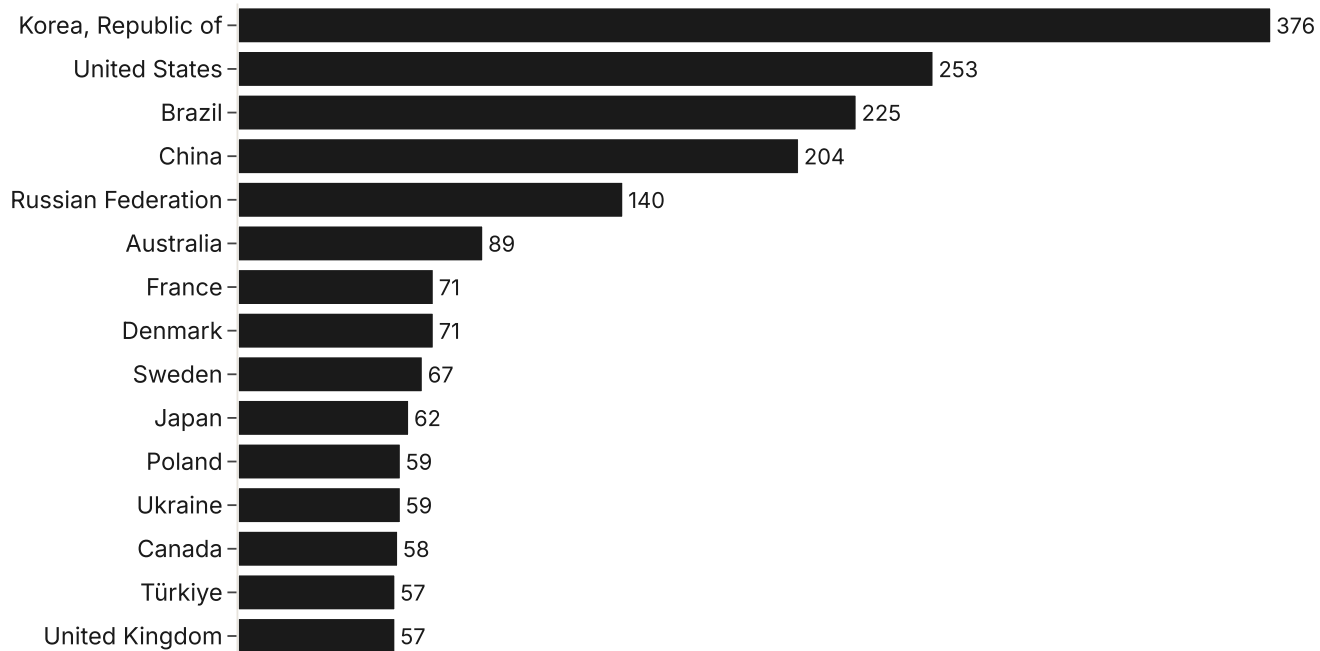
D'où viennent les joueurs ? Quelles régions dominent quelles disciplines ? Où vont les talents ?

Les pays des pros

Intensité proportionnelle au nombre de joueurs actifs recensés.

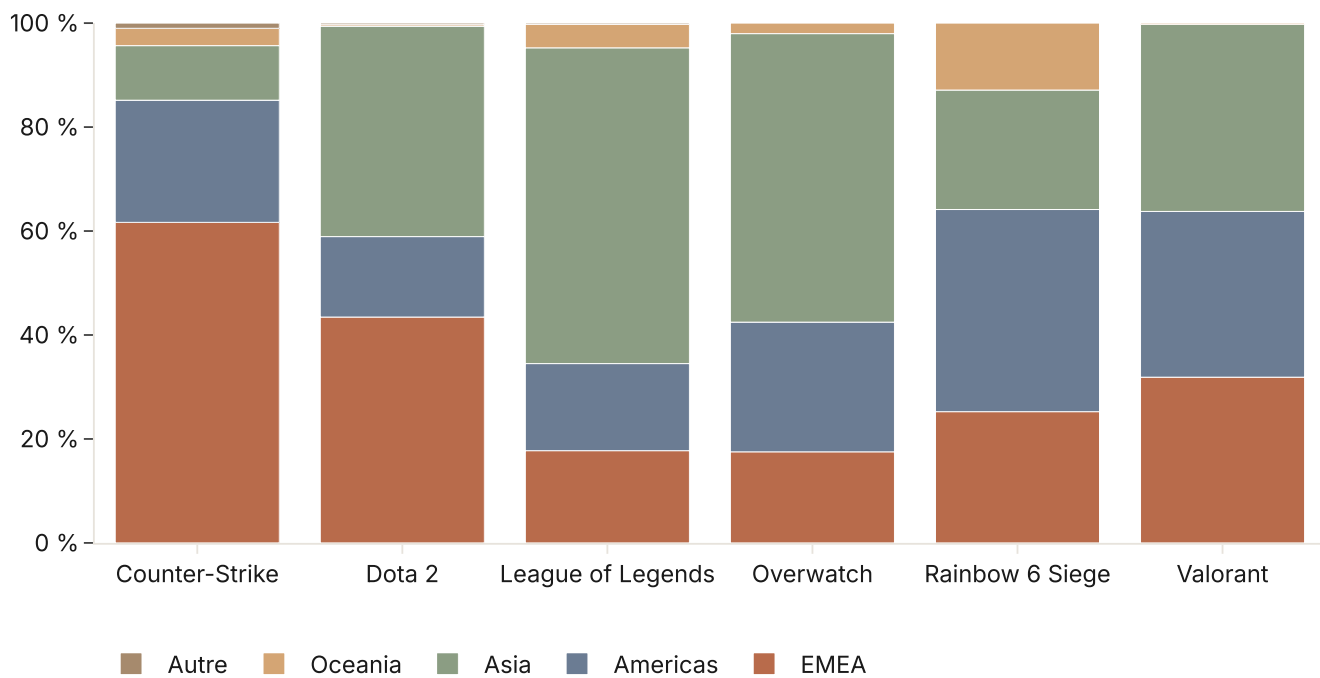


Top 15 pays



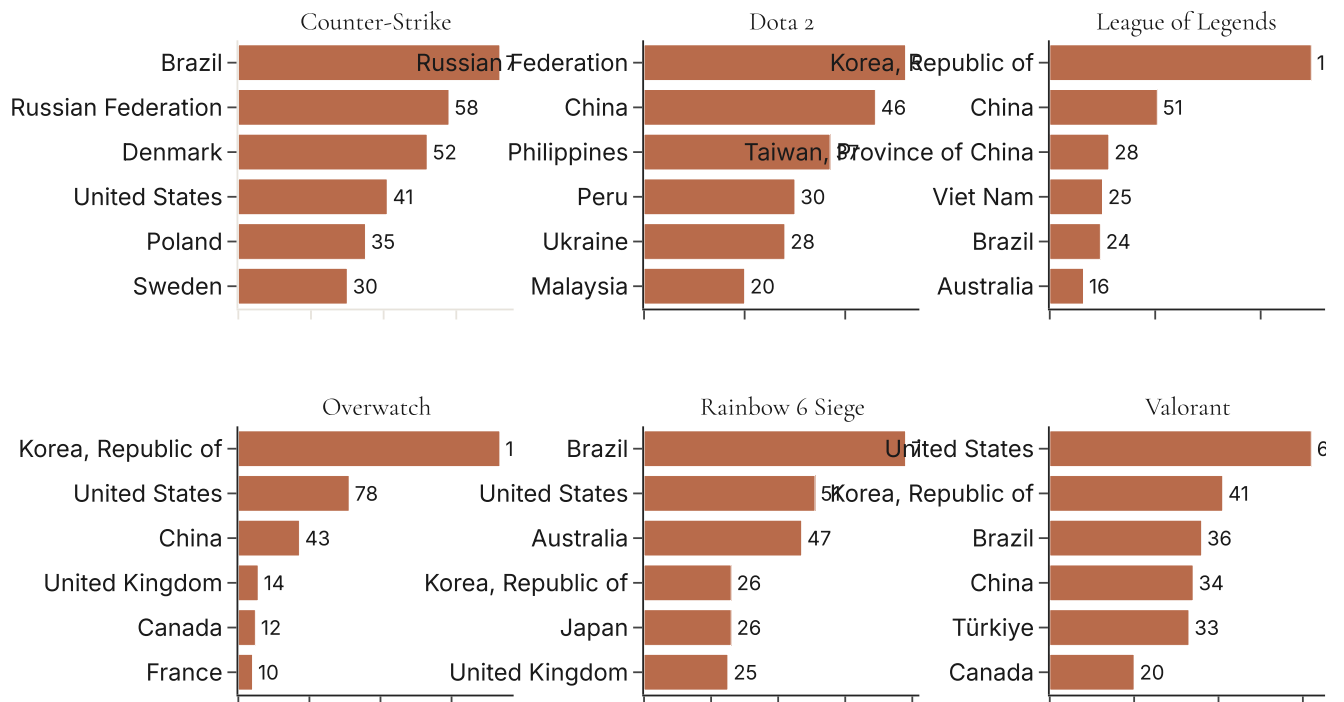
Part régionale par discipline

Répartition des joueurs actifs entre EMEA, Americas, Asia, Oceania.



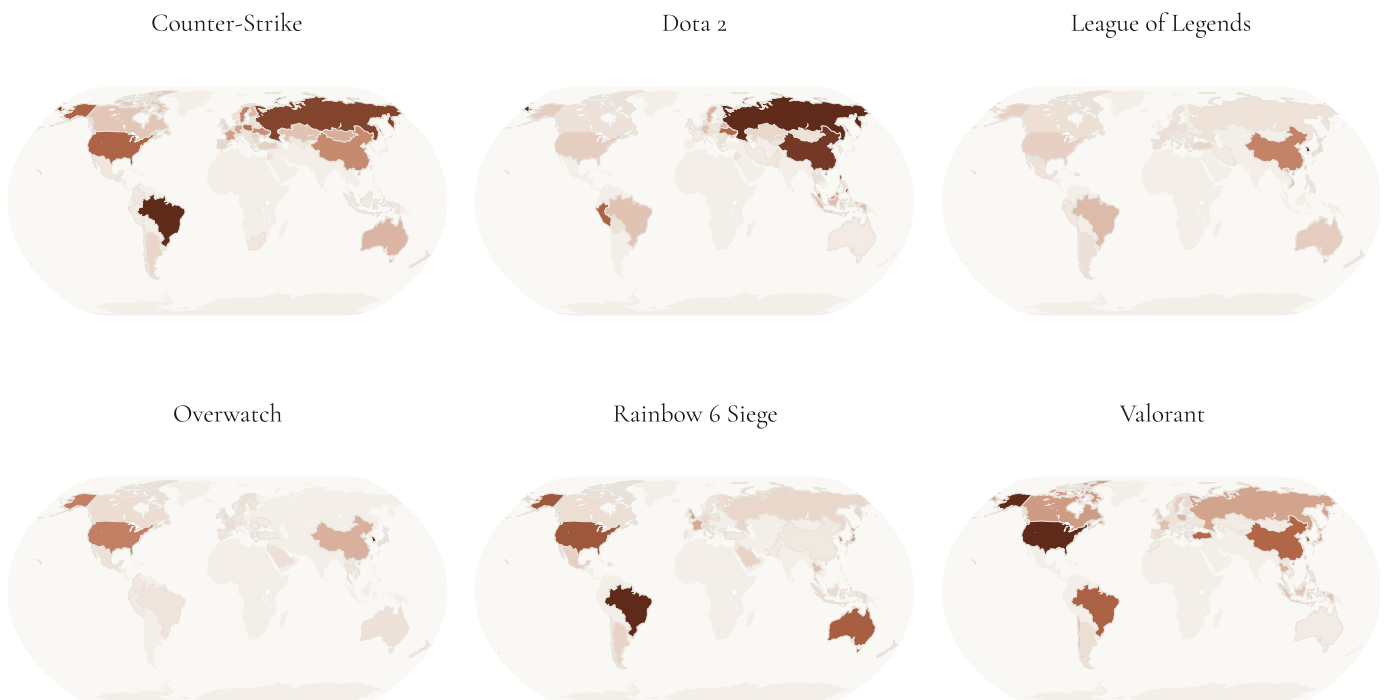
Top 6 pays par discipline

Un petit graphique par jeu — les géographies dominantes varient fortement d'une discipline à l'autre.



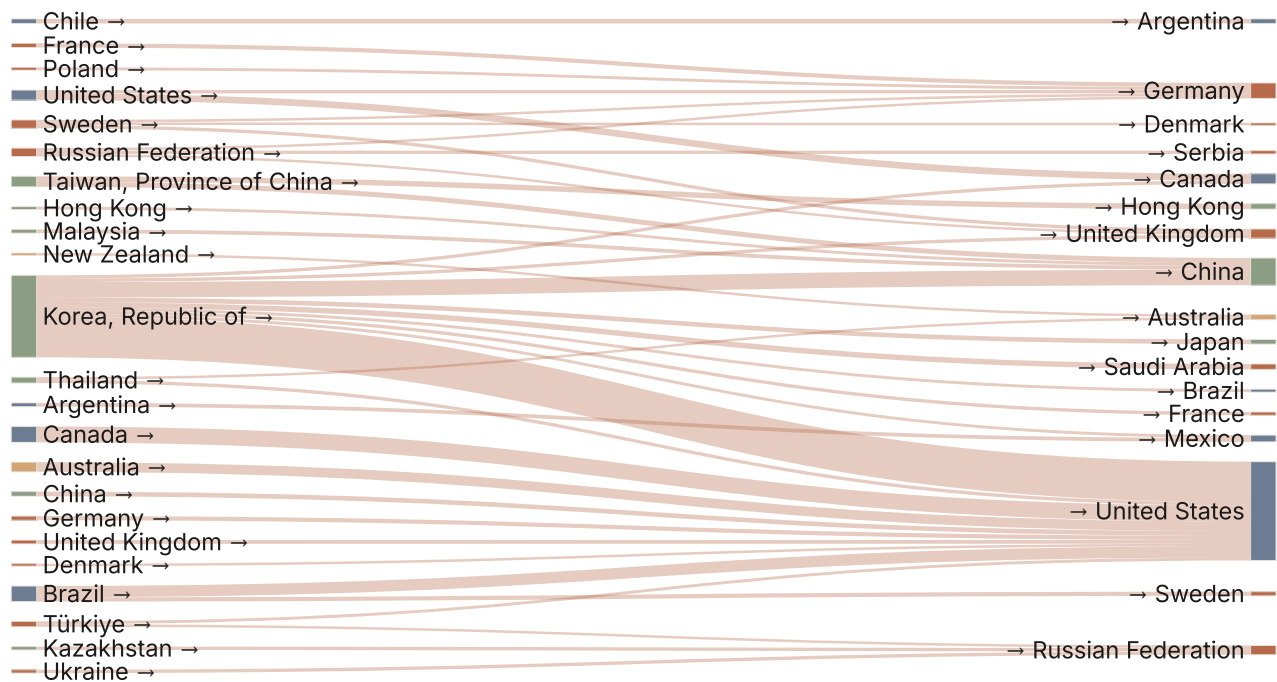
Cartographie par discipline

Mini-cartes indépendantes — chaque jeu a sa propre échelle pour faciliter la lecture relative.



Flux migratoires — joueurs hors de leur pays d'origine

Diagramme de Sankey. À gauche, la nationalité du joueur ; à droite, le pays de son équipe. Seuls les flux d'au moins 3 joueurs sont représentés.



Indice de diversité (Shannon)

Entropie normalisée des nationalités par scène. 0 = tous les joueurs d'un seul pays ; 1 = répartition maximale entre tous les pays recensés.

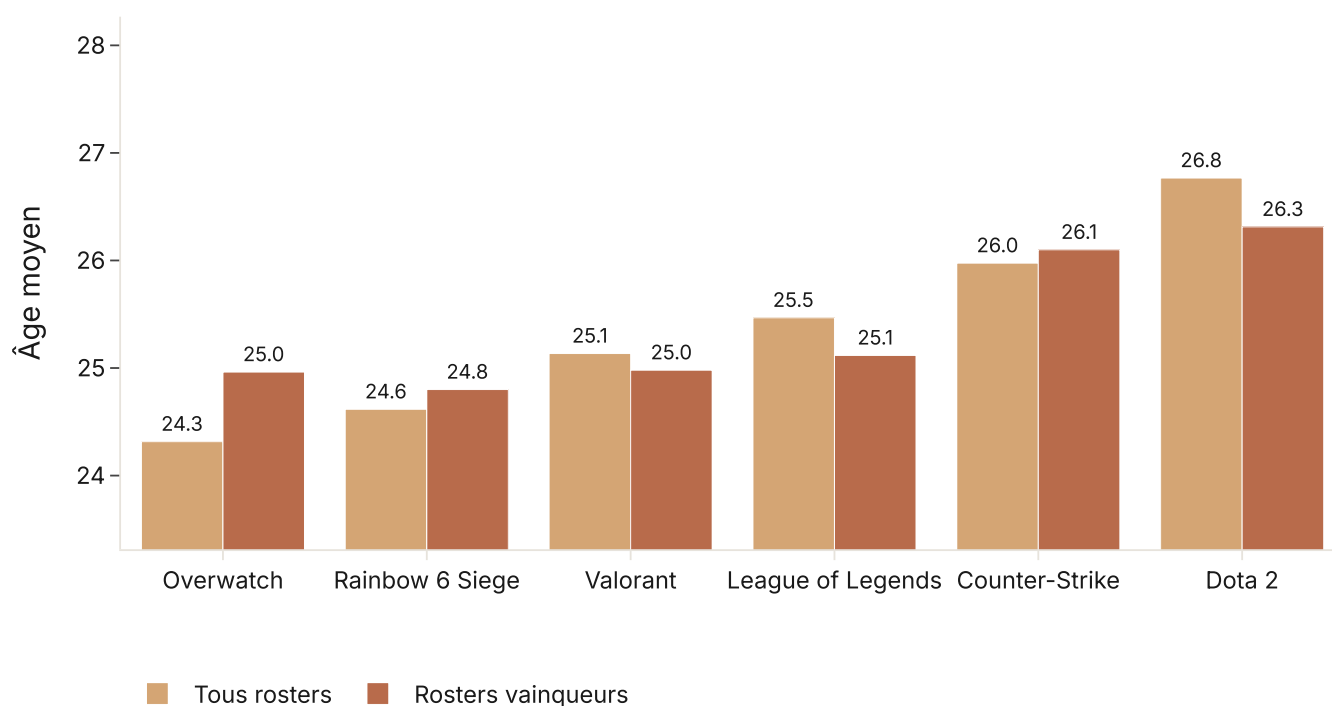


La performance

Les rosters qui gagnent ont-ils un profil distinct ? Et quelles écuries dominent réellement leur scène ?

Âge moyen : tous rosters vs vainqueurs

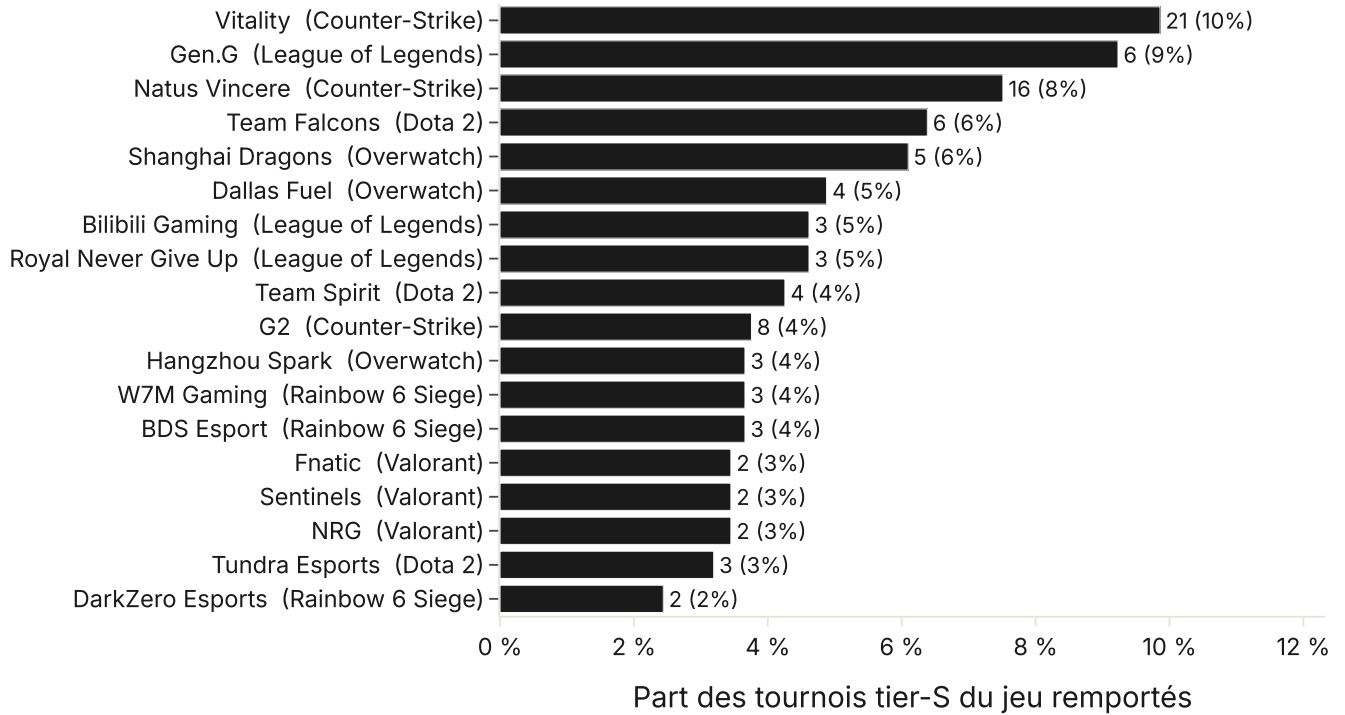
Échelle restreinte pour rendre l'écart visible. Pour chaque discipline, comparaison entre la moyenne globale et celle des seuls joueurs appartenant à une équipe ayant remporté au moins un tournoi tier S.



JEU	Tous	VAINQUEURS	Δ	JOUEURS GAGNANTS
Overwatch	24.32	25.0	+0.65	133
Rainbow 6 Siege	24.62	24.8	+0.18	65
Valorant	25.13	25.0	-0.16	147
League of Legends	25.47	25.1	-0.35	94
Counter-Strike	25.98	26.1	+0.12	171
Dota 2	26.77	26.3	-0.45	64

Les écuries les plus dominantes — top 3 par discipline

Les titres sont *normalisés par le nombre de tournois tier S du jeu*. Cela évite qu'une scène très fournie en tournois (CS) écrase mécaniquement les scènes plus rares (LoL). La valeur affichée est le pourcentage de tournois remportés.



Par discipline

Les chiffres-clés de chaque jeu, triés du roster le plus jeune au plus mature.

Overwatch

24.3 ÂGE MOYEN

Joueurs	446	Équipes	70
Tournois	82	Top pays	Korea, Republic of

Rainbow 6 Siege

24.6 ÂGE MOYEN

Joueurs	397	Équipes	79
Tournois	82	Top pays	Brazil

Valorant

25.1 ÂGE MOYEN

Joueurs	414	Équipes	71
Tournois	58	Top pays	United States

League of Legends

25.5 ÂGE MOYEN

Joueurs	400	Équipes	73
Tournois	65	Top pays	Korea, Republic of

Counter-Strike

26.0 ÂGE MOYEN

Joueurs	601	Équipes	104
Tournois	213	Top pays	Brazil

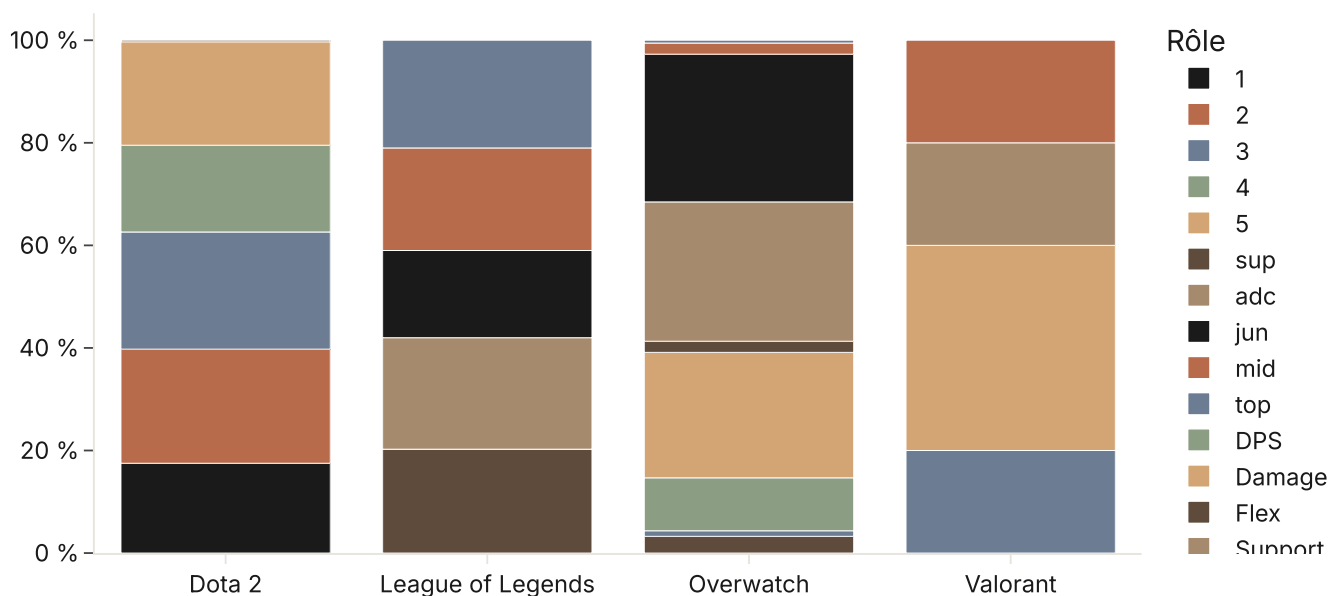
Dota 2

26.8 ÂGE MOYEN

Joueurs	337	Équipes	82
Tournois	94	Top pays	Russian Federation

Composition des rôles

Répartition en pourcentage des rôles déclarés, par discipline.



Comparaison avec le sport traditionnel

Repères publics : les rosters e-sport d'élite sont sensiblement plus jeunes que dans la plupart des sports professionnels.

DISCIPLINE	ÂGE MOYEN
NBA (basket)	26.4
Football Premier League	27.1
NFL (football US)	26.6
Tennis ATP (top 100)	27.3
Esport (moyenne ici)	25.4

Les chiffres de sport traditionnel sont des moyennes publiques approximatives : NBA (Basketball Reference, saison 24-25), Premier League (Transfermarkt, saison 24-25), NFL (Over The Cap, saison 24), ATP (classement fin 2024). Fournis à titre indicatif.